

Tomo della Magia di Mystara

Volume 2 – Magia Divina

ver. 2.2

di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè



SOMMARIO

INTRODUZIONE	3	<i>Ahmanni Cavalca-testuggini.....</i>	<i>190</i>
INDICE DI RIFERIMENTO DEI TERMINI.....	5	<i>Al-Kalim.....</i>	<i>190</i>
LISTA DELLE FONTI	6	<i>Alphaks.....</i>	<i>190</i>
CAPITOLO 1. LA MAGIA DIVINA.....	7	<i>Alphatia.....</i>	<i>190</i>
NATURA DELLA MAGIA DIVINA	7	<i>Atruaghin</i>	<i>190</i>
MEMORIZZARE E LANCIARE MAGIE DIVINE.....	8	<i>Atzanteotl</i>	<i>191</i>
LIMITI DELLA MAGIA DIVINA.....	8	<i>Bachraeus</i>	<i>191</i>
TIPOLOGIE DI SACERDOTI.....	9	<i>Bagni Granfauci.....</i>	<i>191</i>
OBBLIGHI E DOVERI DEI SACERDOTI	10	<i>Bartziluth.....</i>	<i>191</i>
SCACCIARE O CONTROLLARE NON-MORTI.....	11	<i>Bastet.....</i>	<i>191</i>
NON-MORTI E INCANTESIMI CURATIVI	13	<i>Bemarris.....</i>	<i>191</i>
TERMINI CLERICALI COMUNI	14	<i>Benekander</i>	<i>191</i>
CAPITOLO 2. INCANTESIMI DIVINI	15	<i>Brandan Scuotilande.....</i>	<i>191</i>
LISTA DEGLI INCANTESIMI DIVINI COMUNI.....	15	<i>Brindorhin.....</i>	<i>191</i>
<i>Primo Livello</i>	<i>16</i>	<i>Brissard.....</i>	<i>191</i>
<i>Secondo Livello.....</i>	<i>20</i>	<i>Buglore.....</i>	<i>191</i>
<i>Terzo Livello</i>	<i>23</i>	<i>Calitha.....</i>	<i>191</i>
<i>Quarto Livello.....</i>	<i>30</i>	<i>Carnelian</i>	<i>192</i>
<i>Quinto Livello</i>	<i>34</i>	<i>Chardastes</i>	<i>192</i>
<i>Sesto Livello.....</i>	<i>39</i>	<i>Chirone</i>	<i>192</i>
<i>Settimo Livello</i>	<i>44</i>	<i>Clébard</i>	<i>192</i>
LISTA DEI NUOVI INCANTESIMI DIVINI.....	51	<i>Coberham.....</i>	<i>192</i>
<i>Primo Livello</i>	<i>51</i>	<i>Cochere</i>	<i>192</i>
<i>Secondo Livello.....</i>	<i>54</i>	<i>Corvo.....</i>	<i>192</i>
<i>Terzo Livello</i>	<i>59</i>	<i>Crakkak.....</i>	<i>192</i>
<i>Quarto Livello.....</i>	<i>66</i>	<i>Crestaguzza.....</i>	<i>192</i>
<i>Quinto Livello</i>	<i>74</i>	<i>Cretia</i>	<i>192</i>
<i>Sesto Livello.....</i>	<i>80</i>	<i>Danel.....</i>	<i>192</i>
<i>Settimo Livello</i>	<i>83</i>	<i>Demogorgone.....</i>	<i>192</i>
CAPITOLO 3. NUOVE FORME DI MAGIA DIVINA	88	<i>Diamante.....</i>	<i>192</i>
MAGIA RUNICA	88	<i>Diulanna</i>	<i>193</i>
<i>Incantesimi Runici</i>	<i>88</i>	<i>Djaea.....</i>	<i>193</i>
<i>Le 24 Rune della Potenza di Odino</i>	<i>90</i>	<i>Dodici Osservatori.....</i>	<i>193</i>
CAPITOLO 4. INCANTATORI DIVINI ALTERNATIVI.....	95	<i>Eiryndul.....</i>	<i>193</i>
ASCETA	96	<i>Faunus.....</i>	<i>193</i>
BARDO	99	<i>Finidel</i>	<i>193</i>
CAMPIONE CONSACRATO	107	<i>Forsetta.....</i>	<i>193</i>
CHIERICO SEMIUMANO.....	112	<i>Frey.....</i>	<i>193</i>
CUSTODE DELLA RELIQUIA	119	<i>Freyja.....</i>	<i>193</i>
DRUIDO	134	<i>Fugit.....</i>	<i>193</i>
MAESTRO HIN	156	<i>Garal Glitterlode.....</i>	<i>193</i>
SCIAMANO.....	161	<i>Generale Eterno.....</i>	<i>193</i>
SCIAMANO OMBRA.....	163	<i>Gorm</i>	<i>193</i>
SCIAMANO SPIRITUALE	172	<i>Gorrziok.....</i>	<i>193</i>
TALTOS	181	<i>Grande Drago.....</i>	<i>194</i>
APPENDICE.....	184	<i>Guidarezzo</i>	<i>194</i>
ELENCO ALFABETICO DEGLI INCANTESIMI DIVINI	184	<i>Halav.....</i>	<i>194</i>
ELENCO DEGLI INCANTESIMI DIVINI PER LIVELLO	186	<i>Harrow.....</i>	<i>194</i>
INCANTESIMI DIVINI INEFFICACI NEL MONDO CAVO	189	<i>Hattani Artiglio-di-pietra.....</i>	<i>194</i>
INCANTESIMI AGGIUNTIVI DI OGNI IMMORTALE...	190	<i>Hel.....</i>	<i>194</i>
		<i>Hircismus</i>	<i>194</i>
		<i>Hymir</i>	<i>194</i>
		<i>Idraote.....</i>	<i>194</i>
		<i>Idris.....</i>	<i>194</i>
		<i>Iliric.....</i>	<i>194</i>
		<i>Ilmarinen.....</i>	<i>194</i>
		<i>Ilsundal</i>	<i>194</i>
		<i>Inf Faust</i>	<i>195</i>
		<i>Ixion</i>	<i>195</i>

<i>Jammudaru</i>	195	<i>Razud</i>	199
<i>Ka</i>	195	<i>Ruaidhri Hawkbane</i>	199
<i>Kagyar</i>	195	<i>Saasskas</i>	199
<i>Kallala</i>	195	<i>Saturnius</i>	200
<i>Karaash</i>	195	<i>Signore Elementale dell'Acqua</i>	200
<i>Khoronus</i>	195	<i>Signore Elementale dell'Aria</i>	200
<i>Kirango</i>	195	<i>Signore Elementale del Fuoco</i>	200
<i>Korotiku</i>	195	<i>Signore Elementale della Terra</i>	200
<i>I Korrgan</i>	195	<i>Simurgh</i>	200
<i>Koryis</i>	196	<i>Sinbad</i>	200
<i>Kurtulmak</i>	196	<i>Skuld</i>	200
<i>Kythria</i>	196	<i>Slizzark</i>	200
<i>Liena</i>	196	<i>Soubrette</i>	200
<i>Lokena</i>	196	<i>Ssu-Ma</i>	200
<i>Loki</i>	196	<i>Stodos</i>	200
<i>Lornasen</i>	196	<i>Tahkati Doma-tempeste</i>	201
<i>Loup</i>	196	<i>Talitha</i>	201
<i>Maat</i>	196	<i>Tarastia</i>	201
<i>Macroblan</i>	196	<i>Taroyas</i>	201
<i>Madarua</i>	196	<i>Terra</i>	201
<i>Mahmatti Alce-che-corre</i>	196	<i>Terreno</i>	201
<i>Malafor</i>	196	<i>Thanatos</i>	201
<i>Malinois</i>	197	<i>Thor</i>	201
<i>Marwdyn</i>	197	<i>Tiresias</i>	201
<i>Masauwu</i>	197	<i>Tourlain</i>	201
<i>Mâtin</i>	197	<i>Turmis</i>	201
<i>Mazikeen</i>	197	<i>Tyche</i>	201
<i>Mealiden</i>	197	<i>Urtson</i>	201
<i>Minroth</i>	197	<i>Usamigaras</i>	202
<i>Mrikitat</i>	197	<i>Utnapishtim</i>	202
<i>N'grath</i>	197	<i>Valerias</i>	202
<i>Ninfangle</i>	197	<i>Vanya</i>	202
<i>Ninsun</i>	197	<i>Wayland</i>	202
<i>Nob Nar</i>	197	<i>Wogar</i>	202
<i>Noumena</i>	197	<i>Yagrai</i>	202
<i>Nyx</i>	198	<i>Yav</i>	202
<i>Odino</i>	198	<i>Zalaj</i>	202
<i>Oleyan</i>	198	<i>Zirchev</i>	202
<i>Opale</i>	198	<i>Zugzul</i>	202
<i>Orcus</i>	198	TABELLA DI PROGRESSIONE DEL CHERICO.....	203
<i>Ordana</i>	198		
<i>Paarkum</i>	198		
<i>Palartarkan</i>	198		
<i>Palson</i>	198		
<i>Patura</i>	198		
<i>Perla</i>	198		
<i>Petra</i>	198		
<i>Pflarr</i>	198		
<i>Pharamond</i>	199		
<i>Plasmatore</i>	199		
<i>Polunius</i>	199		
<i>Protius</i>	199		
<i>Qywattz</i>	199		
<i>Rad</i>	199		
<i>Rafiel</i>	199		
<i>Raith</i>	199		
<i>Ralon</i>	199		
<i>Ranivorus</i>	199		
<i>Rathanos</i>	199		

Il qui presente supplemento non intende in alcun modo danneggiare i marchi registrati citati al suo interno, tutti appartenenti alla Wizards of the Coast (una sussidiaria della Hasbro Inc.)

INTRODUZIONE

Prefazione alla Prima Edizione

Di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè

In questo supplemento verranno presentati i due tipi di magia esistente nell'universo di Mystara secondo le regole di D&D: la magia arcaica (caratteristica di maghi ed elfi) e quella divina (tipica di chierici, druidi e sciamani). Ciascuna possiede determinate caratteristiche, è soggetta a certe regole, e ha particolari limiti che verranno esposti nelle pagine che seguiranno, e che ogni Dungeon Master e ogni giocatore dovrebbe comprendere per riuscire a gestire al meglio un personaggio incantatore.

Questo manuale è frutto di un lungo lavoro di lettura, elaborazione e riedizione di tutto il materiale pubblicato per D&D e Mystara secondo le regole presentate originariamente nei set Base, Expert, Companion e Master, e poi riassunte nella *Rules Cyclopedia*. Con questo supplemento si è cercato di uniformare le regole che spesso apparivano contrastanti o semplicemente non codificate, rendendo più semplice per i giocatori e i Dungeon Master gestire l'utilizzo e la creazione di incantesimi, oggetti magici e classi di incantatori.

Il *Tomo della Magia di Mystara* può essere usato con le regole di D&D classico, e fa riferimento anche ai supplementi gratuiti disponibili online, scritti (separatamente o in collaborazione) dagli autori di questo stesso manuale, ovvero il *Manuale delle Abilità Generali* (compendio indispensabile per ogni campagna di D&D, indipendentemente dall'ambientazione), il *Manuale delle Armi e delle Maestrie*¹ (che propone un regolamento chiaro di maestrie e una lista completa di armi adatte ad ogni campagna) e la *Guida Completa agli Immortali di Mystara*² (supplemento utilissimo nel definire i pantheon esistenti a Mystara e nel dare un tocco di originalità e di diversità a ciascun incantatore divino).

Augurandosi che il lettore apprezzi il lavoro svolto sinora, gli autori di questo manuale invitano coloro che volessero fornire ulteriori incantesimi, classi o regole da aggiungere al Tomo, o semplicemente esprimere il proprio parere sul manuale, a contattarli privatamente ai loro indirizzi di posta elettronica.

Barbiano - Castelbolognese, 25/03/2002

Prefazione alla Seconda Edizione v. 2.2

Di Marco Dalmonte

A distanza di sette anni dalla pubblicazione della prima edizione del Tomo, ho sentito il bisogno di aggiornare questo manuale prendendo spunto dalla Terza Edizione di D&D. Nello stesso tempo, ho cercato di rivedere e correggere in maniera più puntuale tutti gli incantesimi introdotti nel precedente manuale, specialmente in relazione al loro livello effettivo di potere, e di bilanciare alcune delle classi presentate nel Tomo (in particolare il druido e il maestro dei sigilli), potenziandole per renderle più appetibili. Data la mole di lavoro che ha assunto il già voluminoso Tomo della Magia, questo manuale è stato suddiviso per praticità in tre volumi.

Il presente Volume Secondo, dedicato alla magia divina, vede la descrizione di oltre 430 incantesimi e l'introduzione di nuove classi, in particolare l'Asceta (un mistico con poteri divini) e il Bardo (ora un incantatore divino per restare più fedeli alla figura storica dei primi bardi); il restyling dei Campioni Consacrati, del Chierico semi-umano e del Custode della Reliquia per restare più fedeli al materiale canonico pur con originalità; l'eliminazione della classe del Ranger inteso come campione della natura (ruolo ricoperto dal Difensore Druidico, un tipo di Campione Consacrato); liste di incantesimi ampliate sia per chierici che per druidi per renderli più versatili; e un'appendice con liste di incantesimi diverse per ogni immortale, per rendere unico ogni chierico in base alla propria fede.

Ancora una volta mi auguro che chiunque entri in possesso di questo manuale possa sfruttarlo per migliorare le sue sessioni di gioco e trarne nuovi spunti per la sua campagna: in tal caso il Tomo avrà assolto ampiamente al suo compito.

Come sempre, per qualsiasi parere o domanda, potete contattarmi all'indirizzo e-mail sotto riportato. Un ringraziamento particolare va ai seguenti membri del forum di Mystara, che hanno contribuito coi loro commenti e suggerimenti a rifinire alcuni dei contenuti di questo volume:

Giampaolo Agosta (Agathokles)
Alarico Ariani (Atendoro)
Michele C. (Lo Zompatore)
Stefano Caire (Verro Diabolico)
Domenico Coppola (Xarabas Ayendir)
Simone Neri (Zendrolion)

Marco Dalmonte
Ravenna, Maggio 2009

¹ Ora sostituito dal manuale *Armeria di Mystara*.

² Ora sostituita dal manuale *Codex Immortalis*.

D&D classico: ragioni di una scelta vintage

Di Matteo Barnabè

Nel riprendere in mano a distanza di tanti anni il *Tomo della Magia di Mystara*, la prima e inevitabile domanda che mi sono posto è la stessa che di certo sta attraversando la mente di molti lettori: qual è oggi l'appeal di un manuale che fa riferimento al regolamento di D&D Classico, quando abbiamo ormai avuto l'opportunità di sperimentare e apprezzare pienamente un regolamento elegante, versatile e godibile come quello della Terza Edizione di D&D?

La risposta più facile e immediata, ossia la motivazione nostalgica, è anche quella che meno mi soddisfa. Un confronto più approfondito tra i due regolamenti rivela infatti che D&D Classico, nonostante la polvere degli anni che ormai inizia ad accumularsi sugli onorati boxed set, può ancora vantare alcuni validi punti di forza rispetto a quel meccanismo ben oliato, ma talvolta un po' ingombrante, che è la Terza Edizione (o, come si usa scrivere più sinteticamente, D&D 3E/3.5), e che cercherò qui di mettere brevemente in luce:

Immediatezza: È innegabile che il regolamento della Terza Edizione, con tutti i mille pur pregevoli dettagli che lo rendono ricco e articolato (talenti, classi di prestigio, attacchi di opportunità, una pleora di privilegi di classe, etc.), finisce per risultare significativamente più complesso e dunque meno immediato del regolamento di D&D Classico. D&D 3E è probabilmente la scelta ideale per una campagna a medio o lungo termine, ma se l'obiettivo è quello di introdurre dei novizi al gioco di ruolo o di allestire una rapida ed efficace one-shot (un'avventura da giocare in singola sessione, come un'avventura da torneo) allora si vede costretto a cedere il passo a D&D Classico.

Semplicità: Creare *ex novo* un personaggio in D&D 3E è spesso un'ordalia che richiede un notevole investimento di tempo ed energie, in particolare se il personaggio è di alto livello ed è un incantatore; in D&D Classico al contrario è di norma un'attività tutto sommato rapida e indolore. Naturalmente, per gran parte dei giocatori creare il proprio PG con il regolamento di D&D 3E è, in virtù della pressoché infinita ricchezza di opzioni disponibili, un'esperienza più appagante e che quindi ben merita il tempo speso (ed ho sentito più di un giocatore di lungo corso affermare con orgoglio che in 3E il vero divertimento è creare il personaggio). Ma per il master, che di routine si trova a dover creare PNG e non di rado anche a introdurre nuovi mostri o modificare e adattare quelli preesistenti, le cose stanno diversamente, e la semplicità di D&D Classico diventa una indubbia qualità.

Ritmo: In D&D 3E la gestione del combattimento è sofisticata e rigorosa e le opzioni a disposizione dei personaggi sono inesauribili: attacchi di opportunità, aree di minaccia, armi con portata, incrementi di critico, attacchi furtivi, azioni preparate e ritardate, cariche, talenti e controincantesimi rendono quasi ogni combattimento un'esperienza avvincente anche sotto il punto di vista meramente tattico. Il rovescio della medaglia è che, in assenza di giocatori (e master) tutti davvero esperti e preparati, il combattimento diventa un affare molto lungo che, ai livelli più alti, può facilmente monopolizzare l'intera sessione di gioco. Il combattimento in D&D Classico è meno elaborato, più lineare, forse più prevedibile, ma certamente più rapido e questa è una caratteristica che il master consumato può (e deve) sfruttare a proprio vantaggio, per mantenere l'azione frenetica e concitata ogni qualvolta si viene alle armi e di conseguenza tenere alto il ritmo della narrazione.

Versatilità: Sebbene la perfetta modularità della Terza Edizione sembri non lasciare scampo al regolamento di D&D Classico in termini di versatilità, in realtà è facile verificare che quest'ultimo sa difendersi assai bene, come del resto mostra questo ponderoso *Tomo della Magia di Mystara* che avete sotto mano, che altro non è se non una raccolta sistematica di varianti, supplementi, aggiunte e regole opzionali che si adattano armonicamente (o comunque senza grosse difficoltà) al corpus delle regole standard, e che ogni master potrà agevolmente ampliare e personalizzare a seconda delle proprie esigenze. Fare un lavoro analogo per la Terza Edizione avrebbe richiesto uno sforzo titanico, a causa della necessità di accomodare i numerosi aspetti tecnici e tenere presenti tutte le rispettive interazioni. Se questo sembra troppo astratto, si provi a pensare a quante cautele richiede la semplice introduzione di un nuovo incantesimo in 3E, con la necessità di prestare attenzione al modo in cui esso può interagire – per citare solo uno degli aspetti più macroscopici – con i vari talenti di metamagia, onde evitare che un incantesimo innocuo dia origine a combinazioni potenzialmente sbilanciati; ça va sans dir che quando si descrive un nuovo talento o classe di prestigio le precauzioni debbono essere ancora maggiori (e l'esperienza ha mostrato che qui persino i game designer professionisti possono cadere rovinosamente in fallo).

Concludo qui questa breve e certamente incompleta analisi, auspicando di avere convinto il lettore, se non ad adottare il sistema di D&D Classico per le proprie partite, perlomeno a proseguire nella lettura del *Tomo*.

Groningen (NL), Aprile 2008

Buona lettura e buon divertimento!

Marco "DM" Dalmonte
mdalmonte@hotmail.com

Matteo "Ekrenor" Barnabè
ekrenor@gmail.com

Indice di Riferimento dei Termini

In questo supplemento, si è scelto di utilizzare una terminologia precisa riguardo agli effetti magici, e per non creare confusione nel lettore, i termini più usati sono descritti di seguito con il loro significato.

Termini Generici

Magia arcana: la magia caratteristica di coloro che si basano sul controllo diretto delle energie magiche presenti nell'universo per influenzare la realtà circostante. Essa è prerogativa dei maghi (o stregoni), degli elfi, delle razze fatate, e dei bardi (che tuttavia utilizzano le canzoni anziché le formule magiche per evocare la magia).

Magia divina: la magia caratteristica di coloro che si basano sul controllo indiretto delle energie magiche, subordinato al vincolo con una divinità o una forza mistica universale (Legge o Caos). In pratica, coloro che utilizzano la magia divina non controllano direttamente il potere evocato, ma attingono al potere di una determinata forza ultraterrena che lo mette a loro disposizione. Essa è prerogativa dei chierici (o sacerdoti), dei druidi, degli sciamani e di tutte quelle classi che ottengono poteri magici in seguito alla venerazione di una divinità o di uno spirito superiore.

Incantatore: si riferisce a qualsiasi individuo in grado di utilizzare la magia, sia essa arcana o divina.

Incantesimo: si riferisce all'effetto magico prodotto da un incantatore, sia esso arcano o divino.

Preghiera sacra: sinonimo di incantesimo divino (in opposizione alle preghiere comuni, che non sortiscono alcun effetto magico).

Dadi Vita (DV): il numero di dadi di un certo tipo (solitamente d8, a meno che non sia specificato il contrario), da tirare per determinare i PF delle creature, o per determinare il numero di creature influenzate da una magia (da notare che in caso di esseri con 1+ DV o simili, si considera il DV intero approssimato, 1 nell'esempio riportato).

Tiro per Colpire (TxC): tiro con d20 e bonus associati per colpire la CA del nemico. Da notare che i TxC di incantesimi a tocco sono modificati dal bonus di Destrezza e non da quello di Forza.

Tiro Salvezza (TS): tiro con d20 e bonus associati per evitare del tutto o parzialmente gli effetti di un incantesimo. Il tipo esatto di Tiro Salvezza viene riportato per ogni incantesimo (laddove questo sia ammesso).

Effetti Fisici Limitanti

Cecità: penalità di -6 ai Tiri per Colpire; penalità di -4 ai TS contro effetti schivabili; CA ridotta di 4 punti; impossibile usare armi da tiro; maestrie nelle armi ridotte al grado Base; movimento normale dimezzato (ridotto a 2/3 se il cieco viene guidato da qualcuno); rischio di inciampare e cadere o sbattere contro qualcosa (50% ogni round) se si muove a velocità normale.

Paralisi: impossibile muoversi o parlare, possibile concentrarsi e udire normalmente. La visione è limitata al solo campo visivo fisso (non si possono muovere gli occhi), e la rigidità delle membra può essere forzata da

interventi esterni con una prova di Forza, anche se non è possibile provocare fratture in questo modo.

Silenzio: impossibile udire o emettere alcun suono all'interno dell'area d'effetto; trattare come *sordità* per tutti i presenti nell'area del silenzio.

Soffocamento: condizione possibile per mancanza di aria (sia sott'acqua che nel vuoto o per effetto di incantesimi). Si può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione se non si fanno sforzi, o per metà della Costituzione in situazione di sforzo, dopo di che è necessaria una prova di Costituzione con penalità cumulativa di -1 ad ogni round successivo: ad ogni fallimento il soggetto perde 1/3 dei PF totali per danni debilitanti, finché i PF scendono sotto zero e sopraggiunge la morte.

Sordità: penalità di -1 alla Destrezza e di -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compreso l'abilità generale *Allerta*), a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti (a parte l'udito), impossibilità di utilizzare l'abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati hanno inoltre una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo, se questo comprende una componente verbale.

Stordimento: penalità di -4 alla CA, ai TS e a qualsiasi prova di abilità; movimento ridotto a un terzo (impossibile correre); impossibile attaccare o concentrarsi; maestrie nelle armi ridotte al grado Base.

Dimensioni e Taglia

Spesso nel testo si fa riferimento alle dimensioni di creature o di oggetti. Per una più rapida consultazione delle abbreviazioni o delle diciture riportate, la Tabella I mostra una chiarificazione metrica riguardante le possibili dimensioni di oggetti e creature. Per le Creature, la dimensione elencata è l'Altezza o la Lunghezza, per gli oggetti si intende la dimensione più grande (fra lunghezza, larghezza o spessore). Il Coefficiente di Taglia (*CdT*) indica per quanto occorre moltiplicare l'ingombro di un oggetto (o il peso di una creatura) di quella taglia rispetto ad uno di taglia media per scoprire il suo peso, P.D. e costo, e viene usato anche per determinare il peso massimo trasportabile, sollevabile e maneggiabile.

Tab. I – Dimensioni di Creature e Oggetti

Taglia	Sigla	CdT	Creature	Oggetti
Minuscolo	D	1/8	Fino a 20 cm	Fino a 10 cm
Minuto	T	1/4	21 cm – 60 cm	11 cm – 30 cm
Piccolo	S	1/2	61 cm – 1,20 m	31 cm – 80 cm
Medio	M	1	1,21 m – 2,1 m	81 cm – 1,60 m
Grande	L	2	2,2 m – 3,6 m	1,61 m – 3 m
Enorme	H	4	3,7 m – 7,5 m	3,1 m – 6 m
Gigantesco	G	8	Oltre 7,5 m	Oltre 6 m

Occorre ricordare che le creature più piccole colpiscono più facilmente quelle più grandi e viceversa. Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

Inoltre, è consigliabile anche modificare i Dadi Vita delle Classi in base alla taglia di una creatura. Infatti,

come i danni prodotti dalle armi variano in funzione delle dimensioni dell'arma (una spada minuscola non causa gli stessi danni di una spada media – vedere il manuale *Armeria di Mystara* per maggiori dettagli), così un personaggio di taglia più piccola dovrebbe avere meno PF di un personaggio di taglia più grande (a parità di livello e Costituzione). In caso contrario, un guerriero di taglia minuscola avrebbe gli stessi PF di uno di taglia Media o Enorme, e sarebbe più resistente ai danni inferti dalle armi della propria taglia. Per ovviare a questo paradosso, si consiglia semplicemente di considerare i Dadi Vita associati ad ogni Classe e pensati per personaggi di taglia Media e convertirli in base alla taglia del personaggio, come da tabella seguente:

Tab. II – Dadi Vita in base alla Taglia

Taglia	Creature	DV	DV	DV
Minuscolo	Fino a 20 cm	1	d3	d4
Minuto	21 cm – 60 cm	d2	d4	d5
Piccolo	61 cm – 1,20 m	d3	d5	d6
Medio	1,21 m – 2,1 m	d4	d6	d8
Grande	2,2 m – 3,6 m	d5	d8	d10
Enorme	3,7 m – 7,5 m	d6	d10	d12
Gigantesco	Oltre 7,5 m	d8	d12	2d8

Esempio: un guerriero (d8) halfling (taglia piccola) usa d6 (come i normali halfling riportati nella *Rules Cyclopedica*), mentre un guerriero ogre (taglia grande) usa d10. Un mago (d4) kubitta (taglia minuta) userà d2, mentre un ladro (d4) halfling (taglia piccola) usa d3.

Infine, creature più grandi sono notoriamente più forti di quelle più piccole, che invece sono più agili a causa della minore massa corporea. Per questo ad ogni taglia si accompagna un bonus e un malus alla Forza e alla Destrezza, come mostra la Tabella III:

Tab. III – Forza e Destrezza in base alla Taglia

Taglia	Creature	FOR	DES
Minuscolo	Fino a 20 cm	-4	+4
Minuto	21 cm – 60 cm	-2	+2
Piccolo	61 cm – 1,20 m	-1	+1
Medio	1,21 m – 2,1 m	+0	+0
Grande	2,2 m – 3,6 m	+1	-1
Enorme	3,7 m – 7,5 m	+2	-2
Gigantesco	Oltre 7,5 m	+4	-4

Lista delle Fonti

Di seguito viene riportata la lista dei manuali dai quali sono stati tratti molti degli incantesimi e delle regole che caratterizzano questo manuale. Occorre notare che, benchè si siano utilizzati tutti i manuali editi dalla TSR/WotC per D&D Mystara, in realtà solo quelli qui sotto riportati esibivano sezioni rilevanti ai fini della compilazione di questo tomo.

Si ricorda il lettore inoltre che la consultazione dei manuali disponibili gratuitamente online *Armeria di Mystara*, *Manuale delle Abilità Generali* e *Codex Im-*

mortalis è d'obbligo per integrare le informazioni qui contenute.

Dungeons & Dragons Classico

AC10: Book of Dragons and Giants
 Champions of Mystara boxed set
 CM4: Earthshaker!
 CM8: The Endless Stair
 Dawn of the Emperors boxed set
 D&D Basic set
 D&D Companion set
 D&D Expert set
 D&D Master set
 GAZ1: The Grand Duchy of Karameikos
 GAZ2: The Emirates of Ylaruam
 GAZ3: The Principalities of Glantri
 GAZ5: The Elves of Alfheim
 GAZ6: The Dwarves of Rockhome
 GAZ7: The Northern Reaches
 GAZ8: The Five Shires
 GAZ9: The Minrothad Guilds
 GAZ10: The Orcs of Thar
 GAZ11: The Republic of Darokin
 GAZ12: The Golden Khan of Ethengar
 GAZ13: The Shadow Elves
 GAZ14: The Atruaghin Clans
 Hollow World boxed set
 HWA1: Nightwail
 HWR1: Sons of Azca
 HWR2: The Kingdom of Nithia
 HWR3: The Milenian Empire
 PC1: Tall Tales of the Wee Folk
 PC2: Top Ballista
 PC3: The Sea Creatures
 PC4: Night Howlers
 Rules Cyclopedica
 Wrath of the Immortals boxed set

Advanced Dungeons & Dragons (1st Edition)

Oriental Adventures

Advanced Dungeons & Dragons (2nd Edition)

AD&D Player's Handbook
 Arabian Adventures Sourcebook (Al-Qadim)
 Complete Bard's Handbook
 Complete Druid's Handbook
 Complete Priest's Handbook
 Complete Ranger's Handbook
 Complete Wizard's Handbook
 Domains of Dread (Ravenloft)
 Glantri: Kingdom of Magic
 Red Steel boxed set
 Savage Coast Sourcebook
 Tome of Magic

Dungeons & Dragons 3.5 Edition

D&D Player's Handbook
 Nephandum – Avventure nel Terrore [Asterion Press]

Riviste

Dragon Magazine

Capitolo 1. LA MAGIA DIVINA

Natura della Magia Divina

Come nel caso degli incantatori arcani, anche quelli divini solitamente iniziano la propria carriera sotto la guida di un maestro, che gli insegna i rudimenti della fede e il modo più consono di chiedere l'aiuto di un immortale. Nel caso dei chierici, i maestri a cui un novizio si rivolge sono i sacerdoti più anziani ed esperti, che appartengono all'ordine religioso del quale il personaggio è diventato accolito, oppure si tratta di saggi profeti che vedono nell'individuo un degno discepolo e un fervente fedele dei precetti dell'immortale servito. In entrambi i casi, l'aspirante sacerdote viene contattato da un uomo di fede e diventa il suo accolito, imparando a pregare correttamente e studiando i precetti dell'immortale o della chiesa che desidera servire.

La differenza principale che si rileva tra incantatori arcani e divini è che, laddove i maghi necessitano di un elevato acume, una spiccata intelligenza, e una memoria fenomenale per riuscire a comprendere e ricordare formule e concetti che esulano dalla realtà quotidiana, i sacerdoti hanno invece bisogno di un'indomita forza di volontà e di una fede incrollabile per esercitare il proprio potere sulla realtà circostante. Essi sanno di non essere padroni delle forze magiche che evocano, ma di essere semplicemente il mezzo tramite cui il loro immortale (o il pantheon servito) manifesta la propria volontà nel mondo. Senza di lui, il chierico non avrebbe alcun potere sulla magia, sugli individui e sulle loro anime, ed è quindi vitale per il sacerdote credere fermamente nel potere della propria fede, rispettare i suoi precetti e invocare con riverenza i poteri di cui abbisogna.

Certo, anche i chierici necessitano di apprendere formule rituali per poter evocare il potere divino dei loro incantesimi, ma a differenza della magia arcaica, non si tratta di formule arzigogolate in una lingua sconosciuta, bensì di preghiere (per quanto a volte lunghe e dotate di vocaboli antichi) scritte e tramandate in una lingua conosciuta. È vero che in alcuni casi le preghiere potrebbero essere scritte in una lingua morta, che solo i membri di una determinata chiesa continuano a tramandarsi, ma si tratta nonostante tutto di una lingua mortale, comprensibile agli eruditi linguisti così come a chi possiede mezzi magici per leggere i linguaggi. La preghiera che evoca un incantesimo divino in sé ha meno potere di una formula arcaica nella lingua della magia: il potere deriva invece maggiormente dall'individuo che pronuncia la preghiera, dalla sua fede e dal vincolo che ha stretto con la forza divina a cui viene rivolta la preghiera. Così, le preghiere per invocare uno stesso incantesimo possono essere differenti asseconda del culto a cui appartiene un sacerdote, e similmente, preghiere scritte su pergamene clericali hanno potere solo se utilizzate da un sacerdote che venera

la stessa divinità a cui ci si rivolge nella pergamena, oppure cambiando l'invocazione.

È innegabile tuttavia, che così come non è possibile per nessuno evocare il potere divino semplicemente leggendo una pergamena sacra senza essere un vero fedele, è anche vero che non basta semplicemente desiderare l'avverarsi di un effetto magico da parte di un chierico per ottenerlo: occorre formulare la richiesta all'immortale in una certa maniera, e quindi la preghiera sacra è di importanza vitale. Così, un sacerdote acquisisce la capacità di lanciare incantesimi solo dopo aver accumulato sufficiente esperienza nel recitare preghiere e servire l'immortale, ovvero dopo aver dimostrato la sua fede e aver temprato il suo spirito con la devozione incondizionata alla divinità. Solitamente gli accoliti rimangono in seno al proprio tempio, studiando i rituali più comuni e servendo fedelmente la chiesa e i suoi superiori, fino a quando non si sentono pronti a diffondere per il mondo la parola del loro immortale, oppure la chiesa affida loro qualche tipo di compito specifico, oppure l'immortale stesso li ispira a percorrere una certa via che li porta lontano dalla chiesa. Questo distacco avviene normalmente dal 2° livello in avanti, mentre giunti al livello di vescovo (7°) o di patriarca (9°), è più probabile che il sacerdote si senta chiamato a fondare un piccolo tempio o una chiesa e a convertire nuovi fedeli e formare nuovi sacerdoti; questo in via teorica, poiché in via pratica sono molti i sacerdoti itineranti che preferiscono servire "sulla strada" la loro divinità.

Tutti i chierici perciò apprendono, durante il loro stato di novizi, tutte le preghiere necessarie per evocare gli incantesimi più comuni dei chierici (ovvero gli incantesimi dei primi tre livelli di potere), mentre per poter imparare le preghiere sacre di livello superiore devono rivolgersi ad altri membri della stessa fede che le conoscano, oppure avere accesso ad un breviario sacro che contenga tutte le preghiere superiori (cosa molto più comune, specie nelle chiese organizzate), una volta che dimostrano di avere sufficiente potere per poterle controllare. In questo caso, ogni volta che un chierico accumula sufficiente esperienza per poter lanciare incantesimi di un livello di potere superiore al 3°, è necessario che si rechi da un sacerdote della sua fede che conosca le preghiere di quel livello (ovvero che sia abbastanza potente da lanciarle), o che si rechi in un tempio del suo culto che custodisca un breviario sacro (o tavole con incise le preghiere superiori, o simili oggetti sacri), per poterle apprendere. Quest'operazione richiede non più di una settimana di studio, dopo la quale il chierico è in grado di lanciare tutti gli incantesimi di quel livello di potere.

Infatti, la principale differenza tra incantatori divini e arcani è che i primi conoscono sempre tutti gli incantesimi comuni disponibili ad ogni livello di potere, mentre i secondi hanno accesso solo a quelli che riescono a trovare con le loro ricerche. Quindi, mentre

gli incantatori arcani sono meno vincolati dal punto di vista del comportamento e possono creare moltissimi tipi di magie, per gli incantatori divini è più semplice accedere a tutti gli incantesimi di un dato livello di potere, anche se il loro uso (e la loro creazione) è subordinato al rispetto della fede servita.

Memorizzare e lanciare magie divine

Un incantatore divino necessita di meditare e pregare il proprio immortale un'ora ogni giorno (solitamente al risveglio o prima di dormire) e di riposare per almeno otto ore (senza interruzioni più lunghe di cinque minuti tra un'ora e l'altra) per recuperare gli incantesimi. Non è possibile per un sacerdote pregare più volte in uno stesso giorno per ottenere più incantesimi di quelli lanciabili: la lista degli incantesimi lanciabili infatti si riferisce all'arco delle 24 ore, e se il chierico vuole modificare i poteri che ha chiesto alla sua divinità, deve aspettare che siano passate almeno 24 ore dall'ultima volta che ha pregato. Egli infatti conserva il potere di lanciare incantesimi divini per 24 ore ogni giorno, al termine delle quali cessa il dono divino che il suo immortale gli ha concesso: è per questo che deve pregare almeno una volta al giorno, per essere sicuro di poter sempre lanciare incantesimi.

Al momento di memorizzare i vari incantesimi, la scelta di un incantatore divino è limitata solo dal livello di potere massimo che padroneggia, potendo scegliere qualsiasi incantesimo elencato nella lista delle preghiere comuni degli incantatori divini. Infatti, a differenza degli incantatori arcani, la cui scelta di incantesimi è limitata da quelli che effettivamente hanno scritto nel proprio libro degli incantesimi, gli incantatori divini conoscono sempre tutte gli incantesimi divini comuni esistenti (ovvero quelli riportate nella Tabella 2.1) e possono dunque scegliere liberamente tra questi, a meno che non sia esplicitamente affermato il contrario nella descrizione di una specifica classe (vedi la sezione *Incantatori divini non convenzionali*), o che un determinato immortale proibisca l'uso di certi incantesimi (vedere le regole nel *Codex Immortalis* disponibile online, e la sezione *Lista dei nuovi incantesimi divini* in questo manuale).

Inoltre, alcune preghiere sacre possono essere utilizzate anche per evocare un effetto completamente contrario a quello standard: queste magie vengono chiamate incantesimi inversi o invertiti. Per lanciare un incantesimo invertito, qualsiasi incantatore divino necessita semplicemente di recitare la preghiera invertendo alcune parole con il loro opposto, e questo può farlo tranquillamente nel momento in cui sceglie di lanciare l'incantesimo studiato. Non è quindi necessario memorizzare la preghiera già al contrario, ma si può invertirla direttamente sul momento (salvo indicazioni contrarie nella descrizione di qualche classe in particolare).

Infine, il chierico non ha limitazioni per quanto riguarda l'uso di incantesimi invertiti (può lanciarli subito dal 2° livello), se non quelli che dà l'immortale venerato. Infatti, di norma tutti gli immortali concedo-

no al sacerdote di utilizzare gli incantesimi nella versione normale e in quella invertita, ma alcune divinità non gradiscono l'uso di incantesimi invertiti che causano danni, mentre altri garantiscono *esclusivamente* l'uso delle magie inverse, per causare solo danni (vedere *Codex Immortalis* per informazioni su ogni divinità).

Limiti della Magia Divina

La magia divina è sicuramente più limitante rispetto a quella arcana, proprio perché (come si è più volte ripetuto) dipende dal rapporto che l'incantatore ha con una divinità, il che è quindi condizionato da un lato dalla personalità del sacerdote e dall'altro da quella dell'immortale. I sacerdoti sanno infatti che devono stare molto attenti a come si comportano, poiché se non rispettano i dettami della propria divinità o si macchiano di crimini contrari alle sue regole (a giudizio del DM), l'immortale non esiterà un attimo a rescindere il vincolo sacro con questi "traditori", negando loro l'uso di qualsiasi incantesimo e potere speciale concesso [si faccia riferimento al *Codex Immortalis*, disponibile online, per ulteriori informazioni sui poteri dei sacerdoti di ciascun immortale], nonché le capacità clericali necessarie per recitare preghiere scritte su pergamene o breviari sacri e per utilizzare oggetti specifici dei sacerdoti (vedi il Volume 3, nella sezione riguardante la creazione di oggetti magici dei chierici). Solo un pentimento sincero e un'azione eroica e devota (o una lunga ricerca al fine di favorire la causa della divinità) convinceranno l'immortale della redenzione del sacerdote, e solo una volta rientrato nelle grazie dell'immortale egli ritornerà nuovamente in possesso dei suoi poteri.

Tuttavia, se da una parte la magia divina è limitata dall'approvazione dell'immortale nei confronti dei suoi emissari, dall'altro è molto più semplice riuscire a conoscere tutte le preghiere sacre più comuni per un sacerdote, rispetto invece alla difficoltà che trovano i maghi nel ricercare e trovare tutti gli incantesimi arcani più comuni (vedi la sezione precedente).

In termini di gioco, i limiti che gli incantatori divini hanno nel creare incantesimi e oggetti magici, oltre alla quantità di denaro disponibile e ai normali requisiti necessari per la ricerca e la creazione magica (vedi il Volume 3), si basano sul tipo di effetto voluto e sull'approvazione del suo Immortale (impersonato dal DM, che deve essere con loro molto più rigido che non con i maghi, quando si tratta di approvare un nuovo incantesimo). In generale, possiamo dire che gli incantatori divini possono ideare qualsiasi tipo di magia, con l'esclusione di:

- magie che influenzano il tempo: i sacerdoti non possono influenzare lo scorrere del tempo in alcun modo, ad eccezione delle limitate concessioni fatte da un immortale ai suoi specifici chierici (ad esempio la conoscenza dell'incantesimo *invecchiare* da parte dei chierici di alcuni immortali dell'Entropia, o degli incantesimi come *sbalzo temporale* da parte dei sacerdoti di Khoronus e di

altre divinità della sfera del Tempo). Questo perché i segreti del tempo nell'universo di Mystara sono di esclusivo dominio degli Immortali della Sfera del Tempo, e solo loro sono in grado di concedere la conoscenza di questi segreti agli individui più meritevoli;

- **magie di livello planetario:** i sacerdoti non possono creare effetti che influenzino un'area più grande di 1,5 km per livello di potere, e in generale non possono causare sconvolgimenti di livello universale o planetario utilizzando semplicemente un incantesimo (ciò per impedire la totale alterazione o distruzione di interi pianeti o specie e l'assoluto dominio da parte degli incantatori su altre creature);
- **magie arcane:** in generale, tutte le magie arcane offensive e di trasformazione corporea non sono riproducibili dal chierico in alcun modo (eccettuato tramite *desiderio*). Gli incantesimi che possono essere replicati invece, saranno sempre di un livello di potere superiore rispetto al loro corrispondente arcano (es. *fertilità** è di 3° per i maghi, ma per i chierici è di 4°), con l'eccezione delle magie concesse da un immortale ai suoi chierici specialisti (v. Appendice) o magie strettamente legate agli interessi del culto o della divinità servita, che restano allo stesso livello di quelle arcane. Incantesimi delle scuole di Divinazione e Abiurazione invece possono essere replicati allo stesso livello di potere degli incantatori arcani, mentre incantesimi necromantici arcani che animano i morti sono sempre di un livello inferiore per i chierici;
- **magie druidiche:** in generale, tutte le magie che influenzano la natura o le condizioni climatiche dovrebbero essere lasciate di dominio dei druidi, ovvero quei chierici che si specializzano nel venerare e proteggere la natura in tutti i suoi aspetti. Non è quindi possibile replicare incantesimi druidici (appartenenti alla lista dei druidi), né creare incantesimi con proprietà o scopi similari (non contano ai fini di questa limitazione i poteri o gli incantesimi concessi in modo limitato da un immortale ai suoi chierici).

Inoltre, esiste un'ulteriore limitazione agli incantesimi che possono essere inventati dagli incantatori divini, ed essa riguarda la pericolosità degli effetti distruttivi riproducibili. In generale:

- incantesimi che danno la morte immediata (in caso di mancato Tiro Salvezza) alla vittima senza ulteriori effetti secondari (in caso di favorevole TS) devono essere di 5° livello o superiore;
- incantesimi che danno la morte immediata (in caso di mancato Tiro Salvezza) alla vittima, e causano ulteriori effetti secondari (in caso di favorevole TS) devono essere di 7° livello o superiore;
- incantesimi non mortali che non concedono alcun TS per essere evitati devono avere una durata limitata, oppure un raggio d'azione e un'area d'effetto limitati, oppure influenzare un numero limitato di Dadi Vita di creature (solitamente 4 per livello di potere dell'incantesimo) o una classe specifica;

- incantesimi mortali che non concedono alcun TS per essere evitati devono essere di 7° livello, avere un raggio d'azione e un'area d'effetto limitati, e influenzare un numero limitato di Dadi Vita di creature (al massimo 1 per livello di potere dell'incantesimo) o una classe specifica;
- il danno massimo quantificabile che un singolo effetto magico può causare ad una creatura deve essere di 100 Punti Ferita (con un limite di 1d6 PF per livello del chierico), e il livello di potere minimo a cui appartiene è determinato in base ai danni massimi causati nel modo seguente: 10-20 PF = 2° livello; 21-40 PF = 4° livello; 41-50 PF = 5° livello; 61-80 PF = 6° livello, 81- 100 PF = 7° livello. Se non è possibile dimezzare i danni con un TS, alzare di 1 il livello minimo dell'effetto (quelli di 7° rimangono tali, ma deve essere possibile ridurre il danno in qualche modo).

Infine, nessun incantesimo divino può essere reso permanente semplicemente utilizzando una *permanenza* o un *desiderio*. Questo deriva dal fatto che solo gli immortali decidono quando rendere permanente un effetto magico da loro creato, ed è possibile farlo solo in determinati casi, ovvero quando l'incantesimo prevede la durata permanente, oppure quando si crea un oggetto magico con i normali metodi (vedi il Volume 3); la magia arcana non può rendere permanenti o estendere la durata di incantesimi divini in alcun modo. È tuttavia possibile creare oggetti magici con poteri divini permanenti, anche se non tutte le preghiere sacre possono essere rese in tal modo permanenti: si escludono a priori quelle di durata permanente o istantanea, e tutte quelle la cui descrizione riporta specificatamente questa proibizione.

Per concludere, è importante ricordare che le regole soprastanti devono essere sempre e comunque integrate dalla saggezza e dal buon senso del Master: se infatti capitasse che venga introdotto un incantesimo che, pur rispettando le regole sopracitate, si rivela troppo potente (o squilibrante nel caso venisse reso permanente), il DM ha sempre l'ultima parola su ciò che è o non è possibile fare con gli incantesimi.

Tipologie di Sacerdoti

CHIERICI SPECIALISTI

I sacerdoti specialisti (la maggioranza dei chierici mystarani) si distinguono dai normali fedeli e dagli altri chierici per il fatto che intrattengono uno speciale vincolo di fiducia e fedeltà con una specifica divinità, una comunione spirituale più elevata che raggiungono grazie a pratiche di meditazione e di abnegazione nei confronti della divinità e di ciò che essa rappresenta. L'immortale, in cambio dei loro servizi e della loro eterna e incondizionata dedizione, dona a questi chierici parte del proprio potere divino, visto che la loro comunione di spirito diventa un canale tramite il quale i mortali possono accedere al potere della divinità. In questo modo i sacerdoti sono in grado di lanciare incantesimi clericali, grazie al legame divino coi propri

patroni immortali: essi meditano ogni giorno ad un orario fisso (di solito al levar o al calar del sole), offrendo le proprie lodi all'immortale, reiterando la propria fedeltà e la comunione di spirito, e chiedendo in cambio la possibilità di servirlo e di usare parte del suo potere per la sua maggior gloria. In seguito, quando sorge la necessità, pronunciando semplici preghiere o formule di rito essi invocano il potere divino per creare miracoli e fenomeni magici. Queste preghiere producono effetti magici solo in virtù della fedeltà e della comunione spirituale esistente tra il sacerdote e la divinità.

Risulta facile capire quindi, quanto sia importante per un chierico specialista seguire sempre alla lettera i dettami del suo patrono immortale, cercando di convertire altri alla sua fede (poiché questo è generalmente il motivo principale che spinge un immortale a creare un corpo di sacerdoti a lui devoti) e combattendo nel suo nome. Infatti, qualora venisse a mancare nel suo servizio e commettesse azioni che vanno contro i dettami del suo immortale, egli rischierebbe non solo di perdere temporaneamente i propri poteri, ma anche di essere punito severamente dalla divinità (vedi il paragrafo seguente, "Obblighi e Doveri dei sacerdoti").

Il chierico specialista possiede solo il simbolo sacro caratteristico della propria divinità e ha accesso a tutti gli incantesimi aggiuntivi e/o sostitutivi caratteristici dell'immortale (vedere la sezione "Nuovi incantesimi clericali" e la lista di incantesimi aggiuntivi per ogni immortale).

CHIERICI POLITEISTI O PANTEISTI

Oltre ai chierici specialisti esiste un secondo tipo di sacerdote che trae potere dalla comunione con gli immortali: il cosiddetto chierico politeista. A differenza di uno specialista, un sacerdote politeista venera un intero pantheon di divinità riconosciute dalla propria chiesa, ciascuna asseconda del ruolo che la dottrina della chiesa le assegna per mantenere l'equilibrio universale. Questa distinzione si impone particolarmente nel caso di sacerdoti che appartengano a chiese che venerano diversi immortali (come la Chiesa di Traladara, la Chiesa di Bellayne o quella di Darokin), in quanto essi hanno la possibilità di scegliere tra la dedizione ad una divinità in particolare o la venerazione di tutti gli immortali del culto senza fare differenze. Il sacerdote politeista può esistere solo all'interno di una chiesa politeista organizzata ufficialmente che comprenda divinità con obiettivi concordanti, a meno che il DM non conceda al personaggio di poter venerare un intero pantheon culturale o regionale.

È chiaro che mentre un chierico specialista è molto più vincolato ad un codice di condotta e a una serie di dettami che il suo immortale gli impone, il sacerdote politeista gode invece di una maggiore libertà, dovendo mediare tra i diversi dettami e gli interessi dei diversi immortali e potendo scegliere su quali concentrarsi di più di volta in volta. Quindi a differenza del chierico specialista, egli non corre il rischio di vedersi privato degli incantesimi nel caso commetta una mancanza nei confronti di un immortale, poiché le altre divinità della sua chiesa continuerebbero comunque a

fornirgli gli incantesimi. Solo nel caso in cui egli abiuri o contravvenga ai dettami e ai dogmi fondanti della chiesa stessa allora rischia di essere privato dei suoi poteri, poiché il pantheon agisce di comune accordo in base a certi obiettivi considerati prioritari che il chierico deve sempre rispettare e sui quali si basa la concessione dei suoi poteri.

Il chierico politeista usa il simbolo caratteristico della propria chiesa o in alternativa può utilizzare uno qualsiasi dei simboli sacri relativi alle divinità venerate dal suo pantheon e ha accesso a tutti gli incantesimi aggiuntivi o sostitutivi che vengono concessi solo da quelle divinità della sua chiesa che ammettono sacerdoti dotati del suo stesso allineamento.

CHIERICI FILOSOFI

Esiste un terzo tipo di sacerdoti che possono essere riconosciuti su Mystara poiché non venerano alcuna divinità pur ricevendo incantesimi grazie alla propria fede nell'Ordine o nel Caos: si tratta dei chierici filosofi. Essi non ripongono la propria fede in determinati immortali, ma piuttosto seguono una filosofia, idee e dogmi di comportamento allineati con uno dei due poli che fondano la struttura del Multiverso: la Legge (Ordine, Vita) o il Caos (Disordine, Morte). Per i chierici filosofi l'importante è agire e pensare rispettando i dettami imposti dall'etica della chiesa a cui appartengono (come ad esempio quella di Thyatis o di Ochalea), dettami che seguono l'Ordine o il Disordine pur senza rendere conto ad alcuna divinità. Questi sacerdoti riescono a trarre potere attingendo direttamente dalle sfere dell'Ordine (l'insieme di Materia, Pensiero, Energia e Tempo) o dalla sfera del Caos (l'Entropia, che da sola bilancia le altre quattro sfere allineate con l'Ordine), e quindi il loro potere deriva soprattutto dalla forza della loro fede nei loro principi e nei dogmi della propria religione o filosofia religiosa. Nel momento in cui essi stessi si allontanano da questa via, recidono da soli il legame mistico che intrattengono con l'Ordine o col Caos e cessano di ricevere poteri divini poiché non più allineati ai loro ideali (come una sorta di autopunizione inconscia dell'anima). Ecco perché risulta spesso molto più difficile e molto più impegnativo percorrere la via del chierico filosofo rispetto a quella dello specialista o del panteista: esso deve essere legato al proprio allineamento e all'impostazione della chiesa a cui appartiene costantemente, senza alcuna concessione.

Il chierico filosofo usa il simbolo caratteristico della propria chiesa e ha accesso solo agli incantesimi della lista standard, ad eccezione di quelle magie espressamente vietate dalla sua chiesa. È possibile averne altre in sostituzione, secondo la tradizione della chiesa a cui appartiene il sacerdote.

Obblighi e Doveri dei Sacerdoti

A differenza degli incantatori arcani, i sacerdoti hanno un codice di comportamento e una gerarchia ecclesiale che devono sempre rispettare. Sia che fac-

ciano parte di una chiesa, sia che si tratti di chierici indipendenti e itineranti, o di predicatori solitari che si accompagnano solo a gruppi di avventurieri, ognuno di essi sa che deve onorare non solo il proprio immortale o il pantheon di immortali riveriti, ma anche i suoi confratelli, specialmente i sacerdoti di livello superiore. Questo è tanto più vero quanto più un chierico risulta inserito all'interno di una struttura ecclesiastica organizzata, fino al punto che potrebbe doversi trovare ad obbedire a degli ordini o a rispettare delle regole che egli può giudicare ingiuste, o in contrasto con gli insegnamenti dell'immortale. In questo caso, egli deve prima di tutto rispettare i dettami della sua divinità, poiché è lei che ha giurato di servire fino alla morte, e non la chiesa che si è organizzata intorno ad essa.

Qualora si dovesse verificare un caso di simile incompatibilità tra le direttive di un culto e i precetti dell'immortale, ciascun sacerdote è libero di dissociarsi dal culto e di fondare una nuova setta o una chiesa riformata, che, partendo dai punti condivisi col vecchio tempio, ponga maggiore attenzione alle differenze di interpretazione della parola della divinità (è in questo modo che spesso si creano diverse dottrine o confessioni all'interno della stessa fede). Infatti, finché un chierico non trasgredisce gli ordini del proprio immortale, non deve temere alcuna scomunica da parte dei suoi superiori, poiché essi non possono togliergli la capacità di lanciare incantesimi divini (solo l'immortale può farlo), anche se è in loro potere utilizzare i propri incantesimi per ridurre al silenzio l'apostata.

Può perciò capitare che un chierico venga espulso da una chiesa, o si allontani dal culto, vuoi per incompatibilità con la gerarchia, vuoi per mancanze personali nei confronti dei suoi doveri. Mentre nel primo caso può tranquillamente continuare il suo operato finché rimane entro le grazie dell'immortale, finanche fondando un nuovo culto, nel secondo si trova nella spiacevole situazione di essere un rinnegato senza più alcun potere. In tal caso, o fa penitenza e ritorna nell'ordine dopo aver superato numerose prove catartiche (non solo nei confronti del clero, ma soprattutto del suo immortale) e probabilmente aver ricevuto un *perdono* (vedere l'incantesimo divino di 5° livello), oppure può scegliere di votarsi ad un nuovo immortale (o addirittura di cambiare vita).

Se per riconquistare il potere e il prestigio perduto, il sacerdote cerca rifugio in una chiesa che si dimostra neutrale nei confronti del suo precedente culto, è possibile che venga ammesso, ma solo dopo un lungo periodo di prova (di solito entra nell'ordine dopo circa 2d4 mesi di prova, riacquistando così gli incantesimi). Normalmente infatti, altre chiese o culti non accettano di buon grado individui che sono stati espulsi dalla propria setta per eventuali mancanze, proprio perché sanno che c'è una buona probabilità che l'individuo ripeta gli stessi errori anche nel loro ordine. Così, solitamente una chiesa accetta un chierico "rinnegato" da un'altra divinità solo dopo avergli sottoposto numerose e difficili prove che attestino la sua buona volontà e la sua devozione alla causa. In altri casi invece, il traditore viene accolto a braccia aperte se decide di abbandonare un determinato immortale per unirsi ai

seguaci del suo nemico, e anzi i chierici considerano con gioia l'avvento di questa "pecorella smarrita", e se si tratta di un culto caotico, lo accolgono con più favore se egli provoca scompiglio o distruzione nella sua vecchia setta (prima o dopo la sua partenza).

Occorre rilevare che a volte l'immortale non si limita a non concedere più gli incantesimi e i poteri speciali di cui godono i suoi chierici a coloro che si dimostrano indegni, ma provvede personalmente a punire i sacerdoti che lo insultano pesantemente (non semplicemente bestemmiando, ma abiurando e profanando i suoi templi o i suoi precetti, oppure distruggendo luoghi a lui consacrati o uccidendo i suoi fedeli, o infine mentendo spudoratamente sulla loro fede per salvarsi la vita). In questi casi particolari, l'immortale scatena una maledizione divina sul traditore (il tipo e la forma sono scelte dal DM, e può anche essere qualcosa di eclatante, visto che le regole degli immortali ammettono questo tipo di interferenza da parte di una divinità nei confronti dei suoi seguaci), che può essere annullata solo da un altro immortale o dalla stessa divinità che l'ha scagliata, quando sarà soddisfatta dei risultati o del pentimento dell'infedele.

Scacciare o Controllare Non-Morti

Gran parte degli incantatori divini ha il potere di catalizzare energia positiva per respingere e distruggere i non-morti, creature animate dall'energia negativa che ha stabilito un legame innaturale tra la loro anima e il corpo morto. Questa capacità di scacciare i non-morti è caratteristica di tutti i sacerdoti, i quali, facendo appello al potere divino e alla forza del proprio spirito, sono in grado di incutere un terrore sacro nelle creature non-morte e di irradiare il loro corpo di energia (positiva o negativa, asseconda della divinità venerata), provocando in alcuni casi (quando il sacerdote diventa più potente) persino la distruzione del corpo del non-morto. Se il tentativo ha successo (le meccaniche vengono spiegate di seguito), il non-morto (o i non-morti) scacciato fugge lontano dal sacerdote per 10 round al massimo della sua velocità, e potrà tornare indietro e affrontarlo nuovamente solo trascorsi 10 round. Se la creatura non ha vie di fuga, essa si prostra a terra in preda al dolore e al panico e resta immobile, diventando un facile bersaglio per chiunque (CA ridotta a 10 e bonus di +4 ai tentativi di colpirla); se però qualcuno le si avvicina per ingaggiare duello corpo a corpo, dopo il primo colpo la creatura reagisce e l'effetto della paura indotta dal sacerdote svanisce.

Alcuni sacerdoti invece servono divinità che mettono a loro disposizione energie negative e il dominio sul regno della morte (in particolare quelli caotici o della Sfera dell'Entropia). Questi incantatori possono scegliere ogni volta se effettuare un tentativo per scacciare un non-morto, o per controllarlo. Le meccaniche di gioco sono le stesse (spiegate di seguito), ma nel secondo caso, se il tentativo riesce, la creatura (o le creature, asseconda della potenza dell'individuo e dei non-morti presenti) cade sotto il controllo dell'incantatore,

ed obbedisce a tutti i suoi ordini al massimo per 1 turno per livello del personaggio, o fino a quando non viene scacciata da un altro sacerdote, controllata da qualcun altro o distrutta, oppure fino a che il sacerdote non sceglie di lasciarla libera. Il numero di Dadi Vita di non-morti che un incantatore divino può controllare in tal maniera è pari al suo livello, ed ogni creatura non-morta non può avere un numero di Dadi Vita maggiore della metà del livello dell'incantatore (altrimenti il controllo fallisce automaticamente).

Per tentare di controllare o scacciare un non-morto, il chierico deve mostrare il suo simbolo sacro e focalizzare la sua attenzione completamente sui non-morti che desidera influenzare per un intero round. Tutti i non-morti presenti entro un raggio di 18 metri dal sacerdote sono influenzati dal tentativo, ammesso che il chierico abbia una chiara linea visuale del nemico che intende scacciare o controllare. Occorre quindi tirare 2d6 e consultare la Tabella 1.1, verificando il risultato in base al livello del chierico e ai DV del tipo di non-morto che si intende influenzare. Si ricorda che prima vengono sempre influenzati i non-morti più deboli (con minori DV) se fanno parte di un gruppo eterogeneo, e che il chierico può continuare il suo tentativo di scacciare non-morti fino a che non fallisce per la prima volta: da quel momento, tutti i non-morti presenti nella zona non risentiranno più di alcun tentativo di questo genere per le seguenti 24 ore.

Il tentativo di controllare non-morti ha la stessa limitazione, ma non si possono controllare contemporaneamente più DV di non-morti del livello del sacerdote (tutti i tentativi seguenti saranno quindi per scacciare, a meno che il sacerdote non voglia liberare dal suo controllo alcuni non-morti per prenderne altri). Se poi si tenta di scacciare o dominare non-morti già controllati da qualcun altro, è necessario effettuare il tentativo tenendo come riferimento il livello o Dadi Vita del padrone dei non-morti: se il tentativo nei suoi confronti fallisce, tutti i non-morti ignorano l'effetto

completamente, ma se riesce, essi sono liberi dal controllo (occorre poi effettuare una seconda prova per sottometerli o scacciarli).

Scacciare Non-Morti in Gruppo

I chierici di una stessa divinità sono in grado di unire i propri sforzi per canalizzare contemporaneamente le energie divine e scacciare i non-morti in modo più efficace. È possibile scacciare non-morti in gruppo solo se vengono soddisfatte queste condizioni:

1. I chierici venerano tutti lo stesso immortale, oppure appartengono alla stessa chiesa.
2. I chierici si trovano a non più di 3 metri uno dall'altro.

Se le condizioni sono verificate, è possibile combinare la fede dei vari sacerdoti per ottenere un effetto potenziato. In pratica, si considera il livello del chierico più potente (il focus) come riferimento di base, ed esso viene aumentato in base al livello degli altri chierici che si uniscono al focus come segue:

- +2 per ogni sacerdote di livello uguale o inferiore alla metà di quello del focus;
- +4 per ogni sacerdote di livello superiore alla metà di quello del focus.

Il livello totale del gruppo viene così preso in considerazione per determinare il totale di Dadi Vita dei non-morti influenzabili, nonché il numero massimo di Dadi Vita scacciati o distrutti.

Esempio: Un gruppo di cinque chierici di Halav fronteggia un'orda di non-morti guidati da un vampiro da 12 DV. Per assestargli un colpo decisivo decidono di scacciarli in gruppo, e il patriarca di 9° funge da focus, mentre tutti gli altri chierici (due accoliti di 1° e due chierici di 3°) lo aiutano. In questo caso il patriarca scaccia i non-morti come fosse un chierico di livello 17 (9 + 8). Se uno degli altri sacerdoti fosse stato di 5° livello, avrebbe avuto la forza di un chierico di 19° (9 di base + 6 per i tre accoliti + 4 per il chierico di 5°).

Tab. 1.1 – Scacciare o Controllare Non-morti

Liv. PG	Dadi Vita del Non-Morto													
	1-2	3-4	5-6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17+
1-2	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-
7	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-
8	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-
9	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-
10	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-
11-12	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-
13-14	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-
15-16	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-
17-19	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11
20-22	D+	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9
23-26	D#	D+	D+	D+	D+	D+	D	D	D	T	T	T	5	7
27-30	D#	D#	D+	D+	D+	D+	D+	D	D	D	T	T	T	5
31-33	D#	D#	D#	D+	D+	D+	D+	D+	D	D	D	T	T	T
34-36	D#	D#	D#	D#	D+	D+	D+	D+	D+	D	D	D	T	T

Legenda:

11, 9, 7, 5: il risultato che occorre realizzare tirando 2d6 affinché il tentativo di scacciare o controllare quei determinati non-morti abbia successo. Il giocatore tira poi altri 2d6 per determinare il numero di DV di creature influenzate (minimo 1 creatura sempre); se il risultato non copre completamente i DV totali delle creature, i DV in eccesso non si considerano.

T: il tentativo è automaticamente riuscito (il non-morto è troppo debole per impensierire il chierico), e occorre tirare solo 2d6 per determinare il numero di DV di creature influenzate (minimo 1 creatura comunque).

D: il tentativo è automaticamente riuscito e il chierico è talmente potente che distrugge il corpo di 2d6 DV di creature polverizzandolo (minimo 1 creatura); nel caso si tratti di non-morti in grado di rigenerare, come i vampiri, questo significa che il corpo è stato distrutto, ma la creatura potrà riformarsi in seguito.

D+: il tentativo è automaticamente riuscito, e il chierico riesce a polverizzare addirittura 3d6 DV di creature (minimo sempre almeno una).

D#: il tentativo è automaticamente riuscito, e il chierico riesce a polverizzare addirittura 4d6 DV di creature (minimo sempre almeno una).

Non-morti e Incantesimi Curativi

I non-morti sono creature animate dall'energia negativa che fluisce nel multiverso, e per questo si può dire che essi siano la versione speculare negativa delle creature viventi. Alcuni di loro si nutrono di carne (viva e morta), altri di carogne o di fluidi vitali, altri infine ricevono sostentamento dall'energia vitale o persino dai ricordi che trovano nelle creature viventi.

Proprio a causa della loro natura totalmente diversa da quella delle normali creature viventi, anche gli incantesimi che normalmente guariscono grazie all'infusione di energia positiva hanno un effetto completamente diverso se usati contro i non-morti. In generale, qualsiasi incantesimo curativo che aggiunge Punti Ferita ad un essere vivente (come i vari *cura ferite* e *guarigione*), se usato contro i non-morti ha gli effetti della sua versione inversa (quindi causa danni anziché curarli). La versione inversa di questi incantesimi usata contro i non-morti ha invece gli stessi effetti di un incantesimo curativo dello stesso tipo.

Esempio: se un chierico lanciasse un *cura ferite gravi* su di uno zombi, egli causerebbe alla creatura 2d6+2 punti di danno, invece di curarli. Se invece lanciasse su di lui un *causa ferite gravi*, allora farebbe recuperare al non-morto 2d6+2 Punti Ferita.

Nel caso di altri incantesimi che abbiano un effetto diverso sui non-morti, la descrizione dell'effetto viene esplicitata nel testo.

Termini clericali comuni

Di seguito viene riportata una lista di comuni termini clericali per aiutare i giocatori e i Master ad impraticarsi dell'uso di tale terminologia. In particolare, questa lista fa riferimento alle pratiche sacerdotali più comuni della tradizione occidentale. Non è una lista esaustiva né intende esserlo, ma solo un aiuto per rendere le descrizioni più realistiche.

Abate: il religioso a capo di un'Abbazia o di un Monastero maschile.

Abbazia o Badia: comunità monastica governata da un Abate (se maschile) o da una Badessa (se femminile) e autonoma dalla giurisdizione di un Vescovo. L'Abbazia è il centro di un Priorato.

Accolito: termine generico per indicare il seguace di un gruppo (una fede, una tradizione) non ancora membro ufficiale del gruppo. Sinonimo di Novizio.

Anacoreta: religioso che si ritira nel deserto per dedicarsi alla contemplazione e alla preghiera, spesso in un luogo scomodo o difficilmente accessibile. Un tipo di Eremita. Presso la tradizione islamica viene definito Derviscio.

Arcidiocesi o Archidiocesi: circoscrizione territoriale sottoposta alla giurisdizione di un Arcivescovo che raccoglie diverse Diocesi al suo interno, o che comprende l'intera area metropolitana di una grande città.

Arciprete: titolo onorifico del parroco di una Chiesa che è stata o è preminente su altre per importanza storica, sociale o religiosa.

Arcivescovato: circoscrizione territoriale sottoposta alla giurisdizione di un Arcivescovo. Sinonimo di Arcidiocesi.

Arcivescovo: Vescovo incaricato di governare una Arcidiocesi o una Diocesi metropolitana (ovvero una grande città) mediante la speciale consacrazione che gli conferisce potere sugli Accoliti e sui Sacerdoti di rango inferiore. L'Arcivescovo è anche investito di una speciale giurisdizione sui Vescovi che appartengono alla sua provincia ecclesiastica (ovvero all'Arcidiocesi).

Ascesi: pratica di vita che tende all'elevazione spirituale attraverso il dominio degli istinti, l'astensione dai piaceri, la meditazione e il distacco dal mondo. Tipica dei Monaci e dei Mistici.

Asceta: chi pratica l'Ascesi.

Badessa: la religiosa a capo di un'Abbazia o di un Monastero femminile.

Basilica: edificio a pianta rettangolare, diviso per mezzo di colonnati in tre o cinque navate, dove si amministra la giustizia e si trattano gli affari. Può divenire un tempio se vi si aggiunge un'abside consacrata ad una delle estremità.

Cattedrale: sede del potere vescovile, ovvero la Chiesa principale di una Diocesi, retta da un Vescovo, da un Arcivescovo o da un Patriarca.

Chierico: termine generico per indicare il ministro di un culto organizzato, sinonimo di Sacerdote o Prete.

Chiesa: edificio sacro in cui si svolgono pubblicamente gli atti di un culto religioso.

Chiostro: parte di un convento o di un edificio composto da un giardino scoperto cinto da un porticato.

Convento: edificio o complesso di edifici in cui vive una comunità (maschile o femminile) di religiosi che hanno pronunciato voti solenni. Il *Monastero* è un tipo specifico di convento.

Derviscio: religioso che vive isolato nel deserto in povertà e in comunione col divino. Vedi *Anacoreta*.

Diocesi: circoscrizione territoriale definita da un culto organizzato e sottoposta alla giurisdizione di un *Vescovo*. Sinonimo di *Vescovato*.

Episcopato: insieme di *Vescovi* o dei territori da loro controllati.

Eremita: persona che si ritira in solitudine per dedicarsi alla ricerca della perfetta unione col divino, concentrandosi nella preghiera e nella mortificazione del corpo, conducendo una vita austera e isolata dalle distrazioni del mondo circostante. Un tipo di *Mistico* o di *Monaco* che sceglie di distaccarsi totalmente dal resto della società civile.

Eremo o Eremitaggio: luogo isolato dove uno o più *Eremiti* si ritirano per dedicarsi ad una vita religiosa contemplativa, improntata alla meditazione e alla preghiera.

Eresia: dottrina contraria rispetto ad una verità di fede (o dogma) comunemente accettata da un determinato culto religioso.

Eresiarca: capo di un gruppo di *Eretici* o fondatore e propugnatore di un' *Eresia*.

Eretico: chi sostiene o diffonde un' *Eresia*.

Misticismo: credenza filosofica, o atteggiamento dello spirito, secondo cui la perfezione è data dall'intima unione dell'uomo col divino (sia esso considerato come l'universo o la forza spirituale, immanente e/o trascendente, che ne è l'origine), che si raggiunge tramite la meditazione e la pratica di determinati dogmi di condotta fisica e spirituale. Il misticismo, a differenza del *Monachesimo*, è caratterizzato dalla separazione tra fede e filosofia di vita: la fede è ammessa, ma non è il fondamento dell'esperienza mistica, che è sempre una ricerca intima e individuale, anche se si basa sugli insegnamenti di mistici più esperti o che hanno già raggiunto l'unità col divino.

Mistico: individuo dedito al *Misticismo* (classe).

Monachesimo: forma di vita presente in tutte le tradizioni religiose che si attua nel distacco dai piaceri del mondo e nell'esperienza di una solitudine, individuale o comunitaria, dedita alle cose dello spirito. Il monachesimo, a differenza del *Misticismo*, è caratterizzato da una solida fede religiosa alla base dello stile di vita rigoroso intrapreso.

Monaco: membro di un ordine religioso o mistico che ha pronunciato voti di solenne povertà, obbedienza, carità e castità, e di solito trascorre con altri monaci una vita all'interno di un *Monastero*.

Monastero: edificio o complesso di edifici in cui vive una comunità (maschile o femminile) di *Monaci*.

Novizio: chi è accettato in un ordine religioso per un periodo di preparazione e di prova prima di prendere i voti. Sinonimo di *Accolito*.

Parrocchia: la più piccola circoscrizione territoriale riconosciuta (di solito un villaggio con relativa campagna) in cui è divisa una *Diocesi*.

Parroco: *Sacerdote* a capo di una *Parrocchia*.

Patriarca: sacerdote a capo di un determinato culto per elezione o per diritto divino. A lui obbediscono tutti i religiosi che appartengono al culto. Sinonimo di *Sommo Sacerdote*. A volte il termine viene usato per indicare il religioso più alto in carica all'interno di una comunità di fedeli.

Prete: termine generico per indicare un ministro di basso rango di un culto gerarchicamente organizzato; sinonimo (a volte spregiativo) di *Sacerdote* o *Chierico*.

Priorato: circoscrizione territoriale sottoposta alla giurisdizione di un ordine religioso o cavalleresco. Il Priorato è sempre governato da un *Priore* o un *Abate*.

Priore (o Priora): il religioso a capo di un *Convento* o di una confraternita religiosa. All'interno di un' *Abbazia*, quando il ruolo del Priore è separato da quello dell' *Abate*, egli è subordinato all' *Abate* (o alla *Badessa*).

Sacerdote: termine generico per indicare il ministro di un culto, sinonimo di *Chierico* o *Prete*.

Sacrario: edificio dedicato alla memoria di qualcuno che è stato fatto oggetto di pubblici onori (di solito un laico non canonizzato né santificato).

Santuario: edificio consacrato e protetto che custodisce reliquie di santi o divinità, o artefatti miracolosi, oppure edificato in un luogo in cui si sono verificate apparizioni divine.

Sommo Sacerdote: sacerdote a capo di un determinato culto per elezione o per diritto divino. A lui obbediscono tutti i religiosi che appartengono al culto. Sinonimo di *Patriarca*.

Tabernacolo: piccola costruzione o nicchia con una raffigurazione sacra posta a lato delle strade o in un tempio.

Tempio: edificio consacrato al culto di una o più divinità e di cui è considerato dimora.

Vescovato o Vescovado: circoscrizione territoriale sottoposta alla giurisdizione di un *Vescovo* (sinonimo di *Diocesi*).

Vescovo: chi è investito dei poteri di governo di una *Diocesi* (o *Vescovato*) mediante la speciale consecrazione che gli conferisce potere sugli *Accoliti* e sui sacerdoti di rango inferiore.

Vicario: chi fa le veci di un superiore, esercitando temporaneamente i poteri in assenza del superiore, oppure governando in territori periferici all'interno di una data giurisdizione in vece del superiore.

Capitolo 2. INCANTESIMI DIVINI

Lista degli Incantesimi Divini Comuni

La Tabella 2.1 riporta la lista riveduta e corretta degli incantesimi comunemente conosciuti dai chierici, sulla base delle regole presentate nella *Rules Cyclopedia*. Tra gli incantesimi aggiunti alla lista comune, ve ne sono anche di completamente nuovi (ideati dai due autori di questo supplemento), aggiunti per creare effetti magici simili a quelli riscontrati negli oggetti magici comuni descritti nei vari set di regole sopra riportati. Sono stati inseriti nella lista degli incantesimi comuni, poiché, trattandosi di effetti ottenuti con oggetti magici comuni, ci è sembrato logico che dovessero essere conosciuti dalla maggioranza dei sacerdoti.

Inoltre, si è scelto di cambiare di livello alcuni incantesimi, sia per ragioni pratiche (*cura ferite gravi* in particolare, è diventato un incantesimo di 3° livello, per alternare con intervallo regolare gli incantesimi di cura ferite al 1°, al 3° e al 5°, mentre *resistenza al freddo* e *resistenza al fuoco*, di eguale potenza, sono stati accomunati nell'incantesimo di 2° *resistenza agli elementi*, così come *creare cibo* e *creare acqua* sono stati unificati in un solo incantesimo di 5°), sia in base agli omonimi incantesimi arcani (*cerchio di protezione dal male* è diventato di 3° anziché 4° poiché è logico che se per i maghi è di 3° livello, tanto più per i sacerdoti dovrebbe esserlo, visto che il dominio sul male o sul bene non è prerogativa dei maghi e che l'incantesimo *protezione dal male* è di 1° per entrambe le classi).

TAB. 2.1 – INCANTESIMI DIVINI COMUNI

Livello di Potere degli Incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Affascinare animali	Arma sacra	Cerchio di protezione dal male	Abilità eccezionale	Barriera anti-male	Animare oggetti	Benevolenza divina*
Aiuto divino	Benedizione*	Consacrare*	Animazione dei morti	Cerchio di guarigione*	Avvento degli eroi	Desiderio
Armatura sacra	Blocca persone*	Crescita animale*	Arma incantata	Comando*	Banchetto divino	Distruzione
Aura sacra	Cura stordimento*	Cura cecità/sordità*	Bastoni in serpenti*	Comunione divina	Barriera*	Fortuna
Cura ferite leggere*	Individuare il male	Cura ferite gravi*	Cerchio mistico	Creare acqua e cibo	Conversare*	Interdizione ai viventi*
Individuare il magico	Individuare l'allineamento*	Cura malattie*	Cura programmata	Creare animali normali	Evocazione*	Ira divina
Luce magica*	Parlare con gli animali	Dissolvi magie	Immunità agli incantesimi	Cura elementale*	Giusto potere	Parola sacra
Parola del comando	Passo sicuro	Glifo di interdizione	Libertà di movimento	Cura ferite critiche*	Guarigione*	Resurrezione integrale*
Protezione dal male	Resistenza agli elementi	Incantesimo del colpire*	Neutralizza veleno*	Cura mentale*	Individuare la corretta via	Sigillo sacro
Purificare cibi e acqua	Resistenza al veleno	Luce perenne*	Protezione vitale	Distruzione del male	Parola del ritorno	Soffio vitale*
Rivela bugie	Riparare	Parlare coi morti	Raggio divino	Resistenza alla magia	Potere sacro	Sopravvivenza
Santuario	Scopri trappole	Preveggenza	Resistenza alle ferite	Resurrezione*	Proibizione	Stregoneria
Scaccia paura*	Silenzio	Riposo inviolato	Sciame d'insetti	Vista rivelante	Rigenerazione*	Terremoto
Tocco paralizzante	Sonno ristoratore	Scaccia maledizioni*	Scudo divino	Zona purificata*	Ristorazione*	Viaggiare

* Incantesimi inversi: le preghiere sacre asteriscate possiedono sempre un effetto inverso (spiegato nella descrizione dell'incantesimo).

Di seguito viene riportata la descrizione di tutti gli incantesimi divini comuni, inclusi quelli introdotti in questo manuale e quelli descritti nei supplementi ufficiali, al fine di chiarificare i punti oscuri che le fonti ufficiali avevano lasciato e limitare o ampliare (laddove si fosse reso necessario) il loro potere. L'uso degli

incantesimi riveduti in qualsiasi campagna è soggetto alla previa approvazione del DM, ma si coglie l'occasione per ricordare che le modifiche sono state studiate proprio per riuscire a bilanciare quelle magie che normalmente risultano o troppo potenti o troppo modeste per il livello a cui sono attribuite.

Gli incantesimi qui riportati sono divisi per livello di potere di appartenenza, e per ciascuno sono elencati in ordine alfabetico. La legenda sottostante

aiuterà il lettore a comprendere meglio le diciture riportate per ciascun incantesimo.

Legenda:

NOME ITALIANO DELL'INCANTESIMO

Raggio: il raggio d'azione dell'incantesimo, ovvero entro che distanza dall'incantatore può far risentire i suoi effetti (quindi il raggio entro cui deve trovarsi la sua area d'effetto o la sua vittima). Nel caso in cui il raggio sia a "Tocco", il chierico deve effettuare un TxC col simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

Area d'effetto: l'area d'effetto dell'incantesimo, ovve-

ro in quale zona si manifesta o quanti soggetti è in grado di influenzare. Quando questo paragrafo riporta la dicitura "solo il chierico", l'incantesimo può essere personale (agisce solo sul chierico e su nessun altro).

Durata: il lasso di tempo per il quale l'effetto dell'incantesimo permane attivo. Nel caso sia istantaneo, i suoi effetti si manifestano solo nel round d'attivazione, nel caso sia permanente, gli effetti permangono perennemente (o fino a che non vengono rimossi nel modo appropriato specificato).

Effetto: la descrizione sommaria degli effetti della magia (approfondita nel paragrafo sottostante).

PRIMO LIVELLO

AFFASCINARE ANIMALI

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 2d6 DV di animali

Durata: 1d4+1 round oppure 1d4+1 turni

Effetto: 2d6 DV di animali per livello viene ammansito

Grazie a questo incantesimo, il chierico riesce ad incantare 2d6 Dadi Vita di animali (normali, giganti o magici) di una data specie (ad esempio solo lupi, orpenti, o tori, ecc.) per ogni suo livello d'esperienza. Non è consentito alcun Tiro Salvezza per evitare la fascinazione, e l'incantesimo permette di influenzare comunque almeno un animale, anche se i suoi Dadi Vita eccedono i DV totali influenzabili. Gli animali incantati restano immobili come inebetiti, ma non attaccano, a meno che non siano essi stessi attaccati (cosa che pone fine all'incantesimo per quella creatura). Se viene impiegato contro animali che stanno già attaccando, la durata di questa magia è di 2-5 round, altrimenti la sua durata è di 2-5 turni. Quando gli effetti dell'incantesimo svaniscono, gli animali tornano normali (e le loro reazioni saranno normali).

AIUTO DIVINO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 2 turni

Effetto: conferisce 1d6+1 PF extra o salva dalla morte

Evocando questo incantesimo il chierico può scegliere uno dei due effetti sotto descritti. Due effetti di aiuto divino sono cumulativi solo se sfruttano entrambe le opzioni e non due volte la stessa.

Potenziamento divino: il soggetto ottiene 1d6+1 Punti Ferita extra non sono permanenti, che possono permettergli di superare temporaneamente il suo valore massimo di Punti Ferita. Se l'individuo subisce dei danni, questi Punti Ferita in eccedenza vengono rimossi sempre per primi, ed essi possono essere anche dissolti magicamente. I Punti Ferita extra svaniscono sempre dopo 2 turni, oppure nel momento in cui ven-

gono eliminati da terzi.

Esempio: un guerriero di 2° livello in piena salute (16 PF) viene ferito e subisce 2 punti di danno, scendendo a 14 PF. A questo punto, riceve un *aiuto divino* che gli garantisce 6 Pf extra, portandolo a 20 Pf (oltre il suo valore massimo di Punti Ferita). Nel corso del combattimento perde altri 10 Pf e finisce a 10 PF. A questo punto, se viene curato con mezzi magici, nella migliore delle ipotesi potrà essere riportato a 16 PF e non oltre.

Protezione dalla morte: finché dura l'effetto dell'incantesimo, nel caso in cui un danno porti i PF del personaggio sotto zero, una volta al turno il beneficiario può effettuare un TS contro Raggio della Morte per rimanere comunque a 1 PF.

ARMATURA SACRA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 3 turni

Effetto: corazza concede CA 5 o bonus +1 alla CA

Con questo incantesimo il chierico evoca un'armatura di energia spirituale semitrasparente intorno al proprio corpo, che va a sovrapporsi ad eventuali armature fisiche già indossate ed è cumulabile con altri effetti magici protettivi. La corazza permane per 3 turni o finché non viene dissolta magicamente e può avere due effetti distinti a scelta del chierico: portare la CA naturale del personaggio a 5, oppure migliorare l'attuale CA del chierico di 1 punto. L'armatura sacra non attutisce i colpi ricevuti (non ha Valore Armatura), ma contribuisce semplicemente a deviarli, e non aumenta in alcun modo l'ingombro del personaggio.

AURA SACRA

Raggio: tocco

Area d'effetto: una persona o un oggetto

Durata: permanente

Effetto: conferisce al bersaglio un'aura sacra

Questo incantesimo viene utilizzato dai chierici durante lo svolgimento di alcuni rituali importanti. In

termini di gioco, esso conferisce un'aura magica ad una persona, oppure ad un oggetto (di volume massimo pari a 1 litro), rendendolo a tutti gli effetti sacro (spesso viene usato per benedire simboli sacri o creare acqua santa). Quest'aura è permanente, può essere individuata con *individuare il magico*, e cessa solo se la creatura o l'oggetto viene distrutto, o se viene dissolta magicamente o dall'incantesimo *dissacrare*. L'energia magica attivata nel processo consuma sempre preziosi per un valore di 10 monete d'oro (che devono essere a disposizione del chierico al momento del lancio) per infondere l'aura al bersaglio; se l'incantatore non dispone di una tale somma, l'incantesimo utilizza l'energia vitale del chierico (assorbendo permanentemente 100 PE).

L'aura magica non ha sostanzialmente altri effetti se non viene associata a qualche cerimonia mistica. Tuttavia, un'arma (naturale o artificiale) incantata con *aura sacra* è in grado di colpire le creature influenzabili solo da armi magiche (massimo +1) o d'argento. In questo caso, però, l'incantesimo permette di portare a segno fino a 2d4 colpi, dopo di che ha immediatamente termine e l'*aura sacra* scompare.

CURA FERITE LEGGERE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: guarisce 1d6+1 Pf (o il 10% dei Pf subiti) a una creatura; inverso causa 1d6+1 Pf al soggetto

Grazie a questo incantesimo, la creatura toccata dal sacerdote recupera istantaneamente e permanentemente un certo ammontare di Punti Ferita, fino al suo limite massimo come personaggio (cioè non può superare i suoi Pf totali). L'incantesimo produce uno dei due effetti seguenti, asseconda di qual è il più vantaggioso per la creatura ferita: cura 1d6+1 Punti Ferita, oppure fa recuperare all'individuo il 10% del danno subito fino a quel momento.

Esempio: se Norman il guerriero (20 Pf) ha subito parecchie ferite che lo hanno ridotto a 11 Pf, un *cura ferite leggere* gli farebbe recuperare 1d6+1 Pf anziché il 10% del danno subito (visto che in questo caso il 10% di 9 è 1 Pf, il che è sicuramente inferiore a 1d6+1). Se invece Norman avesse un totale di 50 Pf e fosse stato portato a 20 Pf a causa dei danni subiti, allora l'incantesimo potrebbe guarire 3 Pf fissi (il 10% di 30) oppure 1d6+1 Pf (sperando che il giocatore tiri un numero più alto di 2 col d6).

L'incantesimo inverso, *causa ferite leggere*, causa alla creatura toccata 1d6+1 punti di danno, oppure fa perdere alla vittima il 10% dei suoi PF temporanei (asseconda di quale delle due condizioni infligge più danno), senza possibilità di dimezzare i danni.

INDIVIDUARE IL MAGICO

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3

Durata: 2 turni

Effetto: individua oggetti, auro o creature magiche

Quando lancia questa magia, l'incantatore vedrà circondati da un'aura le zone, gli oggetti e le creature sulle quali è attivo un qualche tipo di incantesimo, purchè queste si trovino entro l'area d'effetto dell'incantesimo. L'aura sarà blu per gli effetti magici di natura divina e rossa per quelli di natura arcana. L'incantesimo fornisce diverse informazioni in base al numero di round in cui si rimane concentrati sulla stessa zona, come segue:

1° round: presenza o assenza di auro magiche e tipologia di magia (divina o arcana).

2° round: numero di auro magiche per tipologia e posizione precisa all'interno dell'area (se la fonte dell'aura è fuori dal campo visivo dell'incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova).

3° round: potenza e scuola di appartenenza di ogni aura magica.

La potenza di un'aura e la sua luminosità dipendono dal livello dell'incantesimo che la genera (o dalla somma dei livelli di potere, nel caso vi siano diverse magie sullo stesso oggetto/persona), come segue:

Liv. inc.	Potenza	Aura
1-3	Debole	Tenue
4-8	Media	Luminosa
9+	Forte	Splendente

Ogni aura magica persiste in un luogo anche dopo che l'essere, l'incantesimo o l'oggetto che la emanava lo ha abbandonato o è stato distrutto. Se l'incantesimo viene usato per esaminare una zona in cui era presente una fonte di magia ora scomparsa, la magia registra un'aura intermittente, ad indicare che la fonte della magia non è più in zona, ma senza specificarne altri dettagli. Un'aura magica rimane percepibile in un'area per un certo periodo di tempo, in base alla potenza della sua fonte:

Potenza	Aura svanisce in:
Debole	1d6 round
Media	1d6 minuti
Forte	1d6 ore

Il potere perdura per 2 turni, e finchè è attivo l'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di cose o esseri magici, ma finchè rimane concentrato non può combattere o lanciare altri incantesimi (può solo parlare lentamente). L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose nascoste o in generale invisibili all'occhio dell'incantatore. La magia non può penetrare barriere di roccia o pietra spesse 30 cm, barriere di legno spesse 1 metro, o strati di metallo più spessi di 2,5 cm.

LUCE MAGICA *

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 4,5 metri

Durata: 12 turni

Effetto: luce entro una sfera di 9 metri di diametro; inverso crea tenebre in una sfera di 9 metri di diametro

Questo incantesimo crea un volume di luce che illumina perfettamente una zona sferica del diametro di 9 metri. Se l'incantesimo viene lanciato su un'area (come un soffitto) rimane fisso nella zona, mentre se viene lanciato su un oggetto la luce si sposterà insieme all'oggetto. Se l'oggetto è impugnato o indossato da qualcuno che vuole opporsi all'effetto, è sufficiente realizzare con successo un TS contro Incantesimi, e la sfera apparirà sopra l'oggetto, ma rimarrà fissa nella zona senza spostarsi con esso.

Se l'incantesimo viene lanciato direttamente contro gli occhi di una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi o rimanere accecata dalla luce per l'intera durata dell'incantesimo, o finché questo non viene dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la zona di luce compare, ma rimane fissa nella zona in cui si trovava la vittima.

L'incantesimo inverso, *tenebre magiche*, crea un cerchio di tenebre del diametro di 9 metri in un punto prefissato. Se lanciato su un oggetto mobile, si sposta con esso (vedi sopra). Le tenebre impediscono la visuale normale entro la sfera di oscurità, eccettuata l'infravisione (magica o normale). Le *tenebre magiche* possono cancellare gli effetti di un incantesimo di *luce magica*, ma possono a loro volta essere annullate da un incantesimo di *luce magica* o più potente. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, e questo fallisce un TS contro Incantesimi, l'incantesimo provoca cecità fino a quando non viene dissolto magicamente, oppure finché i suoi effetti svaniscono col tempo; se il TS ha effetto, la zona di tenebra compare ma rimane fissa nell'area in cui si trovava la vittima.

PAROLA DEL COMANDO

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round

Effetto: una creatura

Questo incantesimo permette all'incantatore di dare un comando pronunciando una sola parola. La parola deve essere espressa in un linguaggio comprensibile da parte dell'essere a cui è indirizzato l'ordine. Il ricevente cerca di eseguire l'ordine nel miglior modo possibile (per quanto le sue capacità glielo consentano e l'ordine venga dato in modo chiaro). Un comando del tipo: "Muori!" causerebbe lo svenimento del ricevente per un intero round, ma senza ulteriori effetti deleteri (a meno che, ovviamente, non stia camminando sopra una fune sospesa a 100 metri d'altezza). Delle tipiche parole del comando includono: Fermati (rimane immobile), Corri (corre in una direzione scelta), Scappa (fugge in una direzione casuale al massimo della velocità), Ar-

renditi (lascia cadere le armi), Torna indietro (effettua il suo normale movimento a ritroso), ecc.

I non-morti non possono essere influenzati dalla *parola del comando*. Le creature con un'Intelligenza di 13 o più e le creature con 6 o più DV o livelli di esperienza possono effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitarne gli effetti. Anche se una creatura ha entrambi i requisiti sopra descritti, essa effettua un solo Tiro Salvezza.

PROTEZIONE DAL MALE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 12 turni

Effetto: offre un bonus di +1 ai TS dell'incantatore e un malus di -1 ai TxC dei suoi nemici

Questo incantesimo crea una barriera invisibile tutt'intorno al corpo del chierico (a meno di 2,5 cm di distanza da esso). Per la durata dell'incantesimo, tutte le creature che attaccano il sacerdote subiscono una penalità di -1 ai propri Tiri per Colpire, e l'incantatore ottiene un bonus di +1 a tutti i suoi Tiri Salvezza.

Inoltre, le creature evocate, create, animate o controllate magicamente, nonché le creature vittime di una *maledizione*, non possono toccare fisicamente l'incantatore. La barriera pertanto protegge il personaggio da tutti gli attacchi in mischia portati da queste creature. Tuttavia, non lo protegge dagli attacchi a distanza (gli attacchi subiscono ancora il -1 ai Tiri per Colpire, comunque), né da qualsiasi forma di offesa che non implichi il contatto fisico tra l'essere e l'incantatore. Se però l'incantatore tocca o attacca una creatura (o un gruppo di creature) magicamente evocata o controllata, allora anche quella creatura diventa in grado di toccarlo e di attaccarlo in mischia, anche se subisce ancora la penalità ai tiri per colpire.

PURIFICARE CIBI E ACQUA

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume di 27 dm.cu.

Durata: permanente

Effetto: purifica cibi e acqua da impurità e muffe

Questo incantesimo purifica cibo e acqua da qualsiasi veleno o li rende commestibili se sono marci. Il chierico può scegliere di purificare acqua e cibo contenuti in un volume di 27 decimetri cubi, ovvero un totale di 27 chilogrammi di materiale tra acqua e cibi (ad esempio 27 litri d'acqua, o 27 chilogrammi di cibo, oppure 13 litri d'acqua e 14 chilogrammi di cibo insieme). Se viene lanciato su una pozza di fango, la rende immediatamente una polla d'acqua bevibile (entro il limite di litri consentiti).

Non ha alcun effetto se viene lanciato su esseri viventi, su pozioni magiche o su fiale di veleno.

RIVELA BUGIE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 turno

Effetto: individua se un'affermazione è vera o falsa

Una volta lanciato questo incantesimo, il chierico è in grado di conoscere istantaneamente se un'affermazione profferita entro 1 turno sia vera o falsa, relativamente alle conoscenze di chi l'ha pronunciata. Se l'affermazione è perlopiù vera, ma contiene una menzogna (o viceversa), la magia rivela solo questo e non lascia intuire quale sia la menzogna. L'incantesimo non rivela nulla a proposito di omissioni deliberate nell'affermazione, e non permette alcun Tiro Salvezza.

Esempio: i personaggi hanno catturato un goblin e lo stanno interrogando, vagliando con questo incantesimo le sue affermazioni. Il goblin afferma che lo sciamano della sua tribù possiede un bastone che scaglia palle di fuoco. Questo non è affatto vero, ma il goblin è sinceramente convinto di ciò perché lo sciamano ne ha dato alcune (false) dimostrazioni. L'incantesimo mostra tale affermazione come vera, perché così ritiene chi la pronuncia. In seguito, il goblin afferma che la sua tribù agisce al servizio di un potente stregone. Lo scaltro goblin, però, omette consapevolmente che si tratta non di un incantatore qualunque, bensì di un drago stregone. Tuttavia, l'incantesimo non rivela l'omissione e mostra l'affermazione come vera, in quanto il goblin non ha mentito, ma ha solamente taciuto parte della verità.

SANTUARIO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: il soggetto è protetto dagli attacchi nemici

Chiunque riceva questo incantesimo viene circondato da un'aura protettiva che ostacola gli attacchi dei nemici. Chiunque cerchi di colpire il soggetto protetto dal *santuario* deve infatti effettuare un TS contro Incantesimi ogni round in cui lo assale: se riesce, può portare normalmente tutti i suoi attacchi per quel round, viceversa è impossibile per lui arrecare danno all'individuo per quel round, e perde gli attacchi che intendeva portare contro di lui. Coloro che non tentano di ferire o attaccare il soggetto non sono minimamente influenzati dall'incantesimo. Il *santuario* però non protegge la persona da attacchi di natura magica (incantesimi o effetti magici di qualsiasi tipo), solo da attacchi fisici diretti (come quelli effettuati con armi di qualsiasi genere). Inoltre, il personaggio protetto non può a sua volta attaccare senza interrompere gli effetti dell'incantesimo, anche se può muoversi e compiere azioni che non implicino un attacco diretto ad altre creature (come curare, evocare creature, conversare, ecc.). L'incantesimo perdura per 1 round per livello del chierico o finché non viene dissolto magicamente o il soggetto attacca un altro individuo.

SCACCIA PAURA *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: una creatura può resistere agli effetti della paura; inverso spaventa un avversario

Questo incantesimo calma e rimuove ogni forma di paura, magica o normale, su una creatura entro 18 metri. Se la creatura è soggetta ad un effetto di terrore magico o soprannaturale che normalmente non concede alcun Tiro Salvezza per essere evitato, *scaccia paura* permette alla vittima di effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali con un bonus pari alla metà del livello del chierico (fino ad un massimo di +5 al 10° livello), per evitare gli effetti della paura.

L'incantesimo inverso, *terrorizzare*, mette in fuga una creatura per due turni (concesso un TS contro Incantesimi mentali per evitare), durante i quali la vittima si allontana alla massima velocità dall'incantatore, scegliendo una direzione che lo porti in salvo, e rifiutandosi di avvicinarsi al chierico finché l'effetto della paura non svanisce o viene eliminato magicamente.

TOCCO PARALIZZANTE

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 turno

Effetto: paralizza una parte del corpo di un essere

Mentre lancia quest'incantesimo, il chierico deve toccare (normale TxC) una parte del corpo della sua vittima, e se la creatura fallisce un TS contro Paralisi, la zona colpita resta diventa insensibile e inutilizzabile per 1 turno. In base alla parte del corpo influenzata, l'incantesimo ha effetti diversi (tirare 1d6 per determinare la parte colpita se non si effettua un mirato):

1. **Testa:** la vittima è accecata e fatica a parlare (25% di probabilità di fallire il lancio di incantesimi).
- 2-3. **Braccio Destro/Sinistro:** la vittima lascia cadere qualsiasi cosa aveva in mano e non può utilizzare lo scudo, né servirsi della mano per compiere qualsiasi azione (se tenta di lanciare un incantesimo, ha una probabilità del 25% di fallire). Se entrambe le braccia sono paralizzate, non può usarle per fare nulla (non attacca né lancia incantesimi) e la sua Destrezza è ridotta di 2 punti.
- 4-5. **Gamba Destra/Sinistra:** il movimento della vittima è dimezzato, la Destrezza ridotta di 2 punti, e deve effettuare una prova di Destrezza (col valore modificato) per non cadere a terra. Se entrambe le gambe sono paralizzate, l'individuo crolla a terra e può spostarsi strisciando a 1/5 della sua velocità, e inoltre la sua Destrezza è ridotta di 6 punti; creature dotate di più di due gambe cadono quando sono paralizzate tutte.
6. **Busto:** la vittima è infreddolita e tossisce ripetutamente (-1 ai TxC, Costituzione dimezzata).

La paralisi si può rimuovere con un incantesimo curativo, *dissolvi magie*, o *libera persone*. I non-morti e i costruiti sono immuni a questo incantesimo.

SECONDO LIVELLO

ARMA SACRA

Raggio: 0

Area d'effetto: 45 metri

Durata: istantanea

Effetto: un'arma di energia causa 1d6 Pf ogni 3 livelli

Pronunciando questo incantesimo, davanti al sacerdote appare un'arma fluttuante fatta di energia corrispondente al tipo di arma favorito dalla sua divinità (quindi ad esempio un chierico di Thor invocherà il "sacro martello di Thor", quello di Vanya la "sacra spada di Vanya", quello di Odino la "sacra lancia di Odino", e così via). L'incantatore sceglie un bersaglio presente entro 45 metri e l'arma si scaglia istantaneamente contro di esso. L'*arma sacra* colpisce automaticamente il bersaglio prescelto, e se qualche altro corpo si frappone sul suo percorso, allora si infrange contro quest'ultimo e si dissipa, procurando i danni al corpo colpito (qualsiasi cosa sia). L'*arma sacra* causa 1d6 punti di danno dal 1° al 3° livello del chierico, 2d6 4°-6°, 3d6 7°-9°, 4d6 10°-12°, 5d6 13°-15°, e 6d6 (il massimo danno consentito) dal 16° livello. La vittima non può evitare l'arma, che la colpisce sempre con sicurezza, né è concesso alcun TS per dimezzare i danni.

BENEDIZIONE *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: cubo di lato 6 metri

Durata: 6 turni

Effetto: bonus di +1 a TxC e danni ai soggetti

Con questo incantesimo il sacerdote invoca la benedizione divina e offre a tutte le creature presenti entro un cubo del lato di 6 metri che deve trovarsi non oltre 18 metri dal chierico, un bonus sacro di +1 ai Tiri per Colpire ed ai tiri per infliggere danni, nonché ai TS per evitare gli effetti di qualsiasi tipo di paura e al Morale. Il bonus permane fino alla fine dell'incantesimo, oppure finché non viene magicamente dissolto, ma non è cumulativo con sé stesso: non è possibile cioè lanciare due incantesimi di *benedizione* per raddoppiare il bonus. Inoltre, l'immortale può non concedere la sua protezione a qualsiasi individuo non si sia comportato rettamente nei suoi confronti, anche se non è un suo discepolo (a discrezione del DM).

L'incantesimo inverso, *anatema*, infligge una maledizione minore ad un gruppo di creature nell'area d'effetto scelta, dando loro un malus di -1 ai loro Tiri per Colpire e per ferire e al Morale. Per evitare tali penalità, ogni vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi. Un *anatema* è in grado di annullare automaticamente gli effetti di una *benedizione*, e viceversa, senza altri effetti.

Questo effetto e il suo inverso non possono essere resi permanenti su di un oggetto magico.

BLOCCA PERSONE *

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fino a 4 umanoidi di taglia max Media

Durata: 3 turni

Effetto: paralizza fino a 4 creature umanoidi; inverso libera fino a 4 creature umanoidi

Questo incantesimo è efficace contro ogni umanoide (creatura dotata di due gambe, due braccia, un busto e una testa, ed eventualmente una coda) di taglia media o inferiore; non ha alcuna efficacia contro i non-morti, i costruiti, gli animali, gli umanoidi di taglia grande o superiore e le creature non umanoidi. L'incantesimo è in grado di bloccare per 3 turni fino a 4 persone entro 54 metri dall'incantatore, paralizzandone i muscoli corporei: la vittima continua a udire e a vedere, può concentrarsi, ma non può muoversi né parlare, anche se altre persone possono muovere le parti del suo corpo esercitando una forte pressione (prova di Forza), anche se non è possibile provocare fratture. Ogni vittima può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per resistere all'effetto; se l'incantesimo viene lanciato contro un singolo essere, si applica al suo Tiro Salvezza una penalità di -2.

L'incantesimo inverso, *libera persone*, rimuove la paralisi magica o indotta da veleno su al massimo 4 umanoidi di dimensioni medie o inferiori entro 54 metri, ma non ha effetto contro la paralisi dovuta a cause congenite (tendini recisi, arti rotti o amputati, muscoli strappati) o a fattori esterni (essere legati)

CURA STORDIMENTO *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1d4 creature

Durata: speciale

Effetto: cura stordimento presente in 1d4 creature entro 18 metri; inverso stordisce 1d4 creature per 1d6 round

Questo incantesimo ha effetto su 1d4 creature entro 18 metri dal sacerdote, che siano rimaste vittima di uno stordimento di origine naturale o magica. Tutti gli effetti dello stordimento vengono dissolti istantaneamente al lancio dell'incantesimo in modo automatico.

La forma inversa, *causa stordimento*, ha lo stesso raggio ed area di effetto della forma normale, e causa stordimento in 1d4 creature per 1d6 round (le vittime possono evitare totalmente l'effetto con un TS contro Incantesimi mentali che riesca). Lo stordimento comporta una penalità di -4 alla CA, ai TS e a qualsiasi prova di abilità, movimento ridotto a un terzo (impossibile correre), impossibile attaccare o concentrarsi e maestrie nelle armi ridotte al grado Base

Questo potere e la sua forma inversa non possono essere resi permanenti su di un oggetto.

INDIVIDUARE IL MALE

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3

Durata: 2 turni

Effetto: individua oggetti o creature maledette, o individui con cattive intenzioni o allineamento malvagio

Grazie a questa magia l'incantatore vedrà circondati da un'aura nerastra gli oggetti e le creature maledette, le creature con allineamento Malvagio, nonché tutte le creature che intendono nuocerli fisicamente (indipendentemente dall'allineamento), purché queste si trovino nell'area d'effetto esaminata.

L'incantesimo fornisce diverse informazioni in base al numero di round in cui si rimane concentrati sulla stessa zona, come segue:

1° round: presenza o assenza di auro maligne.

2° round: numero di auro maligne e magnitudo della più potente.

3° round: magnitudo di ogni aura maligna e posizione precisa all'interno dell'area. Se la fonte dell'aura è fuori dal campo visivo dell'incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova.

La magnitudo di un'aura dipende dalla tipologia della sua fonte e dai suoi Dadi Vita (se si tratta di una creatura) o dal livello di potere della maledizione:

Fonte dell'aura	Magnitudo dell'aura			
	Debole	Moderata	Forte	Potente
DV Creatura *	1-3	4-7	8-12	13+
DV Non-morto	1-2	3-5	6-10	11+
Liv. maledizione	1-2	3-5	6-8	9+

* Questa tipologia comprende tutte le creature con allineamento malvagio e quelle che vogliono nuocere all'incantatore (esclusi i non-morti).

L'aura malvagia di un non-morto o di una maledizione persiste in un luogo anche dopo che l'essere o la fonte della maledizione lo ha abbandonato o è stato distrutto. Se l'incantesimo viene usato per esaminare una zona in cui era presente un'aura maledetta, la magia registra un'aura intermittente, ma senza specificarne la magnitudo. L'aura di una creatura non-morta o di una maledizione rimane percepibile in un'area per un certo periodo di tempo, in base alla sua magnitudo:

Magnitudo	Aura svanisce in:
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 ore
Potente	1d6 giorni

Questo potere perdura per 2 turni, e finché è attivo l'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona. Le trappole ed i veleni non sono né buone né cattive, ma semplicemente pericolose, per cui l'incantesimo non le rivela. Inoltre, la magia non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose nascoste o invisibili all'occhio dell'incantatore. Infine, l'incantesimo non può penetrare barriere di roccia o pietra spesse 30 cm, barriere di legno spesse 1 metro, oppure strati di metallo o piombo più spessi di 2,5 cm.

INDIVIDUARE L'ALLINEAMENTO *

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: rivela l'allineamento di una creatura; inverso nasconde l'allineamento all'individuazione

L'incantatore può scoprire l'allineamento (legale, neutrale o caotico, buono o malvagio) di un essere entro 3 metri, senza TS per evitarlo.

L'inverso, **occultare l'allineamento**, impedisce di rilevare il vero allineamento di un individuo toccato dall'incantatore. L'occultamento dura per 1 turno per livello dell'incantatore e impedisce qualsiasi lettura dell'allineamento dell'individuo protetto, avvertendo il soggetto di qualsiasi tentativo di questo tipo.

PARLARE CON GLI ANIMALI

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una specie animale

Durata: 6 turni

Effetto: si può conversare con un tipo di animale

Quando viene lanciato questo incantesimo, il chierico deve anche specificare il tipo di animale con cui desidera conversare (ad esempio pipistrelli, lupi, orsi, ecc.): non sono ammessi animali fantastici o mostri intelligenti (la creatura deve avere Intelligenza di 1 o 2 punti). Per la durata della magia, il chierico è in grado di parlare con tutti gli animali del tipo indicato che si trovino entro una distanza di 9 metri: lui riesce a comprendere i loro versi, e loro capiscono il suo linguaggio, mentre qualsiasi altro ascoltatore sentirà semplicemente l'incantatore esprimersi con versi animaleschi. Le reazioni delle creature sono di solito favorevoli (bonus di +2 al tiro reazione), e il chierico può chiedere loro un favore. Il favore deve essere comprensibile per l'animale e deve trattarsi di qualcosa che rientri nelle sue possibilità: non si tratta di un ordine a cui ubbidirà senza protestare, e il DM è l'arbitro ultimo del comportamento dell'animale.

PASSO SICURO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: si può camminare su qualsiasi tipo di liquido

Questo incantesimo permette all'incantatore o a una qualsiasi creatura toccata, di camminare su qualsiasi tipo di liquido, o su qualsiasi superficie semi-solida (come ghiaccio e fango) senza affondare o scivolare finché rimane eretto. L'incantesimo infatti crea un cuscino di forza sotto i piedi della creatura, i cui piedi non vengono perciò mai in contatto con la superficie su cui cammina (purché sia presente una superficie d'appoggio, sia essa liquida, solida o semi solida).

L'incantesimo non permette di camminare sui gas o sull'aria, e non protegge la creatura da condizioni climatiche estreme (come il caldo o il freddo intenso), né da altri elementi naturali presenti sulla superficie (geyser o crepacci). Inoltre, se la superficie è agitata o mossa (un mare in tempesta o le rapide di un fiume), l'individuo deve effettuare una prova di Destrezza ogni round per non perdere l'equilibrio e cadere.

RESISTENZA AGLI ELEMENTI

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: rende immuni ad un elemento normale e protegge dai danni provocati dall'elemento magico

Questo incantesimo rende la creatura su cui viene lanciato totalmente immune agli effetti di un elemento normale a scelta dell'incantatore al momento del lancio tra: gelo (freddo, ipotermia, congelamento) o fuoco (caldo, insolazioni, disidratazione). Inoltre la magia rende particolarmente resistenti ai danni provocati dalla forma magica dell'elemento per la durata dell'incantesimo. In pratica, ogniqualvolta l'individuo venga colpito da un attacco che implica gelo o fuoco prodotto magicamente (come l'incantesimo *tempesta di ghiaccio* o *palla di fuoco* o il soffio di un drago), i danni inflitti vengono diminuiti di 1 punto per ciascun dado di danno (o DV della creatura che provoca il danno), e l'individuo beneficia di un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per dimezzare o evitare i danni dalla forma magica di quell'elemento.

Questo incantesimo non protegge automaticamente da temperature estremamente elevate (superiori a 200°C o inferiori a -100°C), come quelle della lava o di un incendio di grandi dimensioni.

RESISTENZA AL VELENO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: una creatura sopporta meglio il veleno

Questo incantesimo rende la creatura su cui viene lanciato particolarmente resistente ai veleni. Ogniqualvolta l'individuo venga a contatto con un veleno, egli beneficia di un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per dimezzare o evitare i danni. Oltre a ciò, vi sono due possibili effetti che il chierico deve scegliere quando evoca il potere: ritardare l'effetto del veleno o rendere il soggetto immune a una particolare gamma di veleni; nessuno dei due effetti può annullare un avvelenamento già in corso (occorre *neutralizza veleno*).

Immunità ai veleni: questo effetto permane per un periodo di 1 turno per livello del chierico. In base al livello del sacerdote che ha lanciato l'incantesimo, l'individuo che ne beneficia diventa automaticamente immune a certi tipi di veleno (l'immunità è cumulativa con quelle dei gradi inferiori):

- 1°-5° livello: immune ai veleni derivati da piante o erbe naturali (esclusi mostri vegetali);
- 6°-8° liv.: immune al veleno di mostri max 3 DV;
- 9°-12° liv.: immune al veleno di mostri max 7 DV;
- 13°-16° liv.: immune al veleno mostri max 15 DV;
- 17°+ livello: immune al veleno di qualsiasi mostro.

Questo effetto protegge solo da veleni naturali di piante o mostri, non da veleni creati magicamente (come il soffio di un drago verde, una pozione alchemica o il veleno di una *nube mortale*).

Ritarda veleno: per un periodo di 1 ora per livello del chierico, il soggetto non risente degli effetti di un avvelenamento (indipendentemente dalla fonte e dal tipo di veleno), nel caso in cui abbia fallito il suo Tiro Salvezza per evitarlo. Al termine della protezione offerta dall'incantesimo, tutti gli effetti del veleno (o dei veleni) assorbito si applicano contemporaneamente, come se il personaggio fosse stato avvelenato in quel momento. Se naturalmente nel frattempo il soggetto ha assunto un antidoto contro il veleno da cui era stato infettato o beneficia di un incantesimo *neutralizza veleno*, gli effetti deleteri non si manifesteranno per niente.

RIPARARE

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto dimensioni grandi o inferiori

Durata: permanente

Effetto: rende integro un oggetto danneggiato

Questo incantesimo ripara gli oggetti rotti o danneggiati di dimensioni grandi o inferiori. Qualsiasi oggetto spezzato in un punto viene risaldato, a condizione che le due parti siano disponibili, mentre oggetti bucati vengono risigillati. L'incantatore può riparare anche oggetti spezzati in più parti, ma solo se il loro ingombro ricade entro 10 monete per livello. In caso di perdita di Punti Danno (se si adotta questa regola), *riparare* ripristina 5 PD per livello dell'incantatore. Un turno dopo che l'incantesimo è stato lanciato, i segni della riparazione svaniscono, rendendo impossibile risolverne gli effetti magicamente.

L'incantesimo è anche in grado di riparare oggetti magici se l'incantatore è di livello superiore al 10°, ma non può far recuperare cariche agli oggetti, né ripristinare nella loro interezza oggetti distrutti, solo riparare quelli danneggiati ma pur sempre attivi.

SCOPRI TRAPPOLE

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio visivo entro 9 metri

Durata: 2 turni

Effetto: individua le trappole entro 9 metri

Grazie a questo incantesimo, l'incantatore è in grado di individuare tutte le trappole (magiche e normali, anche se invisibili) presenti entro 9 metri ed esposte alla sua visuale fintanto che dura l'effetto dell'incantesimo; non è necessario che si concentri, perché il potere è sempre attivo una volta lanciato

l'incantesimo. Le trappole entro l'area d'effetto iniziano ad emanare una debole luminescenza violacea che avverte l'individuo della loro presenza, ma l'incantatore non è al corrente della loro esatta natura né del modo per disinnescarle. È chiaro che se l'incantatore è cieco, questo incantesimo è inefficace.

SILENZIO

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: sfera di 4,5 metri di raggio

Durata: 12 turni

Effetto: silenzio in una sfera di 9 metri di diametro

Questo incantesimo annulla qualsiasi suono all'interno di una sfera di 9 metri di diametro, centrata entro 54 metri dall'incantatore. Per 12 turni, nella zona colpita dai suddetti effetti non è possibile emettere alcun suono (far rumore, parlare e lanciare incantesimi), né i suoni provenienti dall'esterno riescono a penetrare nell'area del *silenzio* (coloro che vi si trovano sono quindi sordi e muti fintanto che vi restano).

Se lanciato contro una creatura o un oggetto tenuto in mano o indossato da un individuo, la vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per resistere all'effetto: se ha successo, il *silenzio* si fissa nell'area in cui si trova la vittima in quel momento, viceversa la sfera di *silenzio* si sposta con la vittima.

Questo incantesimo può essere dissolto magi-

camente, viceversa termina dopo 12 turni. Un incantesimo di *cura sordità* è inutile contro questo effetto magico, visto che distorce le onde sonore e non influenza direttamente l'apparato uditivo di un individuo.

SONNO RISTORATORE

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 ora

Effetto: soggetto riposa e recupera le forze

Questo incantesimo è efficace solo su soggetti viventi consenzienti. Esso fa addormentare il soggetto toccato dal chierico per un'ora, al termine della quale si desta completamente riposato come se avesse dormito per 8 ore e recupera 1d4 Punti Ferita (nel caso non fosse completamente sano). Il dormiente si sveglia solo se ferito o se la magia viene dissolta prima che sia trascorsa l'ora, e in tal caso, i suoi effetti sono annullati. Gli incantatori arcani che beneficiano di questo effetto possono rimemorizzare di nuovo gli incantesimi, e qualsiasi stanchezza gravasse sul soggetto svanisce come dopo una notte di riposo. Questo incantesimo può essere lanciato sullo stesso individuo solo una volta ogni 20 ore: qualsiasi ulteriore applicazione nello stesso lasso di tempo è inefficace.

TERZO LIVELLO

CERCHIO DI PROTEZIONE DAL MALE

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri attorno all'incantatore

Durata: 12 turni

Effetto: bonus di +1 ai TS delle persone entro 3 metri dal chierico e e malus di -1 ai TxC dei suoi nemici

Questo incantesimo crea una barriera invisibile che si estende fino a 3 metri intorno al sacerdote e si muove con esso. Per 12 turni tutte le creature che attaccano il chierico e coloro che rimangono all'interno del cerchio di protezione subiscono una penalità di -1 ai propri Tiri per Colpire, e l'incantatore e gli esseri amici all'interno del cerchio (finché vi rimangono) ottengono un bonus di +1 a tutti i loro Tiri Salvezza.

Inoltre, le creature evocate, create, animate o controllate magicamente, nonché quelle vittime di una *maledizione*, non possono penetrare nel cerchio. La barriera pertanto protegge il personaggio e coloro che vi sono all'interno da tutti gli attacchi in mischia portati da queste creature; tuttavia, non li protegge dagli attacchi a distanza (gli attacchi subiscono ancora il -1 ai Tiri per Colpire, comunque), né da qualsiasi forma di offesa che non implichi entrare fisicamente nel cerchio di protezione. Se però l'incantatore o uno degli esseri protetto dalla magia attacca una creatura magicamente evocata o controllata, allora anche quella creatura diventa in grado entrare nel cerchio e di attaccare tutti quelli

che vi sono all'interno, anche se subisce ancora la penalità ai tiri per colpire.

CONSACRARE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto, un luogo o una creatura

Durata: permanente

Effetto: conferisce al bersaglio un'aura magica

Questo incantesimo viene impiegato durante vari riti mistici ed è fondamentale in alcune delle più importanti cerimonie sacre di una determinata fede. In termini di gioco, oltre ai compiti illustrati sopra, esso può essere utilizzato (esattamente come *aura sacra*) per incantare un'arma in modo che possa danneggiare anche le creature immuni alle armi normali (colpisce come arma +1, anche se non dà alcun bonus al Tiro per Colpire e ai danni), oppure per conferire un'aura di sacralità ad un oggetto o ad un luogo e a tutto ciò che vi si edifica sopra (l'area massima influenzabile è di 10 metri quadrati per livello del chierico), creando sul bersaglio un effetto di *protezione dal male* permanente. Solitamente questo incantesimo si adopera per consacrare templi o luoghi di sepoltura e di preghiera, oppure per marcare il luogo scelto come proprio rifugio (e al quale si fa ritorno con l'incantesimo *parola del ritorno*). Gli effetti di *consacrare* sono permanenti fino a che l'oggetto o il luogo non viene dissacrato (vedi sot-

to) o distrutto. Gli effetti del consacrare sono visibili tramite un normale incantesimo di *individure il magico* (che fa risplendere l'area o l'oggetto consacrato). L'energia magica attivata nel processo consuma sempre preziosi per un valore di 100 monete d'oro (che devono trovarsi entro 3 metri dal sacerdote) per infondere l'aura all'oggetto o alla persona; se il chierico non dispone di tale somma, l'incantesimo utilizza la sua energia vitale assorbendo permanentemente 1000 PE.

L'incantesimo inverso, *dissacrare*, rimuove qualsiasi tipo di aura sacra esistente su una superficie di 10 metri quadrati, oppure su un singolo oggetto. Se non sono presenti aure sacre, esso impone al luogo o all'oggetto una maledizione (-1 a tutti i TxC e TS di chi impugna l'oggetto, di cui è impossibile disfarsi, o a tutti quelli che si trovano entro l'area dissacrata); l'effetto permane fino a che non viene rimosso con uno *scaccia maledizioni* o con un incantesimo di *consacrare*.

CRESCITA ANIMALE *

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un animale

Durata: 12 turni

Effetto: aumenta di 1 taglia dimensioni di un animale; inverso diminuisce di 1 taglia dimensioni di un animale

Questo incantesimo aumenta di una taglia le dimensioni dell'animale su cui viene lanciato, anche se è possibile per l'animale evitare l'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi. La crescita fa guadagnare all'animale 2 DV, che aumentano sia la sua resistenza (come PF e TS), che la sua capacità combattiva (THAC0 migliorato), che l'ingombro massimo trasportabile; inoltre l'animale guadagna un bonus di +1 alle ferite inferte coi suoi attacchi, e il suo movimento base aumenta di 6 metri per tutta la durata dell'incantesimo. La crescita non influenza in alcun modo le altre caratteristiche dell'animale (come CA, numero di attacchi e intelligenza), ed è possibile lanciare l'incantesimo solo su animali normali (non su bestie fantastiche o intelligenti, né su versioni giganti degli animali normali).

L'incantesimo inverso, *riduzione animale*, riduce di una taglia le dimensioni dell'animale su cui viene lanciato, anche se è possibile per l'animale evitare l'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi. La riduzione fa perdere all'animale 2 DV (se lo porta a 0 DV, allora l'animale viene considerato come se possedesse 1/2 DV, ovvero 1d4 PF), che incidono sia sulla sua resistenza (come PF e TS), sia sulla sua capacità combattiva (THAC0 peggiorato), sia sull'ingombro massimo trasportabile; inoltre l'animale subisce una penalità di -1 ai danni inferti con ogni attacco, e il suo movimento base diminuisce di 6 metri (velocità minima 1 mt al round) per tutta la durata dell'incantesimo. La riduzione non influenza in alcun modo le altre caratteristiche dell'animale (come CA, numero di attacchi e intelligenza). È possibile usare l'incantesimo solo su animali normali (non su bestie fantastiche o intelligenti, né su versioni giganti dei comuni animali).

CURA CECITÀ/SORDITÀ *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: guarisce una creatura dalla cecità o dalla sordità; inverso causa cecità o sordità permanenti

L'incantesimo guarisce dalla cecità o dalla sordità (a scelta del sacerdote, ma non da entrambe contemporaneamente) il soggetto toccato, a prescindere che l'effetto sia naturale o magico. L'incantesimo però non permette di far ricrescere occhi o orecchie mancanti (per questo occorre *rigenerazione*), ma li cura se sono stati danneggiati in qualsiasi modo.

L'incantesimo inverso, *cecità/sordità*, causa invece la cecità o la sordità (a scelta del sacerdote) permanente nella vittima toccata, a meno che essa non effettui con successo un TS contro Incantesimi. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

Una creatura accecata soffre una penalità di -6 ai Tiri per Colpire e di -4 ai TS contro effetti schivabili, la CA è ridotta di 4 punti, non può usare armi da tiro, tutte le maestrie nelle armi sono ridotte al grado Base e il movimento normale è dimezzato (ridotto a 2/3 se il cieco viene guidato da qualcuno), col rischio di inciampare e cadere o sbattere contro qualcosa (50% ogni round) se si muove a velocità normale.

Una creatura assordata è sempre sorpresa (a meno che non possieda l'abilità generale *Senso del pericolo*), ha una penalità di -2 alla sua Destrezza (non è più bilanciata bene) e ha una probabilità del 20% di fallire qualsiasi incantesimo.

Questi effetti non possono essere annullati con *dissolvi magie*, poiché una volta creati sono permanenti, ma solo tramite *cura cecità/sordità* o un *desiderio*.

CURA FERITE GRAVI *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: guarisce 2d6+2 Pf (o il 30% dei Pf subiti) a una creatura; inverso causa 2d6+2 Pf al soggetto

Grazie a questo incantesimo, la creatura toccata dal sacerdote recupera istantaneamente e permanentemente un certo ammontare di Punti Ferita, fino al suo limite massimo come personaggio (cioè non può superare i suoi Pf totali). L'incantesimo produce uno dei due effetti seguenti, asseconda di qual è il più vantaggioso per la creatura ferita: cura 2d6+2 Punti Ferita, oppure fa recuperare all'individuo il 30% (arrotondando per eccesso) del danno subito fino a quel momento. Esempio: se Norman il guerriero (20 Pf) ha subito parecchie ferite che lo hanno ridotto a 11 Pf, un *cura ferite gravi* gli farebbe recuperare 2d6+2 Pf anziché il 30% del danno subito (visto che in questo caso il 20% di 9 è 3 Pf, il che è sicuramente inferiore a 2d6+2). Se invece

Norman avesse un totale di 60 Pf e fosse stato portato a 20 Pf a causa dei danni subiti, allora l'incantesimo potrebbe guarire 12 Pf fissi (il 30% di 40) oppure 2d6+2 Pf (sperando che il giocatore tiri il massimo coi 2d6).

L'incantesimo inverso, *causa ferite gravi*, causa alla creatura toccata 2d6+2 punti di danno, oppure fa perdere alla vittima il 30% dei suoi PF temporanei (asseconda di quale delle due condizioni infligge più danno), senza possibilità di dimezzare i danni. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

CURA MALATTIE *

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: cura una malattia; inverso infligge malattie

Questo incantesimo è in grado di guarire istantaneamente un essere da una malattia di qualsiasi tipo (magica o normale), annullandone subito gli effetti e ripristinando immediatamente ogni effetto debilitante fisico o mentale possa influenzare qualsiasi caratteristica o capacità del soggetto. In base al livello del chierico è possibile curare malattie di una certa categoria di pericolosità o potenza (v. sotto per la descrizione delle varie categorie di malanni):

- Fino al livello 7°: Malattie di categoria A
- Dal 8° al 12°: Malattie di categoria B e licanthropia infettiva (se trattata prima della prima trasformazione durante la luna piena)
- Dal 13° in avanti: Malattie di categoria C e licanthropia infettiva (anche in stadio avanzato, ma il licanthropo deve assumere un infuso preparato con aconito mentre il chierico lancia l'incantesimo)

L'incantesimo inverso, *infilgi malattie*, contagia la vittima con una malattia, a meno che questa non effettui con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi. La malattia non può essere dissolta magicamente una volta creata, ma può essere debellata solo con incantesimi di cura o con rimedi naturali (laddove sia possibile). Prima che si sviluppi completamente e comporti penalità rilevanti, la malattia resta dormiente per un certo periodo (detto periodo di incubazione) durante il quale il soggetto manifesta lievi sintomi che ad un occhio attento possono annunciare il tipo di malanno che sta agendo nell'organismo. Se la malattia viene curata normalmente o magicamente entro il periodo d'incubazione, non vi sono danni per il soggetto. Il tipo di malattia che può essere creata dipende dal livello del chierico (v. sopra, con l'esclusione della licanthropia). Le categorie di malattie vengono qui di seguito descritte (anche le malattie considerate minori, come raffreddore o influenza, se non curate possono causare gravi danni e portare alla paralisi).

Categoria A: Malattie debilitanti.

La malattia impone una *penalità* di -1 a una o due caratteristiche o abilità, o al Tiro per Colpire *per ogni due giorni trascorsi senza che venga debellata*. Dopo il periodo d'incubazione il soggetto è chiamato ad effettuare un TS contro Raggio della Morte: se riesce, il fisico ha sconfitto la malattia autonomamente, viceversa continua a soffrirne e potrà tentare un nuovo TS per guarire autonomamente solo una volta ogni settimana. Il ricorso a cure mediche (prove di *Guarire* o *Medicina*) concede al soggetto di effettuare un TS aggiuntivo per ogni settimana di cura efficace con bonus di +1. Nel momento in cui il malato guarisce naturalmente (erbe, cure mediche, TS riuscito), le penalità spariscono al ritmo di 1 punto al giorno; se si usa un incantesimo, le penalità spariscono tutte all'istante. La perdita di punti caratteristica è temporanea, ma se la caratteristica scende a zero, il sistema immunitario della vittima non riesce a contrastarla e potrà essere curata solo con un incantesimo. In base alla caratteristica azzerata, il soggetto avrà determinate limitazioni:

Forza, Destrezza o Costituzione: impossibile muoversi.

Intelligenza o Saggezza: impossibile ragionare o esprimersi correttamente, delirio costante.

Una malattia può essere trasmessa a un'altra persona se questa viene esposta al veicolo dell'infezione nella maniera opportuna (contatto, ingestione, inalazione o ferimento), che dipende dalla malattia. Le vittime successive sono chiamate allo stesso Tiro Salvezza per evitare il contagio, e se fallisce subiscono gli stessi effetti.

Categoria B: Malattie mortali.

Una malattia mortale impone sempre un malus di -1 a tutti i TS del personaggio durante il suo decorso, e prevede una *penalità* che varia da -1 a -3 a due o tre elementi compresi tra caratteristiche e Tiro per Colpire *per ogni giorno in cui non viene debellata*. Inoltre, il ritmo di guarigione naturale delle ferite della vittima è più lento, la metà del normale (per creature umane o umanoidi è di solito pari al bonus Costituzione ogni giorno in situazione di stress, 1d3 + bonus Costituzione in situazione di riposo). La malattia porterà all'inevitabile morte del personaggio nel momento in cui il punteggio di una delle caratteristiche raggiunge zero, a meno che non venga debellata naturalmente tramite aiuto esterno (il personaggio non beneficia di TS per guarire da solo) o magicamente. Qualsiasi tentativo naturale di cura incorre in una penalità di -2 alla prova di abilità (*Guarire* o *Medicina*).

Categoria C: Malattie mortali incurabili naturalmente

La malattia mortale incurabile è una malattia non trasmissibile simile a quelle mortali di categoria B, con una sostanziale differenza: qualsiasi tentativo con rimedi naturali fallirà automaticamente. Solo la magia è in grado di debellare la malattia prima che sia tardi.

Di seguito viene riportata una tabella che elenca i tipi di malattie più diffuse su Mystara, includendo per ciascuna la categoria, il tipo di infezione che ne provoca il contagio, il periodo d'incubazione, i danni arrecati, e il periodo dell'anno e la regione in cui è possibile imbattersi per caso in epidemie ricorrenti.

Tab. 2.2 – Malattie diffuse su Mystara

Nome	Cat.	Infezione	Incubaz.	Sintomi & Danni	Regione	Stagione
Acne hin	A	Contatto	1d6 giorni	Rash cutaneo, pustole, apatia. -1 Car e Iniziativa	Cinque Contee	ogni 5 anni
Bronchite nanica	A	Contatto, Inalazione	1d4 giorni	Febbre, tosse. -1 Cos e Sag, attacchi berserk (50% ogni volta che si vedono oro o gemme)	Casa di Roccia	Inverno
Cataratta purulenta	A	Contatto	1 giorno	Polvere causa cefalea. -1 Int e cecità finchè curata	Sud Alphatia	Siccità
Colera	B	Ingestione	1d4 giorni	Vomito, diarrea, disidratazione. -3 Cos e For	Zone costiere	Primavera
Difterite	B	Contatto	2d6 giorni	Febbre, mal di gola, stanchezza, cefalea, pallore, edema al collo. -1 For, Cos e Int	Bambini da 0 a 6 anni	Inverno
Epatite A	A	Ingestione	1 mese	Nausea, vomito, febbre, prurito, ittero. -1 Cos e Int	Ovunque	Estate
Epatite B	B	Ferimento	1 mese	Prurito, vomito, ittero, feci e urina chiare. -2 Cos e For, 10% prende cirrosi (fegato collassa in 10 anni)	Ovunque	Sempre
Febbre dumdum	A	Inalazione	1d6 giorni	Raffreddore, ipersalivazione, delirio. -1 Int e Sag	Terre del nord	Inverno
Febbre gialla	C	Zanzara	1d4+2 gg	Ittero, febbre, cefalea, congiuntivite, dolori lombari, nausea, delirio. -2 Int, Sag e Cos	Da latitudine 10° N a 10° S	Stagione piogge
Febbre mau-mau	B	Zanzara	1d2 giorni	Sudore e eruzioni cutanee. -2 For e Cos	Ierendi	Sempre
Febbre reumatica	B	Inalazione	1d4 giorni	Faringite, febbre, dolori articolari, spasmi incontrollati, sonnolenza. -1 Des, Cos e Iniziativa	Zone sporche	Inverno
Febbre spaccaossa (Dengue)	C	Zanzara	2d4 giorni	Febbre, tosse, cefalea, nausea, vomito, dolori articolari. -2 Cos, For e TxC	Zone tropicali	Stagione piogge
Febbre tifoide	A	Ingestione	7 giorni	Febbre, dolori addominali, sensi indeboliti. -1 TxC e prove <i>Osservare/Ascoltare/Fiutare</i>	Zone sporche	Sempre
Influenza	A	Inalazione	1d3 giorni	Febbre, cefalea, dolori muscolari, tosse, raffreddore. -1 For e Cos (può causare Polmonite*)	Ovunque	Inverno, Primavera
Influenza cobolda	A	Contatto	1d2 giorni	Tosse, raffreddore, febbre. -1 For, Cos, Des	Zone cobolde	Mesi freddi
Lebbra comune	A	Contatto	1d4 mesi	Placche violacee, squamazione. -1 Car	Qualsiasi	Sempre
Lebbra mortale	B	Ferimento	1d4 mesi	Placche, squamazione. -1 Car, perdita 1% PF al giorno per lesioni cutanee e interne	Zone tropicali	Sempre da infetti
Malaria	B	Zanzara	1d8+8 gg	Brividi, febbre, delirio, tachicardia. -1 For, Int e Sag ogni 2 giorni	Zone paludose o calde	Notte
Malaria sindhi	B	Tafano	2d6 giorni	Delirio, allucinazioni. -2 Int e Sag	Sind	Autunno
Meningite acuta	B	Inalazione	1 giorno	Cefalea, febbre, vomito, convulsioni. -2 Int, Sag e <i>Concentrazione</i> , 10% svenimento x 1 min ogni ora	Ovunque	Autunno, Inverno
Morbillo	A	Inalazione	1d6+8 gg	Inappetenza, cefalea, tosse, febbre, congiuntivite, rash cutaneo. -1 Cos e <i>Osservare</i>	Ovunque	Inverno
Morbillo goblin	B	Contatto	1d6 giorni	Pustole rosse da cui nascono larve. -2 Cos	Monti Cruth	Inverno
Morbo della mummia	C	Contatto	1d2 giorni	Piaghe, pustole, necrosi dei tessuti. -1 For e Cos, incantesimi <i>Cura ferite</i> non fanno recuperare PF	Ylaruam, Thothia	1 volta ogni anno
Peste bubbonica	B	Pulci, Ferimento	3d6 giorni	Febbre, cefalea, debolezza, nausea, vomito, delirio, pustole, bubboni. -2 Cos, For e Int	Zone sporche	1 volta ogni 10 anni
Peste orchesca	B	Pulci, Ingestione	1d6 giorni	Ittero, tosse, singhiozzo, bubboni alla gola. -2 For e Des, 20% probabilità fallire incantesimi	Terre Brulle	1 volta ogni 5 anni
Peste polmonare	B	Inalazione	1d8 giorni	Tosse, cianosi, debolezza, difficoltà respiratorie. -3 Int e Cos	Ovunque	In presenza di peste
Polmonite	B	*	1 giorno	Tosse, febbre, dolore al petto. -2 Cos e For	Ovunque	Inverno
Rabbia	B	Ferimento, Ingestione	1d8 settim.	Febbre, cefalea, delirio, ipersalivazione, idrofobia. -2 Int e Sag, attacchi berserk (50% ogni giorno)	Animali infetti	Sempre
Scabbia (Rogna)	A	Pulci	1d12 gg	Prurito, vesciche, croste. -1 TxC e <i>Concentrazione</i>	Zone sporche	Inverno
Scarlattina	A	Inalazione	1d4+1 gg	Febbre, brividi, nausea, faringite, patina bianca su lingua, pelle arrossata. -1 For	Umani da 2 a 16 anni	Autunno e Primavera
Scorbuto	B	**	3 mesi	Cachessia, debolezza, caduta dei denti, gonfiore alle articolazioni, emorragie. -1 Cos, For e TxC	Navi	Sempre
Tarlo cerebrale	A	Ingestione	1 mese	Sonnolenza, vuoti di memoria, cefalea. -1 Int	Soderfjord	ogni 10 anni
Tifo	A	Pulci	7 giorni	Febbre, brividi, cefalea, rash cutaneo. -1 Cos e Int	Zone sporche	Sempre
Tubercolosi	B	Inalazione, Ingestione	2d8+8 gg	Febbre, brividi, perdita d'appetito, pallore, sudori notturni, emorragie. -1 Cos, For, TxC	Zone sporche	Sempre da infetti
Vaiolo animale	A	Ingestione	2d4 giorni	Ittero, febbre, rash cutaneo. -1 Cos e Int	Terre di conf.	Inverno
Vaiolo nero	C	Inalazione	2d8 giorni	Brividi, emicrania, febbre, rash cutaneo, pustole, blocco polmonare. -3 For e Cos, -1 Int	Cime Nere	Primavera
Varicella	A	Contatto	1d8+7 gg	Rash cutaneo, emicrania. -1 <i>Concentrazione</i> e Int	Zone urbane	Estate

* La polmonite è causata da infezione batterica, funghi, o danni ai polmoni se l'influenza riduce a zero il punteggio di Costituzione, ma in sé non è contagiosa (un malato di polmonite può attaccare l'influenza, non la polmonite).

** Lo scorbuto è causato da mancata ingestione di vitamina C a causa di una dieta priva di vegetali e frutta per almeno 3 mesi (tipica malattia diffusa tra i marinai che non possono usufruire di frutta o verdura fresche per lunghi periodi).

Nota: La licanthropia è una malattia, ma non è possibile diffonderla con questo incantesimo (occorre *Licanthropia*).

DISSOLVI MAGIE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cubo di 6 metri di lato

Durata: permanente

Effetto: distrugge incantesimi in cubo di 6×6×6 metri

Questo incantesimo è in grado di cancellare istantaneamente qualsiasi effetto magico temporaneo presente in un volume cubico di 6 metri di lato entro 36 metri dall'incantatore. Esso può annullare gli effetti di incantesimi o oggetti magici che non abbiano durata istantanea o permanente, ma non ha alcuna efficacia sull'incantamento permanente degli oggetti magici (come i bonus al colpire o alla difesa), né può dissolvere alcuni effetti magici specifici (questo viene esplicitamente indicato nella descrizione di determinati incantesimi, come *campo di forza*, *muro di pietra*, ecc.).

Tutti gli effetti magici presenti nell'area d'effetto creati da incantatori di livello uguale o inferiore a quello del personaggio che lancia *dissolvi magie* vengono distrutti automaticamente; gli effetti magici creati da incantatori di livello maggiore potrebbero invece non essere dissolti. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza tra il livello dell'altro incantatore e quello del personaggio che cerca di dissolvere l'incantamento; il tiro col d% deve essere ripetuto per ogni effetto magico o incantesimo presente nella zona d'effetto.

Esempio: se un chierico del 7° livello cerca di distruggere un incantesimo di *ragnatela* lanciato da un mago del 10° livello, le probabilità di fallimento sono pari a: $5 \times (10-7) = 5 \times 3 = 15\%$.

È anche possibile impiegare il *dissolvi magie* a contatto, anziché lanciarlo su un'area estesa. In questo caso, l'incantatore trattiene il potere dell'incantesimo sul palmo delle dita e deve toccare (normale TxC) un soggetto o un oggetto magico di cui vuole annullare gli effetti magici nel round in cui pronuncia l'incantesimo. Il *dissolvi magie* agisce normalmente come sopra descritto, ma in questo caso solo la persona o l'oggetto toccato subiscono gli effetti della dissoluzione magica.

GLIFO DI INTERDIZIONE

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto o un passaggio

Durata: speciale

Effetto: protezione infligge 1d6 danni / 2 livelli (max 5d6) o evoca gli effetti di una magia clericale di 1°-3° su chi la tocca o la oltrepassa senza disattivarla

Questo incantesimo crea un glifo sacro (un sigillo dorato che ricopre quasi tutta la superficie dell'oggetto o una superficie di 1 metro quadro se si tratta di un passaggio), il quale viene posto su un oggetto (come uno scrigno o un baule) o un passaggio (come un corridoio o una porta) e infligge danni a coloro che lo toccano o lo oltrepassano attivando la condizione stabilita dal chierico al momento del lancio della magia. La condizione per attivare il potere del glifo

può dipendere dalla natura fisica o morale del soggetto (ad esempio scatta quando una certa specie di creature o qualcuno dotato di un certo allineamento lo tocca o lo oltrepassa) oppure da un'azione non compiuta (come recitare una formula apposita che impedisce l'attivazione del glifo); il glifo non può essere però regolato in base a variabili come la classe e i Dadi Vita o il livello di un individuo. Fino a quando la condizione non si verifica, il glifo rimane attivo sul bersaglio ed è facilmente localizzabile: basta una prova di Intelligenza (chi ha l'abilità *Osservare* o l'abilità ladresca *Scoprire trappole* lo nota automaticamente), oppure si può individuare magicamente (con *individuare il magico* o *scopri trappole*). Quando viene fatto scattare, il glifo crea un'esplosione magica (può essere di fuoco, acido, elettricità, gelo o sonora, a scelta del sacerdote), che causa 1d6 punti di danno ogni 2 livelli del chierico, arrotondando per difetto (massimo 5d6 al 10° livello) alle creature entro un raggio di 1,5 metri dal suo centro, dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi.

Il glifo può anche essere associato ad un qualsiasi incantesimo clericale dei primi tre livelli, che viene lanciato sul glifo dal sacerdote subito dopo averlo creato. In tal caso, se il glifo viene fatto scattare non ha luogo l'esplosione, ma si applicano gli effetti dell'incantesimo associato ad esso su colui che ha fatto scattare la trappola (o se si tratta di un effetto ad area, esso viene centrato sul glifo). Non è possibile evitare gli effetti di questo incantesimo da parte di chi ha attivato il glifo, mentre se l'effetto influenza altre creature presenti nell'area, esse possono evitarlo normalmente con il TS appropriato (laddove sia concesso).

Il *glifo di interdizione* reagisce anche a creature invisibili, ma non a creature che si avvicinano da altri piani di esistenza o che vengono trasportate magicamente oltre esso, né riesce a riconoscere la vera forma di esseri alterati magicamente (se ad esempio è settato per esplodere quando viene attraversato da un umano, e un mago umano si trasforma in goblin prima di attraversarlo, il glifo non reagirà al suo passaggio). Ogni oggetto o passaggio può recare un solo *glifo di interdizione*, ed esso può essere magicamente dissolto con le normali probabilità.

Questo potere non può essere reso permanente su di un oggetto o uno spazio.

INCANTESIMO DEL COLPIRE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: 1 turno

Effetto: arma aggiunge 1d6 punti al danno; inverso fa usare bonus di arma per migliorare la CA di chi la usa

Questo incantesimo ha effetto solamente sulle armi da mischia (come spade, bastoni, mazze) o da lancio (armi da scagliare come lance, giavellotti, ecc., ma non armi che usano proiettili) e sulle armi naturali (pugni, zanne, artigli, ecc.). Per un turno, l'arma su cui viene lanciato l'incantesimo aggiunge 1d6 ai danni ad ogni colpo andato a segno, e viene considerata magica (se non lo è già), ovvero in grado di colpire tutti quegli

esseri feribili solo con armi +1.

Con la forma inversa invece, l'*incantesimo del parare*, per tutta la durata dell'incantesimo l'arma può essere utilizzata normalmente *oppure* per parare gli attacchi diretti contro il suo possessore. Se sceglie quest'ultima opzione, chi utilizza l'arma deve dichiararlo all'inizio del round, e nel corso di quell'intero round egli deve rinunciare a tutti i suoi attacchi, ma ottiene un bonus alla Classe d'Armatura pari al bonus dell'arma magica (per esempio, se l'arma è una mazza +3, ottiene un bonus di -3 alla sua CA). Se l'arma su cui è stato lanciato l'incantesimo del parare non è magica, allora il bonus concesso alla CA è di -1 ogni 5 livelli del chierico: quindi -1 dal 1° al 5°, -2 dal 6° al 10°, -3 dal 11° al 15°, -4 dal 16° al 20° e -5 dal 21° livello in poi. Tale bonus si applica solamente agli attacchi effettuati dai nemici con armi da mischia (comprese le armi naturali) o scagliate, mentre non contro dardi, frecce e proiettili in genere, né contro gli assalti che l'individuo non è in grado di vedere. Per la durata dell'incantesimo, chi utilizza l'arma incantata deve scegliere ogni round se intende servirsi dell'opzione di parata, e la decisione si applica all'inizio del round, senza aspettare il turno dei personaggi.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

LUCE PERENNE *

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 9 metri

Durata: permanente

Effetto: crea luce entro sfera di 18 mt di diametro; inverso crea tenebre in una sfera di 18 metri di diametro

Questo incantesimo crea un volume di luce che illumina perfettamente una zona sferica del diametro di 18 metri; la luce creata è permanente e può essere rimossa soltanto magicamente (con *dissolvi magie* o con l'incantesimo inverso, *tenebre perenni*). Se l'incantesimo viene lanciato su un'area (come un soffitto), rimane fisso nella zona, mentre se viene lanciato su un oggetto (come un'arma) la luce si sposterà insieme all'oggetto. Se l'oggetto è impugnato o indossato da qualcuno che vuole opporsi all'effetto, è sufficiente realizzare con successo un TS contro Incantesimi, e la sfera apparirà sopra l'oggetto, ma rimarrà fissa nella zona senza spostarsi con esso.

Se l'incantesimo viene lanciato direttamente contro gli occhi di una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi o rimanere accecata perennemente, o finché questo non viene dissolto magicamente (sia con *dissolvi magie* che con *cura cecità*); se il TS ha effetto, la zona di luce compare ma rimane fissa nella zona in cui si trovava la vittima.

L'incantesimo inverso, *tenebre perenni*, crea un cerchio di tenebre del diametro di 18 metri in un punto prefissato; se lanciato su un oggetto mobile, si sposta con esso (vedi sopra per altre specifiche). Le tenebre impediscono la visuale normale entro la sfera di oscurità: persino l'infravisione (magica o normale) e la *luce magica* sono inefficaci. Le *tenebre perenni* possono cancellare gli effetti di un incantesimo di *luce pe-*

renne, ma possono a loro volta essere annullate da un incantesimo di *luce perenne* o da un *dissolvi magie*. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, e questo fallisce un TS contro Incantesimi, l'incantesimo provoca cecità fino a quando non viene dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la zona di tenebre compare ma rimane fissa nell'area in cui si trovava la vittima.

PARLARE COI MORTI

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: 1 round per livello

Effetto: il chierico può porre tre domande ad un morto

Per mezzo di questa magia, il chierico può porre tre domande allo spirito di un morto, ma solo se almeno il 70% del corpo fisico del deceduto si trova entro 3 metri. I chierici fino al 9° livello possono contattare solo spiriti morti recentemente (entro un massimo di 7 giorni). I chierici dall'10° al 15° livello possono contattare spiriti di persone morte da 1 mese, quelli dal 16° al 20° possono parlare coi defunti fino a 1 anno dalla loro morte; i chierici di livello 21° o superiore non subiscono limitazioni nel tempo.

Lo spirito si manifesta appena lanciato l'incantesimo in forma spettrale, e risponde sempre in una lingua nota a chi lo interroga, ma può offrire spunti di conoscenza solo fino al momento della sua morte. Se l'allineamento morale dello spirito e quello del chierico sono uguali, le risposte dello spirito saranno sempre chiare e brevi; se invece i due sono di diverso allineamento, la risposta del defunto è di solito difficile da comprendere (può rispondere per enigmi, indovinelli o parabole). Questo incantesimo non permette di parlare con non-morti o cadaveri magicamente animati.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PREVEGGENZA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: istantanea

Effetto: richiede un suggerimento ad un immortale

Questa variante minore dell'incantesimo *comunione divina* consente al chierico di chiedere al proprio patrono un qualche tipo di informazione, un indizio o un suggerimento utile. Il chierico può domandare in merito ad una situazione specifica, oppure effettuare una richiesta generica, confidando nel giudizio della divinità sull'informazione migliore da rivelare, dopo aver meditato per un minuto ed evocato l'incantesimo.

A volte gli immortali si disinteressano dei problemi del chierico, e una tipica risposta può essere: "Devi farcela da solo, e non disturbarmi di nuovo."

Altre volte possono disapprovare il comportamento del chierico, sentenziando: "Sei stato troppo preso dalla tua smania di accumulare tesori e ti sei dimenticato di onorare il tuo prossimo. Fai attenzione, o le tue preghiere non verranno ascoltate."

Altre volte poi, gli immortali sono felici di essere stati chiamati perché hanno qualcosa da comunicare: “Uccidere quest’uomo non è una buona idea: è un derviscio che è stato stregato con l’inganno. Salvalo, e te ne saremo riconoscenti.”

In alcune circostanze, il DM può avere un messaggio importante o una profezia da inserire nell’avventura, e può farlo usando questo incantesimo: “Sette fratelli verranno a cavallo, e il settimo porta il settimo anello di Habib il Distruttore, che vi incenerirà se non agirete con prudenza.”

Infine, in alcune circostanze gli immortali possono voler trasmettere una profezia in versi ai mortali, e lo fanno anche attraverso questo incantesimo: “I serpenti strisceranno sul sottile ghiaccio, in una caverna sotto il mare. E l’occasione busserà due volte, prima che la chiave tu possa ritrovare.”

Punite l’uso indiscriminato di questo incantesimo fornendo risposte elusive e notizie irrilevanti, come ad esempio: “Probabilmente questa notte nevierà da qualche parte” o “Vostra madre si sta chiedendo perché non le avete scritto.”

Note per il DM: I personaggi inesperti necessitano di questo tipo di aiuto, ma non possono beneficiare di questo incantesimo fino al 6° livello e potrebbero non riuscire ad evitarne l’abuso. Per consentire ai personaggi di basso livello l’accesso all’incantesimo e contemporaneamente limitarne l’uso entro limiti ragionevoli, assegnate l’incantesimo a un PNG amico, oppure fate ritrovare al gruppo oggetti magici con cariche limitate dotati di questo potere. Questo incantesimo consente al DM di parlare direttamente ai giocatori in veste di Immortale, sviluppando la personalità delle diverse divinità. Siate divertenti, enigmatici o seri nelle risposte, a seconda del tono dell’avventura in corso (se si tratta di una missione importante, una risposta balzana da parte di un immortale sarebbe fuori luogo).

Premiate le interpretazioni ben riuscite dei personaggi e le intuizioni intelligenti. Se la richiesta d’aiuto viene formulata in modo eloquente e aulico, o se il giocatore ha posto una domanda appropriata o ha richiesto un aiuto nel momento in cui sarebbe stato inutile proseguire senza ulteriori elementi, siate benevoli.

RIPOSO INVOLATO

Raggio: tocco

Area d’effetto: un cadavere

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: arresta il decadimento dei tessuti di un cadavere e impedisce rianimazione come non-morto

Questo incantesimo è in grado di preservare i resti di una creatura morta in modo che non si decompongano, arrestando il ciclo di decomposizione al momento in cui il *riposo involato* viene lanciato sul cadavere. Ciò permette anche di prolungare il termine di tempo entro il quale la creatura può essere resuscitata (vedi i vari incantesimi di *resurrezione*), poiché i giorni in cui rimane sotto l’effetto del *riposo involato* non vengono calcolati nel limite di tempo. Esso inoltre so-

spende il processo di trasformazione di un cadavere in non-morto a causa di malattia o risucchio di energia (come accade con le vittime di vampiri, ghouls, mummie o necrospettri). La magia però non impedisce di rianimare magicamente il cadavere come non-morto (ad esempio con *animazione dei morti*).

Per tutta la sua durata, l’incantesimo (che può essere lanciato anche su singole parti recise da un corpo) avvolge il corpo con un fresco profumo, che rende più sopportabile la presenza del cadavere (anche se viene lanciato sul cadavere quando la decomposizione è già in atto), ma non cambia l’aspetto della salma.

SCACCIA MALEDIZIONI *

Raggio: tocco

Area d’effetto: una creatura, luogo o oggetto

Durata: permanente

Effetto: rimuove una maledizione che grava su una creatura, un oggetto o un luogo; infligge una maledizione su una creatura, un oggetto o un luogo

Questo incantesimo è in grado di rimuovere automaticamente qualsiasi tipo di *maledizione* gravi sulla persona, l’oggetto o l’area toccata dal sacerdote, ma solo se il livello del chierico è uguale o superiore a quello dell’incantatore che ha lanciato originariamente la maledizione, viceversa l’effetto negativo viene rimosso solo per un turno per livello del sacerdote. L’incantesimo rimuove una sola *maledizione* con ogni applicazione, per cui se più maledizioni gravano su uno stesso bersaglio, occorreranno diversi incantesimi di *scaccia maledizioni* per annullarli tutti.

L’incantesimo inverso, *maledizione*, consente al sacerdote di maledire un oggetto, una creatura o un luogo (di volume massimo pari a 1 metro cubo per livello) semplicemente toccandolo; nel caso di una creatura, occorre un normale TxC e la vittima può resistere totalmente all’effetto con un favorevole TS contro Incantesimi. La *maledizione* imposta può essere una penalità di massimo -4 a uno delle seguenti elementi: una caratteristica, Tiro per Colpire, danni inflitti, un tipo di Tiro Salvezza, una prova di abilità. È inoltre possibile creare maledizioni con effetti diversi che emulino un qualsiasi incantesimo deleterio dei primi tre livelli clericali (come una malattia debilitante o mortale, la paralisi, la cecità, la sordità, ecc.), o persino inventarsi qualche tipo di penalità correlata alle azioni della vittima (ad esempio starnutire ogni volta che cerca di parlare, dovendo perciò fare un tiro Intelligenza per recitare ogni incantesimo, dire sempre la verità o mentire sempre, ecc.) o alla sua condizione fisica o mentale (zoppicare riducendo il movimento a metà, soffrire di dissenteria, diventare deforme, oppure cambiare allineamento, cambiare sesso, ecc.). La *maledizione* è sempre soggetta ad approvazione del DM, e non può mai dare la morte immediata alla vittima, anche se può portare alla morte nel lungo periodo (un mese o più), né qualcosa che la trasformi in una specie diversa. La *maledizione* così inflitta è permanente e può essere rimossa solo da uno *scaccia maledizioni*.

QUARTO LIVELLO

ABILITÀ ECCEZIONALE

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: potenzia una delle caratteristiche fisiche o un'abilità generale di un individuo

Questo incantesimo potenzia una delle caratteristiche (a scelta dell'incantatore tra Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma) o il valore di un'abilità generale dell'individuo su cui viene lanciato di 4 punti (oppure di +20% nel caso di abilità ladresche). Il potenziamento perdura per 6 turni e non ha un limite massimo (può anche portare il valore oltre il massimo razziale).

Non è possibile lanciare più volte la stessa magia per aumentare lo stesso punteggio di caratteristica o il valore della stessa abilità, ma può essere lanciata diverse volte sullo stesso individuo per potenziare tutte le caratteristiche e svariate abilità. L'effetto è inoltre cumulabile con altre magie (diverse) o oggetti magici che aumentino la stessa caratteristica fisica.

ANIMAZIONE DEI MORTI

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 DV x liv. di scheletri o zombi

Durata: permanente

Effetto: crea zombi o scheletri da cadaveri

Questo incantesimo consente al chierico di animare come zombi e scheletri i cadaveri presenti entro 18 metri. Questi non-morti animati obbediscono al chierico fin quando non vengono distrutti magicamente (con scacciare non-morti, *distruzione del male* o *dis-solvi magie*) o fisicamente. Per ogni livello del chierico può essere animato 1 Dado Vita di esseri non-morti: gli scheletri così animati hanno lo stesso numero di DV dell'essere cui appartenevano, gli zombi invece ne hanno uno in più (es: un cavallo con 2 DV può diventare uno scheletro con 2 DV o uno zombi con 3 DV). I livelli dei personaggi non vengono presi in considerazione: si considerano solo i DV posseduti nel momento in cui la creatura diventa "adulta" (quindi ad esempio i resti di un ladro del 9° livello possono essere animati come zombi con 2 DV o scheletro da 1 DV, perché tutti gli umani e semi-umani sono adulti con 1 DV). Gli esseri animati non dispongono di incantesimi, né delle abilità e dei ricordi passati, sono immuni agli effetti del *sonno* e dello *charme*, ai veleni e alla paralisi. Il numero di attacchi e i danni arrecati rimangono quelli della creatura viva, anche se non dispongono di attacchi speciali, ma solo di artigli, morsi e simili assalti fisici, o possono usare un'arma (un attacco solo) nel caso di umanoidi privi di artigli o morsi; il THAC0 dipende dal numero di DV del non-morto.

L'incantatore può tenere sotto controllo un numero massimo di Dadi Vita di non-morti creati con

questo incantesimo pari al doppio del proprio livello. Se si creano non-morti oltre a questo limite, quelli in eccesso hanno volontà propria e sono indipendenti.

I chierici legali devono avvalersi di questo incantesimo solo per buoni propositi, perché animare i morti è un atto caotico che stravolge le leggi naturali, e quindi va contro il loro allineamento.

ARMA INCANTATA

Raggio: 0

Area d'effetto: un'arma dell'incantatore

Durata: 3 turni

Effetto: rende magica un'arma dell'incantatore

Questo incantesimo può essere lanciato solo su un'arma comune, rendendola temporaneamente magica per due turni. Il potere dell'incantamento dipende dal livello di chi lo lancia, conferendo all'arma un bonus di base di +2 al Tiro per Colpire e per ferire, +1 ogni 5 livelli oltre al 5° (quindi crea un'arma +2 fino al 9°, una +3 dal 10° al 14°, una +4 dal 15° al 19° e una +5 dal 20° livello, il bonus massimo raggiungibile). L'incantesimo è efficace solo finché il chierico utilizza l'arma: se qualcun altro se ne impadronisce, essa funziona come arma normale, e riacquista i suoi bonus magici quando torna in possesso dell'incantatore (sempre che la durata della magia non sia già terminata).

BASTONI IN SERPENTI *

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 2d8 bastoni o 1 bastone

Durata: 6 turni

Effetto: trasforma fino a 16 bastoni in piccoli serpenti velenosi o 1 bastone in un pitone; inverso trasforma 2d8 serpenti in bastoni o un serpente enorme in tronco

Questo incantesimo trasforma 2d8 pezzi di legno di dimensioni medie o più piccole (rami, frecce o bastoni) in altrettanti serpenti, che possono essere velenosi (50% dei casi). I serpenti creati obbediscono agli ordini del chierico (l'ordine viene impartito mentalmente senza far perdere azioni al chierico) e si ritrasformano in alghie o legni al termine dell'incantesimo, oppure se vengono uccisi (possono essere curati magicamente finché vivi). I serpenti creati hanno le seguenti caratteristiche:

Serpenti: CA 6, DV 1, # Att 1 morso, Danni 1d4 (se velenosi, TS o causa altri 1d4 Pf), MV Strisciando 27(9), TS G1°.

Alternativamente, il chierico può dirigere l'incantesimo su un solo bastone che deve essere almeno di dimensioni grandi, trasformandolo in un possente pitone che obbedisce a tutti i suoi ordini (come sopra) e che ha la capacità di stritolare e immobilizzare le sue vittime. Se il bersaglio è un bastone magico, esso ha una probabilità di resistere all'effetto pari a 10% per ogni suo bonus magico, oppure di 10% per livello di

potere del massimo incantesimo che replica (es: nel caso di un bastone +3 ha il 30% di resistere, mentre un bastone delle metamorfosi ha il 40%).

Quando il chierico ordina al serpente di attaccare, questo cercherà di avvolgersi intorno alla vittima. Se il Tiro per Colpire riesce e la vittima è di taglia uguale o inferiore al pitone, questa ha diritto ad un TS contro Incantesimi per evitare di essere immobilizzata dal serpente. Lo stritolamento non infligge alcun danno, ma la vittima bloccata in questo modo è considerata paralizzata e non può fare alcunché finché il serpente non viene ucciso o dissolto magicamente, oppure l'incantesimo ha termine (o il chierico ordina al serpente di liberare la vittima). Il serpente è in grado di stritolare anche creature incantate e immuni alle armi normali o d'argento, purché non siano incorporee.

Il bastone resta in tale forma per la durata dell'incantesimo o finché non viene ucciso; se ferito, esso può essere curato normalmente. Quando il serpente muore, viene dissolto magicamente ovvero quando l'incantesimo ha termine, esso scompare, mutandosi nuovamente in bastone; se il serpente è stato ucciso, il bastone sarà spezzato e frantumato (e nel caso si tratti di un bastone magico, si applicano le regole riguardanti l'esplosione dello stesso, vedi Volume 3). Le statistiche del pitone sono le seguenti:

Pitone: CA 5; DV 3 (Pf 20); # Att. 1 stritolamento; Danni speciale; MV Strisciando 18(6); TS G3°.

L'incantesimo inverso, *serpenti in bastoni*, può essere usato per contrastare gli effetti di *bastoni in serpenti*, riportando i bastoni alla normalità, oppure contro serpenti veri e propri. In tal caso, l'incantesimo influenza 2d8 serpenti di dimensioni medie o inferiori, e ciascuno di loro deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi o prendere la forma di un bastone per 6 turni. Il serpente trasformato mantiene i suoi PF e acquista CA 7, e se viene danneggiato e i suoi PF azzerati, muore e ritorna in forma normale.

Se il chierico lo desidera, può dirigere l'incantesimo contro un singolo serpente di qualsiasi dimensione, e se il TS contro Paralisi fallisce, esso diventa un bastone lungo e nodoso (nel caso abbia taglia Media o inferiore) o un tronco morto (se ha una taglia Grande o superiore) per la durata dell'incantesimo, e valgono le condizioni sopra specificate.

CERCHIO MISTICO

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: 6 turni

Effetto: cerchio protegge da attacchi fisici portati da un certo tipo di creatura o la imprigiona al suo interno

Quando il chierico lancia questo incantesimo, deve scegliere quale dei due cerchi mistici evocare.

Cerchio mistico protettivo: esso ha effetto (cioè protegge) su tutte le creature che si trovano entro 3 metri dal sacerdote nel momento in cui evoca il cerchio, che continua in seguito a muoversi con il chierico. L'incantesimo impedisce ad un numero variabile di Dadi Vita di esseri di una specie particolare di attaccare

in mischia tutti coloro che sono all'interno del cerchio, tuttavia le creature possono attaccare servendosi di armi a distanza o (eventualmente) di incantesimi o effetti magici che agiscono a distanza. Se il chierico oppure un'altra delle creature protette attacca i suoi nemici, l'incantesimo ha termine immediatamente per tutti quanti. Se una delle creature esce dall'area d'effetto del cerchio mistico non gode più degli effetti della protezione finché non rientra all'interno del cerchio.

Il *cerchio protettivo* può tenere a bada un totale di 2 DV per livello del chierico (max 40 DV al 20°) di creature, e il sacerdote deve scegliere al momento del lancio da quale tipo di creature vuole essere protetto tra le seguenti specie: non-morti, elementali, licantropi, draghi, costrutti, fate, goblinoidi, esseri extraplanari, giganti, insetti, animali (normali e giganti), bestie fantastiche (creature con strane anatomie rispetto agli animali normali, intelligenti o con poteri speciali), mostri incantati (categoria ombrello che comprende tutti quei mostri immuni alle armi normali).

Cerchio mistico imprigionante: una volta evocato, sul terreno intorno al sacerdote appare un cerchio di rune argentate che rimane fisso in quella posizione. Il chierico sceglie una categoria prefissata di creature dall'elenco sopra riportato, e qualsiasi essere appartenente a questa categoria metta piede all'interno del *cerchio imprigionante* viene costretta al suo interno senza poter fuggire finché il cerchio persiste; se le dimensioni della creatura sono superiori all'ampiezza del cerchio, esso si allarga per comprenderla tutta senza influenzarne altre. Finché resta imprigionata nel cerchio, la creatura non può usare i suoi poteri speciali né fuggire in alcun modo (nemmeno usando la magia), ma potrebbe usare armi a distanza o incantesimi (nel caso sia in grado di lanciarli) per tentare di nuocere ai suoi nemici o per dissolvere il cerchio; per il resto non subisce altre limitazioni.

CURA PROGRAMMATA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: speciale

Effetto: cura 1d6 Pf, +1 Pf ogni 2 livelli, o un avvelenamento, o uno stordimento, o un accecamento

Quando lancia questo incantesimo, il chierico specifica una condizione (in termini di Punti Ferita) che farà attivare la cura. Esempi di condizioni valide sono: "quando mi restano 10 Punti Ferita", "appena subisco 25 Punti Ferita da un singolo attacco", "non appena arrivo a 0 Punti Ferita", "quando un veleno entra in circolo", "quando resto stordito o svengo" e così via. La cura si attiva automaticamente nell'istante in cui si verifica la condizione descritta, facendo recuperare al chierico 1d6 Pf, +1 PF ogni 2 livelli (max 1d6 +18 PF al 36°), oppure (se così è stato specificato) neutralizzando gli effetti di uno stordimento, di un avvelenamento o di un accecamento; la cura crea uno solo degli effetti descritti, e il sacerdote deve specificare quale vuole attivare mentre lancia l'incantesimo.

Esempio: un chierico di 20° ha scelto come condizione “quando mi restano meno di 6 Punti Ferita, attivo una cura da 1d6+10 Pf.” Al momento ne ha ancora 12, ma viene colpito da un attacco che gliene infligge ben 15, portandolo a -3. In condizioni normali sarebbe morto, ma la *cura programmata* si attiva nel momento esatto in cui i Punti Ferita scendono a 5 (*durante* l’attacco letale): egli recupera 13 Pf e al termine dell’attacco il chierico ha 10 Pf (12 - 15 + 13 = 10) ed è vivo.

L’incantesimo ha una durata di 24 ore: se entro questo lasso di tempo la condizione descritta non si verifica, l’incantesimo svanisce. Non è possibile beneficiare di più di una *cura programmata* contemporaneamente (occorre che la prima cura abbia effetto o svanisca per lanciare la seconda), e l’incantesimo può essere dissolto magicamente con le normali probabilità.

Quest’effetto non può essere reso permanente.

IMMUNITÀ AGLI INCANTESIMI

Raggio: tocco

Area d’effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: soggetto è immune a 1 incantesimo ogni 5 lvl

Questo incantesimo garantisce alla creatura toccata la totale immunità agli effetti di uno specifico incantesimo arcano o divino ogni 5 livelli del chierico (arrotondando per difetto). Gli incantesimi devono essere scelti tra quelli dei primi 4 livelli di potere, e si deve trattare sempre di incantesimi noti al chierico (ovvero che il chierico conosca attraverso lo studio o l’esperienza). Si noti che il soggetto è protetto per l’intera durata anche dagli effetti di oggetti magici o poteri di creature che simulano quello specifico incantesimo, ma non ottiene alcuna difesa contro incantesimi diversi, anche se molto simili (per esempio, un personaggio immune alla *palla di fuoco* è protetto anche dagli effetti di una *bacchetta delle palle di fuoco*, ma non dalla *palla di fuoco ritardata* né dagli effetti di un soffio di un drago rosso).

LIBERTÀ DI MOVIMENTO

Raggio: tocco

Area d’effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: immunità a ogni tipo di bloccaggio magico

Questo incantesimo permette all’individuo che ne beneficia di muoversi e di agire normalmente per la durata dell’incantesimo, ignorando qualsiasi tipo di magia o di effetto che normalmente gli renderebbe il movimento difficoltoso o impossibile (come gli incantesimi *blocca persone*, *lentezza*, *ragnatela*, oppure veleni paralizzanti). Libertà di movimento non consente tuttavia al soggetto di muoversi ignorando ostacoli fisici comuni come muri, porte e funi.

L’incantesimo permette inoltre ad un individuo di muoversi e attaccare normalmente sott’acqua o in qualsiasi altro ambiente più denso dell’aria (ma non

di respirare l’elemento di quell’ambiente) con qualsiasi arma, purché essa venga impugnata e non lanciata.

NEUTRALIZZA VELENO *

Raggio: tocco

Area d’effetto: un essere, un oggetto o un contenitore

Durata: permanente

Effetto: neutralizza qualsiasi veleno presente in un essere, un contenitore o un oggetto; inverso crea veleno in un essere o un contenitore

Questo incantesimo rende innocuo qualsiasi veleno, arrestandone i processi nocivi, sia che si trovi in circolo in un essere, che sia contenuto in un contenitore (come una bottiglia o una cisterna), oppure sparso sopra un oggetto (ad esempio una cassa o una lama). Se pronunciato entro 10 round dall’avvelenamento, è anche in grado di riportare in vita la vittima (se questa fosse morta per il veleno) o di eliminare tutti i danni fisici (PF) derivanti dal veleno. L’incantesimo è efficace contro tutti i veleni presenti nel bersaglio al momento in cui viene pronunciato, ma non può guarire alcuna ferita prodotta dal veleno (se non è lanciato entro 10 round dall’avvelenamento), semplicemente impedisce che ne vengano procurate altre.

L’incantesimo inverso, *crea veleno*, può essere lanciato a contatto contro un essere o un contenitore, ma non su altri oggetti, e li avvelena all’istante. L’eventuale vittima deve immediatamente effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Veleno, altrimenti muore avvelenata all’istante. Se l’incantesimo viene diretto contro un contenitore, il suo contenuto diventa avvelenato, e non è concesso alcun Tiro Salvezza per impedire la trasformazione, anche se il contenitore o il contenuto hanno natura magica (come le pozioni); ad ogni modo, quando qualcuno assume il contenuto avvelenato, può effettuare un normale Tiro Salvezza per evitarne gli effetti. L’avvelenamento è considerato un atto malvagio e sleale, e dunque non tutti gli immortali sono propensi a garantire questo incantesimo, se non in circostanze particolari.

PROTEZIONE VITALE

Raggio: tocco

Area d’effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: creatura diventa immune ai risucchi d’energia

Questo incantesimo protegge la creatura toccata da qualsiasi tipo di risucchio di energia. In effetti, esso resta attivo sulla creatura a tempo indefinito fino a che non viene “scaricato” o dissolto magicamente. Finché è attivo, è in grado di assorbire 1d6 risucchi di energia vitale (come quelli di spettri, vampiri e vari non-morti, o l’inverso di un incantesimo di *ristorazione*) senza che il soggetto ne risenta in alcun modo. Ogni “carica” protegge dal risucchio di un livello di esperienza, fino a che non vi sono più “cariche” rimaste e l’incantesimo termina. Se il soggetto subisce il risuc-

chio di più livelli rispetto a quelli da cui è protetto, in realtà perde solo i livelli in eccedenza (ad esempio, se la protezione vale per 3 livelli e due necrospettri lo colpiscono risucchiandone 4, in realtà la vittima perde solo 1 livello d'esperienza). Per poter beneficiare di una nuova protezione vitale occorre che la precedente termini, e non è quindi possibile accumulare due incantesimi dello stesso tipo su un singolo soggetto (il secondo non ha effetto).

L'effetto non può essere reso permanente.³

RAGGIO DIVINO

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio lungo 1 mt x liv e largo 20 cm

Durata: istantanea

Effetto: raggio di energia causa 1d6 pf / 2 liv + speciali

Con questo incantesimo il sacerdote evoca il potere distruttivo della sua divinità e lo scarica verso un bersaglio materializzando un raggio di energia che parte dalla sua mano, lungo fino a 1 metro per livello e largo 20 cm. In base alla sfera di potere della divinità servita, l'energia avrà un colore diverso: Energia = rosso, Entropia = nero, Materia = giallo, Pensiero = azzurro, Tempo = verde. Se il sacerdote è un chierico politeista (serve più immortalità di diverse sfere), il raggio sarà multicolore; se invece è un filosofo (nessun immortale specifico venerato), il raggio sarà bianco se segue la Legge o nero se segue il Caos.

Il raggio viaggia in linea retta e colpisce, oltre al bersaglio, anche tutte le creature che si trovano sulla sua traiettoria, causando a tutte 1d6 punti di danno ogni 2 livelli del chierico (max 10d6 al 20° livello), ad esclusione dei fedeli della divinità o della chiesa servita dal chierico che abbiano il suo stesso allineamento: questi vengono attraversati dal raggio senza conseguenze. Tutti gli altri esseri colpiti possono effettuare un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni ed evitare di subire un ulteriore effetto speciale che si applica solo alle creature considerate nemici giurati dell'immortale o della chiesa servita (ad esempio gli umanoidi per i seguaci di Halav, i non-morti per quelli di Ixion, qualsiasi creatura buona per gli adepti di Thanatos, ecc.): essi infatti subiscono un punto ferita aggiuntivo per dado di danni e una penalità di -1 a tutti i loro tiri per le successive 24 ore. Se non è definito alcun nemico giurato di un immortale o di una chiesa, spetta al DM giudicare a quali creature possa applicarsi questo ulteriore effetto sulla base della storia personale del sacerdote stesso.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RESISTENZA ALLE FERITE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: speciale

Effetto: una barriera assorbe i danni subiti

Questo incantesimo circonda il chierico con una particolare barriera che assorbe parte dei danni che riceve. L'incantesimo può essere utilizzato in una delle due modalità riportate di seguito: sta all'incantatore decidere quale effetto preferisce utilizzare ogniqualvolta lo utilizzi. In entrambi i casi comunque, gli effetti non sono cumulabili, cioè non è possibile lanciare nuovamente l'incantesimo prima che gli effetti della precedente *resistenza alle ferite* siano scomparsi.

Scudo dermico: il chierico subisce 3 punti di danno in meno sul totale per ogni attacco che lo colpisce, sia esso un attacco effettuato con armi da mischia, naturali, da lancio o da tiro, con incantesimi o con qualsiasi tipo di effetto magico, o un danno provocato da caduta, da trappole o da altre eventualità che provocano ferite. Attacchi che non riescono a causare nemmeno un punto di danno si considera che abbiano colpito ma non intaccato la pelle del soggetto. Lo scudo permane per 1 turno o finché non viene dissolto.

Esempio: un chierico viene ferito prima da una spada che causa 6 Pf, poi da un pugnale che causa 3 Pf e infine da una *palla di fuoco* che, dopo il TS, gli causa 20 Pf. In realtà, grazie allo scudo, subisce solo: $(6 - 3) + (3 - 3) + (20 - 3) = 3$ (dalla spada) + 0 (dal pugnale) + 17 (dalla *palla di fuoco*) = 20 Pf.

Vitalità incrementata: il chierico può sopportare un totale di danni pari al doppio del proprio livello senza risentirne. In pratica, è come se disponesse di una barriera di protezione che può assorbire un totale di Pf di danno pari al doppio del suo livello (max. 40 Pf al 20°). La barriera perdura fintanto che tutti i punti di protezione non sono consumati oppure per un massimo di 3 turni (in base a quale condizione si verifica prima).

Esempio: un chierico di 16° avrà una barriera da 32 Pf. Se viene ferito prima da una spada che causa 6 Pf, poi da un pugnale che causa 3 Pf e infine da una *palla di fuoco* che, dopo il TS, gli causa 25 Pf, in realtà subisce solo: $(6+3+25) - 32 = 34 - 32 = 2$ Pf (derivanti tutti dalla *palla di fuoco*), poi la barriera scompare.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SCIAME D'INSETTI

Raggio: 144 metri

Area d'effetto: sfera di insetti di 9 metri di raggio

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: crea uno sciame d'insetti di 9 metri di raggio

Quando il chierico lancia questo incantesimo, si materializza uno sciame di insetti volanti, striscianti e saltellanti, che si muovono per volontà del chierico a una velocità di 18 metri al round, senza che questi debba restare concentrato. Gli insetti limitano la visibilità a 3 metri entro l'area da essi occupata (un volume di 9 metri di raggio), lanciare incantesimi all'interno dello sciame è assolutamente impossibile e qualsiasi attacco

³ L'Anello di Sicurezza è un anello incantato con una *protezione vitale* a carica singola non ricaricabile: l'incantesimo resta attivo fino a che le sue "cariche" non vengono consumate, e una volta utilizzate per negare i risucchi d'energia, le cariche svaniscono e l'anello diventa un oggetto comune.

riceve una penalità di -1 al Tiro per Colpire a causa della confusione. Le creature viventi all'interno dello sciame inoltre subiscono 1 punto di danno debilitante ogni round che vi rimangono, indipendentemente dalla loro CA, a causa delle punture e dei morsi degli insetti. Le creature con 2 DV o meno fuggono dallo sciame il più velocemente possibile in una direzione a caso, finché non arrivano ad almeno 30 metri dallo sciame. Anche le creature che hanno da 3 a 5 DV hanno l'impulso di fuggire, anche se un favorevole TS contro Incantesimi mentali permette loro di resistere.

Il fumo è in grado di allontanare gli insetti dall'area affumicata, così come una vasta zona di fuoco (come quello prodotto da un *muro di fuoco* o da una *palla di fuoco* ad esempio, effetti che allontanano dalla zona lo sciame senza però distruggerlo). Un vento forte (o una corrente marina, nel caso lo sciame venga evocato sott'acqua) di almeno 40 km/h spazza via gli insetti permanentemente ponendo fine all'incantesimo, che

può essere dissolto magicamente o dissipato per volontà del chierico prima che termini la sua durata effettiva.

SCUDO DIVINO

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 turno

Effetto: barriera dà bonus di +2 a CA e TS e tiri per scacciare non-morti, o +4 se si concentra attivamente

L'incantesimo crea tutto intorno al chierico (a 3 cm di distanza dal suo corpo) un'impalpabile barriera di energia traslucida, che gli garantisce un bonus di +2 alla CA, a tutti i Tiri Salvezza e a tutti i tiri per scacciare i non-morti. Inoltre, se il chierico dichiara all'inizio del round che si concentra sullo *scudo divino* (senza attaccare né lanciare incantesimi per l'intero round) l'incantesimo gli garantisce un bonus di +4 alla CA e ai TS (invece di +2) fino all'inizio del round successivo.

QUINTO LIVELLO

BARRIERA ANTI-MALE

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 turni

Effetto: una creatura vivente diventa immune a qualsiasi maledizione o incantesimo mortale

Questo incantesimo funziona esattamente come *protezione dal male*, con l'unica differenza che questa versione potenziata può essere lanciata anche su altri individui e che il bonus ai Tiri Salvezza è di +2; i due incantesimi non sono cumulativi.

Inoltre, la *barriera anti-male* è in grado di assorbire una *maledizione* di qualunque tipo, oppure qualsiasi incantesimo o effetto magico che causi morte istantanea senza arrecare Punti Ferita (come *obliterare*, *disintegrazione*, *dito della morte*, *runa di morte* o *parola mortale*, o ancora lo sguardo di un nekrozon). Non appena il soggetto sbaglia un TS contro uno degli effetti magici o incantesimi precedentemente elencati, la *barriera anti-male* entra in azione neutralizzandolo ed emettendo un lampo di luce, lasciando indenne il soggetto. La barriera funziona anche contro quegli effetti che non ammettono alcun Tiro Salvezza. Immediatamente dopo aver vanificato un effetto magico di questo tipo, l'incantesimo ha termine. L'incantesimo perdura per 12 turni, oppure fino a che non si verifica una delle condizioni sopraccitate (se accade prima).

CERCHIO DI GUARIGIONE *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: cerchio di 6 m di raggio

Durata: permanente

Effetto: creature viventi vengono curate di 1d6 Pf, +1 Pf ogni 2 livelli del chierico; inverso causa 1d6 Pf, +1 Pf ogni 2 livelli del chierico a tutte le creature viventi

Il chierico evoca un cerchio taumaturgico che dura per un round ma i cui effetti sono permanenti. Tutte le creature viventi (incluso il chierico, eventualmente) che si trovano entro l'area d'effetto (un cerchio di 6 metri di raggio, situato entro 18 metri dal chierico) al lancio dell'incantesimo, recuperano istantaneamente 1d6 Pf, +1 Pf ogni due livelli del chierico. I non-morti che si trovano nell'area di effetto, invece, subiscono un analogo ammontare di danni (nessun TS ammesso).

L'incantesimo inverso, *cerchio di devastazione*, causa a tutte le creature viventi che si trovano entro l'area d'effetto (ad esclusione del chierico) un danno pari a 1d6 Pf + 1 Pf ogni due livelli del chierico (ammesso TS Incantesimi per dimezzare i danni). Tutti i non-morti che si trovano nell'area di effetto invece, recuperano un'eguale quantità di Punti Ferita.

COMANDO *

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: costringe un qualsiasi essere ad eseguire un ordine; libera vittima da un comando/imposizione

Questa magia costringe la vittima a rispettare una certa regola o ad eseguire un compito che gli impone l'incantatore, pena una pesante punizione. L'incantesimo è efficace su qualsiasi tipo di essere, inclusi non-morti, costruiti, creature planari e melme. Tra i tipici compiti che possono essere affidati alla vittima si annoverano: rispettare una determinata legge, uccidere un mostro, recuperare un prigioniero, procurarsi un oggetto magico da riportare all'incantatore, recarsi in una determinata zona, evitare di parlare con qualcuno o di ricordare qualcosa, ecc. Se il *comando* imposto è suicida (ad esempio gettarsi nella lava o lasciarsi sgozzare), l'incantesimo non ha alcun effetto, mentre se presuppone che il compito abbia un termine (come

riportare a casa un oggetto rubato), una volta compiuta l'impresa il *comando* svanisce. Per evitare questa costrizione, la vittima deve effettuare con successo un TS contro Incantesimi a -2, se però fallisce, è succube del *comando* fino a che il chierico che l'ha imposto non lo dichiara decaduto, oppure fino a che non viene lanciata su di lei un incantesimo che liberi da vincoli magici o un *perdono*. Ogni vittima che rifiuti di eseguire il compito assegnatole viene maledetta, fin quando non si sottomette ed inizia o prosegue l'impresa assegnatale. Il tipo di punizione viene deciso dall'incantatore al lancio dell'incantesimo, e può essere di potenza doppia rispetto a una normale *maledizione*, ma mai immediatamente mortale (anche se nel lungo periodo potrebbe causare la morte del ribelle).

L'incantesimo inverso, *perdono*, può essere utilizzato per eliminare un *comando*, un'*imposizione* o un qualsiasi obbligo imposto magicamente, o una maledizione da esso derivante. Le probabilità di successo sono del 70%, ridotte del 5% per ogni livello di differenza tra i due incantatori, se il personaggio che sta cercando di eliminare la costrizione magica è di livello inferiore (ad esempio, un chierico dell'11° livello che tenta di rimuovere un incantesimo del *comando* pronunciato da un chierico del 13° livello ha il 60% di probabilità di successo). Se un tentativo fallisce, si può sempre riprovare lanciando nuovamente l'incantesimo. *Dissolvi magie* e *scaccia maledizioni* sono inefficaci se utilizzate per rimuovere un *comando* o un'*imposizione*.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

COMUNIONE DIVINA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 3 turni

Effetto: 3 domande

Questo incantesimo consente al chierico di stabilire una comunione mistica col suo immortale per 3 turni e di porgli fino a 3 domande (una al turno), a cui la divinità può rispondere con un "sì" o con un "no" (il DM è libero di decidere se l'immortale conosce o meno la risposta al quesito posto). L'incantesimo può essere utilizzato solo una volta alla settimana, mentre una volta all'anno è consentito al chierico porre un numero doppio di domande (il DM dovrebbe far coincidere questa data con una festività religiosa significativa per l'entità a cui vengono poste le domande).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CREARE ACQUA E CIBO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie

Durata: permanente

Effetto: crea 10lt acqua x liv o cibo per 5 uomini x liv

Questo incantesimo ha due possibili applicazioni: il chierico deve decidere quale potere vuole invocare ogni volta che lancia la magia.

Creare acqua: il chierico fa sgorgare una sorgente d'acqua pura dal terreno o da una parete. La quantità totale di acqua creata è pari a 10 litri per livello del chierico: l'acqua sgorga al ritmo di 5 litri al round fino a che la quantità totale non è stata erogata, a meno che il chierico non decida di interrompere l'incantesimo prima del tempo. L'acqua prodotta è pura acqua dolce, e non può essere dissolta magicamente.

Creare cibo: il chierico crea dal nulla cibo sano sufficiente a sfamare 5 esseri umani per livello del chierico per un giorno; il chierico non è costretto a creare l'ammontare massimo del cibo se non lo desidera. Il cibo creato con questo incantesimo è permanente e non può essere dissolto magicamente, ma va a male dopo 24 ore, a meno che non venga successivamente purificato con *purificazione di cibi e acqua*. Si considera che il chierico crei sempre cibi semplici già cucinati e tipici della propria civiltà di appartenenza (patate bollite, carne arrosto, zuppa di verdure, pane e frutta è il menù standard), nella quantità adatta a sfamare un essere della propria specie e della propria taglia per un giorno. A questo proposito, il cibo può essere usato per sfamare anche le cavalcature, calcolando che ogni cavalcatura mangia come 2 persone normali, o altri animali o creature viventi, ma in tal caso il fabbisogno giornaliero di cibo deve essere proporzionato al tipo di creatura (ad esempio un leone mangia come 5 uomini, un minotauro potrebbe mangiare per due, ecc.).

CREARE ANIMALI NORMALI

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 2 DV di animali per livello

Durata: 10 turni

Effetto: crea 2 DV di animali normali per livello

Lanciando questo incantesimo il chierico fa apparire dal nulla entro 9 metri uno stuolo di animali al suo servizio. Il numero massimo di creature create (che devono essere tutti animali normali, non bestie magiche o intelligenti né versioni gigantesche della creatura standard) è pari a 2 Dadi Vita di animali per livello del sacerdote. Gli animali obbediscono a qualsiasi comando mentale del chierico, eseguendo l'azione al meglio delle loro possibilità, e possono allontanarsi fino a 72 metri, ma non si spingono oltre. Una volta uccisi o al termine della durata dell'effetto, gli animali creati scompaiono magicamente.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CURA ELEMENTALE *

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: cura ferite provocate da fuoco, freddo o acido; inverso causa danni da ustione, congelamento o acido

L'incantesimo guarisce una creatura da tutti i danni riportati da un tipo di elemento a scelta tra fuoco, freddo e acido (l'incantatore deve scegliere al momento

del lancio dell'incantesimo). L'incantesimo cura sia i danni di origine magica (procurati ad esempio da una *palla di fuoco*, una *tempesta di ghiaccio* o una *nube corrosiva*), sia quelli di origine normale, sia quelli dovuti agli attacchi speciali di certe creature basati su quell'elemento (come salamandre del fuoco e del freddo, soffio di draghi rossi, verdi o bianchi, ecc.). Tutto (e solo) il danno derivato dall'elemento scelto viene curato completamente, ma l'incantesimo non è in grado di far ricrescere arti persi a causa dei danni, né di riportare in vita una vittima uccisa dall'elemento.

L'incantesimo inverso può essere lanciato in una delle sue tre versioni: *ustionare* (fa avvampare la pelle della vittima, lasciando ustioni permanenti sul suo corpo), *congelare* (causa un congelamento totale dei tessuti e degli organi interni) e *sciogliere* (provoca lo scioglimento di pelle e muscoli come danno da acido). Ciascun effetto causa 2d6 punti di danno del tipo appropriato (fuoco, freddo o acido) alla vittima, che può effettuare un TS contro Incantesimi per subire solo 2 punti di danno. I danni riportati sono permanenti e si sottraggono al valore massimo dei Punti Ferita della creatura. I Punti Ferita persi possono essere recuperati solamente con l'incantesimo *desiderio*, con *rigenerazione*, oppure con *cura elementale* del tipo appropriato; tutte le altre forme di cura non hanno effetto. Se una creatura muore a causa delle ferite provocate da questo incantesimo, essa non può più essere resuscitata in quel corpo, ma solo reincarnata o clonata magicamente, a meno che non venga usato un *desiderio* per risanare il cadavere dalle sue ferite. Elementali o esseri fatti di fuoco sono immuni a *ustionare*, creature fatte di ghiaccio sono immuni a *congelare*, mentre esseri affini al fuoco (es. draghi rossi) o al gelo (es. draghi bianchi) realizzano automaticamente il loro Tiro Salvezza contro la versione dell'incantesimo legata al loro elemento.

CURA FERITE CRITICHE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: guarisce 3d6+3 Pf (o il 50% dei Pf subiti) a una creatura; inverso causa 3d6+3 Pf al soggetto

Grazie a questo incantesimo, la creatura toccata dal sacerdote recupera istantaneamente e permanentemente un certo ammontare di Punti Ferita, fino al suo limite massimo come personaggio (cioè non può superare i suoi Pf totali). L'incantesimo produce uno dei due effetti seguenti, asseconda di qual è il più vantaggioso per la creatura ferita: cura 3d6+3 Punti Ferita, oppure fa recuperare all'individuo il 50% del danno subito fino a quel momento.

Esempio: se Norman (20 Pf) ha subito parecchie ferite che lo hanno ridotto a 10 Pf, un *cura ferite critiche* gli farebbe recuperare 3d6+3 Pf anziché il 50% del danno subito (visto che in questo caso il 50% di 10 è 5 Pf, inferiore a 3d6+3). Se invece Norman avesse un totale di 80 Pf e fosse stato portato a 30 Pf a causa dei danni subiti, allora l'incantesimo potrebbe guarire 25 Pf fissi (il

50% di 50) invece di 3d6+3 Pf (il cui massimo è 21).

L'incantesimo inverso, *causa ferite critiche*, causa alla creatura toccata 3d6+3 punti di danno, oppure fa perdere alla vittima il 50% dei suoi PF temporanei (asseconda di quale delle due condizioni infligge più danno), senza possibilità di dimezzare i danni. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

CURA MENTALE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: cura la pazzia e le malattie mentali di una creatura; inverso causa pazzia o una malattia mentale

Grazie a questo incantesimo, il chierico è in grado di curare qualsiasi forma di pazzia normale e magica (inclusi *demenza precoce* e *confusione*) e qualsiasi malattia mentale che affligge un individuo, col semplice tocco delle mani. Ogni applicazione di *cura mentale* è in grado di guarire un solo tipo di malattia mentale: se nel soggetto sono presenti più disturbi, occorrono ripetute applicazioni dell'incantesimo. Gli effetti sono permanenti, ma questo non rende il soggetto immune a nuove forme di patologie mentali in futuro.

Questo incantesimo può anche far recuperare un punto (e uno solo) di Saggezza o Intelligenza perso a causa di una malattia mentale magica o naturale, ma non quelli persi a causa di maledizioni varie.

Infine, la *cura mentale* può ripristinare le memorie perdute di un soggetto a causa di amnesia normale o magica. Nel secondo caso, la cura funziona solo se lanciata da un chierico di livello pari o superiore a quello dell'incantatore che ha cancellato o modificato originariamente i ricordi della vittima (tramite *maledizione*, *alterare la memoria* o simile effetto magico).

L'incantesimo inverso, *pazzia*, causa un disturbo mentale nel soggetto toccato, che tuttavia può resistere completamente agli effetti dell'incantesimo con un favorevole TS contro Incantesimi mentali. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

Il tipo di disturbo che affliggerà la vittima viene deciso dal chierico tra le seguenti opzioni:

Demenza: l'Intelligenza della vittima scende a 2; la vittima non è in grado di ricordare nulla o di pensare razionalmente e agisce seguendo l'istinto animale.

Disperazione: il personaggio è consumato da un profondo senso di disperazione. Visto che nulla di ciò che fa migliora la sua situazione, è meglio non fare assolutamente nulla, lasciando che le cose vadano a posto da sole. In termini di gioco, ogni suo tiro è penalizzato di 2 punti, ed è in uno stato di apatia dal quale solo un intervento energetico esterno può scuoterlo.

Furia: la vittima è preda di un furore inconten-

nibile, che la spinge a distruggere tutto e tutti. Il personaggio attacca con furia omicida una creatura scelta casualmente al momento del lancio dell'incantesimo, fintanto che la vittima non muore. Il soggetto infuriato ha un bonus di +2 al colpire e ai danni, ma un malus di 2 punti alla CA, alla Saggezza, all'Intelligenza e alla Destrezza. Gli incantatori attaccano con gli incantesimi, mentre gli altri personaggi attaccano con le armi o persino a mani nude. Ogni giorno successivo, finché durano gli effetti della *furia*, la vittima cade in preda a un raptus di follia e cerca di uccidere l'individuo più vicino (esiste 1 possibilità su 6 cumulativa ogni 4 ore finché il raptus non arriva).

Ossessione: la vittima si innamora follemente della prima creatura (umano, mostro o animale) di sesso opposto che vede. Essa rifiuta di abbandonare il suo amato, ed è incapace di compiere qualsiasi altra azione salvo fissare perdutamente gli occhi del suo amore.

Paranoia: la vittima ha paura di tutto. Ogni creatura, animale, cespuglio d'erba sembra stia braccando il personaggio. La vittima fugge immediatamente il più lontano possibile dal chierico, in cerca di un luogo in cui nascondersi, e rifiuta di avvicinarsi di nuovo a lui. Inoltre, non si fida più di nessuno, a meno che gli altri non effettuino con successo prove di Carisma per ogni tipo di interazione che vogliono avere.

DISTRUZIONE DEL MALE

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri

Durata: speciale

Effetto: distrugge mostri non-morti, evocati, controllati, animati magicamente, oppure una *maledizione*

Questo incantesimo è efficace contro tutti i non-morti e le creature evocate, animate o controllate magicamente, che si trovino entro 9 metri dal chierico. Al lancio dell'incantesimo, ciascuna vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi, o subire effetti vari in base alla sua natura (vedi sotto); se nell'area d'effetto al momento del lancio si trova una sola creatura, si applica una penalità di -2 al suo TS. Le creature evocate magicamente (provenienti da altri luoghi, come esseri extraplanari), se falliscono il TS vengono fatte ritornare istantaneamente al luogo da cui provengono. Le creature animate magicamente (come costrutti o non-morti) che falliscono il TS vengono irrimediabilmente distrutte se possiedono Dadi Vita/Livelli inferiori a quelli del chierico; se i DV/Livelli sono maggiori, vengono comunque scacciate e costrette ad allontanarsi alla massima velocità per un turno. Infine, le creature controllate magicamente (come vittime di *charme* e obblighi magici) che falliscono il proprio TS vedono il controllo esercitato su di loro svanire, e possono quindi agire liberamente. Anche se il TS ha successo, tutti gli esseri animati, evocati o controllati magicamente devono uscire dall'area, poiché in seguito all'evocazione l'incantesimo crea un *cerchio di protezione dal male* di raggio 9 metri nella zona che dura per 1 turno.

Questo incantesimo può anche essere impiegato per rimuovere gli effetti di una *maledizione* o dell'incantesimo *dissacrare*.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 6 turni

Effetto: resistenza a incantesimi di 30% +1% per liv.

Questo incantesimo crea una barriera magica intorno al chierico che agisce come una difesa contro qualsiasi incantesimo che provenga dall'esterno e venga diretto contro il chierico. In pratica, egli guadagna una resistenza alla magia espressa in percentuale che è pari a 30% + 1% per ogni livello del chierico, fino ad un massimo di 66% al 36° livello. La barriera permane per 6 turni, ma può essere temporaneamente abbassata per ricevere incantesimi benefici dall'esterno, anche se una volta abbassata rimane inattiva per l'intero round (si abbassa sempre all'inizio del round se il chierico lo desidera). Qualsiasi incantesimo (pronunciato o lanciato da oggetti magici o da mostri dotati di incantesimi innati) lanciato contro il chierico protetto dalla resistenza alla magia ha la probabilità espressa in percentuale di non influenzare minimamente il sacerdote (occorre tirare d% sotto al valore della barriera). La barriera magica non influisce in alcun modo sugli incantesimi lanciati dal chierico, né su effetti magici che agiscono su altre persone (ad esempio non è in grado di vedere una persona invisibile), né sui bonus di oggetti permanenti (come i bonus delle armi magiche, che rimangono tali quando colpiscono), né infine sui poteri speciali di varie creature (come lo sguardo della medusa, il soffio del drago o di una gorgone, ecc.).

La *resistenza alla magia* non è cumulativa con quella offerta da altri oggetti o effetti magici, ma si applica sempre quella maggiore. Inoltre, essa può essere normalmente annullata da un *dissolvi magie* o da un campo di anti-magia, sempre che questo superi la resistenza della barriera magica e successivamente si effettui con successo la prova per dissolvere la magia (occorrono quindi due tiri con d%).

RESURREZIONE *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Effetto: resuscita un cadavere umanoide

Questo potente incantesimo consente al chierico di far risorgere una qualsiasi creatura di fattezze umanoidi presente entro 18 metri. Il corpo deve essere integro almeno all'80% (incluso il centro del cervello e del cuore), e se parte di esso è perduta, il personaggio risorto resterà mutilato, fino a che le parti mancanti non vengono riacquisite magicamente (ad esempio tramite una *rigenerazione*). Il rituale consuma sempre un equi-

valente in preziosi pari a 1000 m.o. per livello del morto per aprire il passaggio attraverso cui lo spirito torna nel corpo e donare agli dei un tributo per lasciare andare l'anima. Un chierico può far risorgere esseri umanoidi morti non oltre 2 giorni per livello: ad esempio un chierico del 10° livello è in grado di far risorgere un individuo deceduto al massimo 20 giorni prima. L'individuo torna in vita con 1 Punto Ferita, e non può combattere, né lanciare incantesimi, né usare le sue abilità, né trasportare carichi pesanti o spostarsi a più della metà della sua normale velocità, per le seguenti due settimane. Durante questo lasso di tempo il soggetto deve recuperare le forze e il controllo del proprio corpo, e quindi non è in condizione di agire normalmente; solo tramite una *guarigione* è possibile eliminare il riposo forzato di un essere appena resuscitato.

Se questo incantesimo viene lanciato contro un non-morto, l'essere viene ucciso: la magia scinde il legame innaturale tra anima e corpo e dissipa l'energia negativa che lo alimenta, causando il suo immediato decomponimento fisico. Il non-morto può evitare del tutto la distruzione effettuando un favorevole TS contro Incantesimi con una penalità di -2.

L'incantesimo inverso, *dito della morte*, uccide una creatura vivente visibile al chierico entro 18 metri, rescindendo il legame tra anima e corpo, a meno che essa non effettui con successo un TS contro Raggio della Morte con penalità di -2; questo incantesimo è totalmente inefficace contro i non-morti.

VISTA RIVELANTE

Raggio: 0

Area d'Effetto: raggio di 36 metri

Durata: 6 turni

Effetto: vede chiaramente la vera forma, l'allineamento e il livello di creature, oggetti o cose nascoste

Una volta lanciato questo incantesimo, il chierico ottiene una vista speciale che gli consente di vedere nella loro vera forma qualsiasi essere magicamente mutato o camuffato entri nel suo raggio visivo entro 36 metri. Egli inoltre può individuare l'allineamento di una creatura e scoprire il suo livello (o numero di Dadi Vita nel caso di creature prive di livello) semplicemente concentrandosi per un round. Alla stessa maniera può penetrare la barriera planare e guardare nel piano attiguo a quello in cui lui si trova (l'Etereo se nel Primo Piano, il Primo o l'Astrale se nell'Etereo, l'Etereo o un piano Esterno se nell'Astrale, l'Astrale se in un piano Esterno) finché rimane concentrato, estendendo la sua visione fino a 36 metri. La *vista rivelante* permette inoltre di vedere attraverso qualsiasi incantesimo di Illusione dei primi quattro livelli che inganni la vista (eccettuate le varie *trame*), di vedere al buio o attraverso nebbia e simili fonti di oscuramento (magico o normale), e di vedere oggetti o creature occultate magicamente (anche invisibili). Non è tuttavia possibile individuare individui o cose nascoste con mezzi comuni (come un ladro nascosto o una porta segreta), né scoprire persone camuffate con mezzi comuni (come trucchi e stracci) né vedere attraverso cose o persone.

ZONA PURIFICATA *

Raggio: 10 metri per livello

Area d'effetto: 3 metri cubi per livello

Durata: 1 turno per livello o permanente

Effetto: gas e liquidi velenosi non hanno efficacia nella zona purificata; inverso imputridisce sostanze organiche nell'area d'effetto e causa malattia mortale

Questo incantesimo crea una barriera invisibile nell'area scelta dal chierico che impedisce l'ingresso di qualsiasi sostanza aeriforme velenosa e annulla gli effetti di sostanze liquide o aeriformi velenose già presenti nella zona al momento della purificazione. Per tutta la durata dell'incantesimo nessun veleno riesce ad avere effetto nella *zona purificata*, persino il veleno insito nelle ghiandole di alcune creature (come serpenti e ragni) e l'elemento velenoso diventa semplicemente inerte finché rimane in quest'area (quindi qualsiasi essere "avvelenato" da sostanze presenti all'interno della zona ignora gli effetti del veleno). Se una creatura avvelenata entra nella *zona purificata*, essa viene liberata momentaneamente dagli effetti del veleno per il tempo in cui rimane nell'area d'effetto, ma il veleno riprenderà ad agire quando la magia cesserà.

La *zona purificata* è in grado di contrastare e annullare gli effetti di incantesimi che creano sostanze velenose come *crea veleno* e *nube velenosa*, così come il soffio velenoso di certe creature (ad esempio quello del mek), ma non è efficace contro gas o soffi basati sull'acido (come quello del drago nero). Il soffio di un drago verde (per metà acido e per metà velenoso) causa sempre automaticamente metà dei danni all'interno dell'area protetta (con possibilità di dimezzare solo se l'area del soffio non si sovrappone completamente a quella della zona purificata).

L'incantesimo inverso, *zona di putrefazione*, imputridisce tutte le sostanze organiche presenti nell'area d'effetto in modo permanente. L'acqua si trasforma in liquame sudicio, le piante marciscono, gli alimenti ammuffiscono e dal putridume cominciano a levarsi mosche e insetti schifosi. Qualsiasi essere vivente di taglia Piccola o inferiore inoltre, deve effettuare un TS contro Raggio della Morte o essere infettato con una malattia devastante che comincia a corrompere le carni e lo farà andare in cancrena. In termini di gioco il suo punteggio di Costituzione cala di un punto ogni giorno, e quando arriva a zero la vittima muore. La malattia può essere curata solo magicamente con *cura malattie*, *guarigione* o incantesimi più potenti. Chiunque mangi o beva sostanze imputridite a causa di questo incantesimo contrae la malattia sopra descritta (nessun TS per evitarlo).

La trasformazione delle sostanze organiche è permanente fino a che non viene contrastata con magie appropriate (come *zona purificata* o *purificare cibi e acqua*, mentre *dissolvi magie* o simili sono inutili), e finché dura l'incantesimo ogni cosa che entra nella *zona di putrefazione* ne subisce gli effetti, a meno che non sia protetta da una *barriera anti-magia*.

SESTO LIVELLO

ANIMARE OGGETTI

Raggio: 18 metri

Area d'Effetto: uno o più oggetti

Durata: 6 turni

Effetto: anima oggetti che obbediscono al chierico

Una volta lanciato questo incantesimo, il chierico sceglie alcuni oggetti presenti entro 18 metri e li anima, facendoli muovere a suo piacimento per tutta la durata dell'incantesimo (non ha bisogno di rimanere concentrato, gli ordini vengono impartiti mentalmente). Il chierico può animare un singolo oggetto di dimensioni enormi, o due di dimensioni Grandi, quattro di dimensioni Medie, otto di dimensioni Piccole, sedici di dimensioni Minute, o 32 di dimensioni Minuscole, oppure un insieme di oggetti che non superino il limite massimo (v. tab. 2.2 per le statistiche).

Tab. 2.3 – Statistiche degli Oggetti Animati

Taglia	Dimensione massima	Mov. (mt/rnd)	CA	Danni
Minuscolo	Fino a 10 cm	3	0	1
Minuto	11 cm – 30 cm	6	1	1d2
Piccolo	31 cm – 80 cm	9	2	1d4
Medio	81 cm – 1,60 m	12	3	2d4
Grande	1,61 m – 3 m	18	4	2d6
Enorme	3,1 m – 6 m	27	5	3d6

Gli oggetti possono essere usati al meglio delle loro capacità (per scavare, costruire, legare, nascondere, proteggere o quant'altro), e se vengono usati per attaccare possiedono il THAC0 del chierico, hanno un solo attacco e causano danni in base alle loro dimensioni, come indicato sopra; se invece si tratta di armi vere e proprie, causano il danno base appropriato. Ogni oggetto inoltre ha i normali Punti Danno tipici della sua fattura (vedi Volume 3 per ulteriori dettagli) e se viene attaccato e ridotto a zero, si considera distrutto.

AVVENTO DEGLI EROI

Raggio: speciale

Area d'effetto: speciale

Durata: speciale

Effetto: crea uno strumento magico e suonandolo si evoca un costrutto magico ogni 6 livelli del chierico

Quando il chierico lancia questo incantesimo, compare nelle sue mani un bellissimo strumento, tipico della sfera di potere a cui appartiene il suo immortale (un corno per la sfera della Materia, una tromba per quella dell'Energia, un flauto per quella del Pensiero, un piccolo gong per quella del Tempo, un tamburo per quella dell'Entropia), rifinito in argento e decorato con scene di combattimento e col simbolo della sua divinità. Lo strumento è in realtà una creazione magica, e può essere dissolto con *dissolvi magie*, o comunque

svanisce dopo essere stato suonato o al massimo dopo 12 turni dalla sua creazione. Solo un seguace della divinità che ha creato lo strumento può suonarlo ed evocare il suo potere: se qualcun altro prova ad utilizzarlo, esso semplicemente svanisce e l'incantesimo termina. Inoltre, se il sacerdote prova a vendere questo prezioso strumento, l'immortale fa svanire l'oggetto e il blasfemo individuo viene immediatamente privato dei suoi poteri e maledetto (a discrezione del DM).

Lo strumento può essere suonato in qualunque momento dopo la sua creazione, e quando ciò viene fatto, esso sparisce, e compaiono al suo posto (entro 9 metri dal suonatore) alcuni valorosi eroi con abbigliamento e armamento tipico della cultura di appartenenza del chierico che ha lanciato l'incantesimo. Viene evocato un guerriero per ogni 9 livelli del chierico (arrotondando per difetto): essi svaniscono quando vengono uccisi (sono costrutti immuni a *dissolvi magie*), oppure dopo un tempo massimo di un round per livello del chierico. Tali guerrieri sono dei golem che obbediscono ciecamente agli ordini di chi li ha evocati, nei limiti delle loro possibilità; essendo costrutti, sono piuttosto stupidi e rozzi, e comunicano solo con grugniti e borbottii, ma quando combattono lottano con grande valore e accanimento, invocando continuamente il favore della propria divinità. Le statistiche degli eroi (indipendentemente dall'armatura e dall'arma di cui sono provvisti) sono sempre le seguenti:

Eroe Divino: CA 2; DV 9+9; Pf. 81; MV 36(12); # Att. 2 armi; Danni 1d8+4/1d8+4; TS G9; AM come Chierico; Fo 20, In 2, Sa 9, De 12, Co N/A, Ca N/A; considerato un costrutto; Abilità speciali: danneggiato solo dalle armi magiche almeno +1; immune agli incantesimi mentali, ai gas, ai veleni e al freddo.

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finché non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

BANCHETTO DIVINO

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura per livello

Durata: speciale

Effetto: banchetto guarisce malattie, rende immuni al veleno e benedetti per 12 ore e fa recuperare 1d6+1 Pf

Lanciando questo incantesimo (operazione che richiede 1 turno intero) viene creato un banchetto pantraguelico per un numero di creature pari al livello del chierico, comprendente un tavolo maestoso, sedie per tutti (e soli) i commensali, cibo e bevande succulenti e in abbondanza e persino una dozzina di servitori (si tratta di inoffensivi costrutti da 1 DV, in tutto simili a giovinetti e fanciulle in vesti classiche, il cui unico ruolo è quello di prodigarsi per i commensali). Il banchetto richiede almeno un'ora per essere completato, e solo dopo questo lasso di tempo hanno inizio gli effetti be-

nefici; l'intera creazione (mobilia, servitori, resti del pasto, ecc.) svanisce al termine del banchetto o comunque dopo tre ore.

Tutti i commensali vengono curati da qualunque malattia avessero contratto (anche di origine magica), e per le successive 12 ore ottengono l'immunità al veleno e a tutti gli effetti di paura e disperazione, ed inoltre ottengono un bonus di +2 ai loro Tiri per Colpire e ai danni per l'ora successiva. Infine (se hanno bevuto almeno un po' del nettare presente durante il banchetto) recuperano 1d6+1 Punti Ferita.

Se il banchetto viene interrotto per qualunque ragione (per esempio se i commensali sono attaccati, oppure lasciano il banchetto, o la magia viene dissolta), esso risulta inefficace e non si ottengono gli effetti benefici sopra elencati.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

BARRIERA *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: cilindro diametro 9m e altezza 9 mt

Durata: 12 turni

Effetto: barriera di armi roteanti che causano 6d10 Pf

Questo incantesimo può essere utilizzato in due modi dal chierico: per creare un cilindro totalmente pieno di armi roteanti che causano danni a chiunque si trovi al suo interno, oppure per creare una barriera cilindrica cava che causa danni solo a coloro che tentano di attraversarla. In entrambi i casi, la *barriera* è composta di svariate armi rotanti del tipo preferito dalla divinità del chierico (ad esempio, martelli per sacerdoti di Thor, falci per quelli di Thanatos, spade per quelli di Vanya, e mazze per quelle divinità senza un'arma preferita) ed è un cilindro di diametro 9 metri, la cui altezza varia da 3 a 9 metri (a discrezione del chierico).

Nel primo caso (cilindro pieno), tutti coloro presenti nell'area d'effetto alla materializzazione della *barriera* subiscono 6d10 punti di danno senza poterli dimezzare, e se non escono dall'area entro 1 round, in quello successivo subiranno nuovamente altri 6d10 Pf, fino a che rimangono al suo interno, e la stessa cosa accade a chiunque vi penetri. Nel secondo caso (*barriera cava*), le creature all'interno della *barriera* o quelle all'esterno subiscono 6d10 punti di danno solo se cercano di attraversare lo spesso muro di armi turbinanti, e qualsiasi attacco a distanza che coinvolga proiettili fisici da e verso l'esterno della barriera è totalmente impossibile. La *barriera* permane per 12 turni o fino a che non viene rimossa magicamente.

L'incantesimo inverso, *rimuovi barriera*, consente di eliminare automaticamente un qualsiasi tipo di muro magico (come *barriera*, *muro di fuoco*, *muro di ghiaccio* o un *campo di forza*) o una sezione di 30 metri cubi di volume di un muro normale.

Questo potere e il suo effetto inverso non possono essere resi permanenti su di un oggetto.

CONVERSARE *

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: qualsiasi creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: permette di conversare con qualsiasi essere; inverso impedisce a una creatura d'essere compresa

Questo incantesimo consente al chierico di conversare con qualsiasi essere (vivente, non-morto, vegetale, animale o costruito) che si trovi entro 9 metri; persino le creature non intelligenti (Intelligenza 2) sono in grado di comprendere ciò che dice il chierico e gli rispondono (e solo lui riesce a capirle). Le creature che stanno discorrendo con il chierico non lo attaccano fintanto che la conversazione prosegue, ma si difenderanno se attaccate. Il chierico può porre solo una domanda per round, a cui l'interlocutore deve rispondere necessariamente con la verità (o che suppone sia la verità), e l'incantesimo dura per un round per ogni suo livello.

L'incantesimo inverso, *farfugliare*, ha un raggio d'azione di 9 metri ed una durata di 1 turno per ogni livello del chierico. Per evitare gli effetti di questo incantesimo, la vittima deve effettuare con successo un TS contro Incantesimi con una penalità di -2, ma se il TS fallisce, la vittima non può essere compresa da nessun'altra creatura per la durata dell'incantesimo. Persino segnali fatti con le mani, note scritte, ed altre forme di comunicazione, risulteranno confuse ed incomprensibili. Questo interferisce con la capacità della vittima di pronunciare incantesimi (20% per livello della magia di fallire il lancio), e impedisce l'uso di tutti gli oggetti magici a comando vocale di attivazione.

EVOCAZIONE *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: creature extraplanari (1 DV per livello)

Durata: speciale

Effetto: evoca una creatura extraplanare per assegnarle un compito; inverso rimanda nel piano di origine 1 DV di creature extraplanari per livello

Questo incantesimo evoca una singola creatura i cui DV non superino il livello del chierico da un piano esterno o da una dimensione alternativa (il chierico deve conoscere il tipo di creatura vuole evocare). Le divinità e le creature del Vortice Dimensionale (come i segugi spettrali e le sfere nere) sono immuni.

Se l'essere evocato ha lo stesso allineamento del chierico, l'*evocazione* riesce senza problemi (vedi sotto), viceversa la creatura richiamata può ribellarsi all'incantatore. In questo caso occorre effettuare una prova di Forza Spirituale tra chierico e essere evocato: si tira 1d20 e si somma il punteggio di Intelligenza, Saggezza e Carisma, e vince chi ottiene il risultato più alto. Se vince il chierico, la creatura è costretta a servirlo portando a termine uno specifico compito che egli le darà, al termine del quale sarà libera e tornerà automaticamente nel suo mondo di origine; la durata massima del servizio prestato è 1 giorno per livello del chierico. Occorre ricordare che, benché vincolate agli ordini del

chierico, certe creature caotiche e demoniache possono comunque cercare di stravolgere a proprio piacimento qualsiasi ordine, spesso a danno dello stesso padrone. Se invece è la creatura evocata a vincere, allora l'evocatore ne perde il controllo, ed essa si comporterà come meglio crede (di solito attaccando l'evocatore per averla disturbata e rapita dal suo habitat). Se non dispone di mezzi autonomi per tornare nel proprio mondo, inoltre, la creatura è costretta a rimanere nella dimensione in cui è stata chiamata finché qualcuno non la rimanderà indietro magicamente. È possibile servirsi contemporaneamente di un numero di creature evocate tramite questo incantesimo pari a un quarto del livello del chierico (arrotondando per difetto), ed è possibile assegnare lo stesso compito a più di una creatura.

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finché non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

L'incantesimo inverso, *esilio*, permette al chierico di ricacciare creature extraplanari e extradimensionali (ovvero nate su altri piani di esistenza o dimensioni alternative) nel loro mondo d'origine, pronunciando le parole di congedo e mostrando loro il simbolo sacro. L'incantesimo scaccia fino a un totale di DV di creature pari al doppio del livello del chierico: quelle dotate di DV inferiori al livello del sacerdote non ottengono alcun TS per resistere all'effetto e sono le prime ad essere influenzate, mentre quelle dotate di DV/Livelli uguali o maggiori al livello del chierico possono tentare di opporsi all'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi con penalità pari a un quarto del livello del chierico, arrotondando per difetto. Ovviamente se le creature possiedono una resistenza alla magia bisogna superarla perché l'incantesimo abbia effetto. Quelle che vengono scacciate spariscono immediatamente, e non possono far ritorno nel piano da cui sono state scacciate prima che su quel piano sia trascorso un periodo pari ad un anno per livello del chierico. Se qualcuno tenta di evocarle o esse cercano di entrarvi in qualsiasi modo, l'evocazione fallisce così come ogni tentativo di portarle in quel piano.

Questi effetti non possono essere resi permanenti.

GIUSTO POTERE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 round per livello

Effetto: chierico aumenta di 1 taglia e ha bonus a Forza, Costituzione, TxC e ai danni e resistenza ai danni

Quando un chierico invoca questo potere, esso viene infuso dell'energia del proprio immortale, che potenzia le sue capacità fisiche e le sue difese naturali. Per la durata dell'incantesimo, il chierico aumenta di una taglia le sue dimensioni fisiche, e ottiene un bonus di +4 sia alla Forza che alla Costituzione. Inoltre, tutto l'equipaggiamento che porta con sé al momento del lancio dell'incantesimo viene ingrandito allo stesso modo, col risultato che aumentano anche i danni prodotti dalle armi che usa in base alle nuove dimensioni

dell'arma (si veda a questo proposito le regole riportate nell'*Armeria di Mystara*). L'equipaggiamento mantiene le nuove dimensioni fino al termine dell'effetto o finché rimane in possesso del chierico (ad esempio una spada caduta a terra o una freccia scoccata tornano normali non appena abbandonano il chierico: perciò armi scagliate o da tiro mantengono invariati i danni).

Il chierico inoltre beneficia di una riduzione del danno di 2 punti contro qualsiasi attacco fisico grazie all'ispessimento della sua pelle, e di un bonus di +2 ai suoi TS per evitare effetti magici creati da qualsiasi creatura con allineamento diverso dal suo (ad esempio, un Legale ha un bonus di +2 ai TS per evitare effetti magici creati da Neutrali e Caotici).

Se il chierico attiva il *giusto potere* in un luogo che non gli permette di crescere fino alla taglia successiva, egli può arrestare la crescita consapevolmente fino alle dimensioni consentite dall'ambiente: in tal caso però tutti i bonus derivanti dall'incantesimo vengono dimezzati, compresa la riduzione del danno, mentre le armi causano un solo punto di danno aggiuntivo.

GUARIGIONE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: il chierico riporta la creatura al 90% dei Pf totali; inverso porta la vittima al 10% dei Pf totali

Grazie a questo potentissimo incantesimo curativo, l'individuo su cui il chierico impone le mani recupera istantaneamente gran parte del suo vigore e dei suoi Punti Ferita persi, tornando al 90% dei suoi PF totali. Inoltre, può anche essere usato per curare uno (e uno solo) dei seguenti mali (sia magici che normali): un avvelenamento, una malattia, un disturbo mentale, cecità, sordità, paralisi o stordimento. Se un individuo soffre di più mali, l'incantesimo deve essere lanciato più volte per poterlo guarire. Se viene usato su un individuo appena risorto dalla morte, elimina la necessità delle due settimane di riposo, rendendolo immediatamente pronto all'azione. Se viene usato su un soggetto con una perdita di punti caratteristica, ridona immediatamente al personaggio tutti i punti perduti temporaneamente, oppure un punto caratteristica perduto permanentemente. Infine, se utilizzata contro un non-morto (necessario un TxC senza considerare l'armatura eventuale), la *guarigione* porta la creatura al 10% dei suoi Pf totali, a meno che la creatura non effettui con successo un TS contro Raggio della morte, nel qual caso i suoi Pf attuali vengono dimezzati.

L'incantesimo inverso, *ferire*, causa alle creature viventi toccate la perdita di sangue e un'improvvisa disgregazione dei tessuti e degli organi interni, che portano la vittima al 10% dei suoi Pf totali, a meno che essa non effettui con successo un TS contro Raggio della morte, nel qual caso i suoi Pf attuali vengono dimezzati. Se usato su creature non-morte, il *ferire* agisce come una cura, riportando il non-morto al 90% dei suoi Pf totali. Per toccare la vittima occorre

effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

INDIVIDUARE LA CORRETTA VIA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 6 turni +1 turno per livello

Effetto: mostra la via fino ad un luogo indicato

Quando lancia questo incantesimo, il chierico deve pronunciare il nome di uno specifico luogo, anche se non vi è mai stato. Per tutta la durata della magia, il chierico conosce istintivamente la direzione da seguire per giungere alla destinazione prefissata, e acquisisce qualsiasi conoscenza speciale necessaria per raggiungere tale luogo o accorciare la marcia (per esempio, diventa a lui nota la posizione di eventuali porte segrete, scorciatoie, parole d'ordine), ma non viene informato della presenza di eventuali trappole lungo il percorso, né del modo di disarmarle. Al termine della durata della magia, l'incantatore perde immediatamente qualsiasi cognizione o riferimento per raggiungere la meta fissata, e non è possibile mettere per iscritto queste informazioni perché si tratta semplicemente di una conoscenza istintiva, senza punti precisi di riferimento.

L'incantesimo deve essere usato per trovare un luogo unico: la reggia del sultano Al Fashan, la nave di Capitan Roger o la tana del drago verde Grendel è una formulazione corretta solo se esiste un solo palazzo, una sola nave o un unico rifugio per questi esseri, ma se Grendel ha più rifugi o il sultano possiede diversi palazzi, l'incantesimo indicherà solo quello più vicino. Non è possibile usarlo per trovare "una casa con dentro un tesoro", poiché si tratta di luoghi indefiniti (un tesoro o una casa qualsiasi).

Nel caso il luogo in questione sia schermato magicamente contro l'effetto di incantesimi divinatori, anche questa magia non riuscirà ad individuarlo.

PAROLA DEL RITORNO

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporta il chierico al suo santuario

Quest'incantesimo trasporta istantaneamente il chierico con tutto l'equipaggiamento che indossa (ma non eventuali altre creature) fino al luogo che ha precedentemente consacrato come proprio santuario. Questo incantesimo permette al chierico di vincere automaticamente l'iniziativa durante il round nel quale viene lanciato, a meno di non essere colto di sorpresa.

Occorre far ricorso all'incantesimo *consacrare* per creare un proprio santuario, e non è possibile averne più d'uno per volta, anche se il chierico può sconsecrare un luogo e spostare il santuario in un altro sito quando vuole, utilizzando l'incantesimo appropriato.

POTERE SACRO

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 24 ore

Effetto: il chierico ottiene 1 incantesimo extra di 1°, 2° e 3° livello, e scaccia più facilmente i non-morti

Perché questo incantesimo abbia effetto, deve essere lanciato dal chierico al crepuscolo, prima di coricarsi, e il mattino successivo, il chierico deve dedicare alla meditazione un'ora in più rispetto al solito. Se tutte queste condizioni sono rispettate, il chierico sarà in grado di memorizzare tre incantesimi extra (cioè in aggiunta a quelli standard): uno di 1°, uno di 2° ed uno di 3° livello di potere; gli incantesimi extra rimangono memorizzati per le restanti 24 ore o finché non li lancia. Inoltre, per l'intera giornata (24 ore), avrà un bonus di +1 in qualunque tiro di dadi per scacciare o controllare non-morti, compreso quello per determinare il numero delle creature scacciate, distrutte o controllate.

Da notare che due incantesimi di *potere sacro* non sono in alcun modo cumulativi: perché il secondo abbia effetto, deve essere terminato l'effetto del primo.

PROIBIZIONE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cubo con spigolo 9 mt per livello

Durata: permanente

Effetto: impedisce spostamento planare nell'area d'effetto e danneggia creature che tentano di entrarvi

L'incantesimo ostacola l'ingresso nell'area prescelta (un volume cubico con spigolo che si può estendere fino a 9 metri per livello del chierico) alle creature il cui allineamento è diverso da quello del chierico. L'accesso viene impedito automaticamente a qualsiasi tentativo fatto usando mezzi magici (come *teletrasporto*, *porta dimensionale*, e qualsiasi forma di spostamento planare o di evocazione di extraplanari) di creature con allineamento diverso. Qualsiasi creatura cerchi di entrare nell'area fisicamente avverte un timore istintivo serrargli le viscere come avvertimento, e se continua nel suo proposito, gli effetti dell'incantesimo dipendono dall'allineamento del soggetto rispetto a quello del sacerdote:

- Allineamento identico: nessun effetto, il soggetto è in grado di entrare liberamente.
- Allineamento diverso su uno solo dei due assi (legge/caos o bene/male): TS contro Incantesimi, se fallisce viene respinto all'esterno e subisce 4d6 danni.
- Allineamento diverso su entrambi gli assi (legge/caos o bene/male): TS contro Incantesimi, se fallisce viene respinto all'esterno e subisce 8d6 danni.

Se la creatura realizza il TS, riesce ad entrare nell'area e subisce automaticamente la metà dei danni sopra riportati. Ogni ulteriore tentativo di entrare da parte dei soggetti respinti comporta gli stessi effetti (TS e danni).

Le creature già presenti nell'area al momento del lancio dell'incantesimo vi possono rimanere senza problemi, anche se non possono usare la magia per lasciarla. Qualora poi escano e siano di allineamento diverso da quello del chierico, anche a loro si applicano le stesse regole nel caso vogliano rientrarvi.

A scelta dell'incantatore, è possibile associare alla *proibizione* una parola d'ordine che, quando pronunciata, permette alla creatura che la usa di evitare del tutto i danni e di accedere all'area anche se non ha lo stesso allineamento del chierico. Occorre specificare quest'opzione e la parola al lancio dell'incantesimo.

Non è possibile sovrapporre più *proibizioni*, e solo un incantesimo di *distruzione del magico* o simili effetti sono in grado di eliminare definitivamente una *proibizione*, mentre un *dissolvi magie* lanciato con successo annulla semplicemente gli effetti della *proibizione* per 1d10 round.

RIGENERAZIONE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: rigenera 1 Pf al round fino alla totale guarigione; inverso causa 1 Pf al minuto fino alla morte

Questo potente incantesimo clericale ha effetto su qualunque creatura, anche se alcuni mostri rigeneranti (come i troll, i nucklavee ed i thoul) non traggono significanti benefici da questo incantesimo, in quanto i ritmi di rigenerazione naturali di queste creature sono molto più veloci. L'incantesimo permette alla creatura su cui è stato lanciato di rigenerare velocemente le ferite, al ritmo di 1 Punto Ferita recuperato per round. L'incantesimo perdura fino a che il personaggio non ha rigenerato totalmente i suoi Punti Ferita, e se esso viene nuovamente ferito mentre l'incantesimo è ancora attivo, anche le nuove ferite verranno rigenerate. La *rigenerazione* può anche permettere la ricrescita di un arto o di un organo amputato: indipendentemente dalla grandezza della parte del corpo, essa ricresce in 24 ore. Se invece l'arto staccato viene recuperato e portato a contatto col corpo, si risalda magicamente in 1 turno. L'incantesimo non ha effetti su una creatura già morta.

L'incantesimo inverso, *avvizzimento*, ha il terribile potere di avviare una completa degenerazione dei tessuti nella creatura toccata dal chierico, che causa la perdita di 1 Punto Ferita al minuto, fino a quando la vittima non muore, oppure il processo viene arrestato con una *guarigione* o la magia viene dissolta. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi. La vittima può effettuare un TS contro Incantesimi con una penalità di -2 per riuscire ad evitare del tutto gli effetti dell'*avvizzimento*. Se la vittima viene curata con altri mezzi magici (incantesimi curativi di livello inferiore), essa riacquista i PF persi, ma la degenerazione non viene interrotta, solamente ritardata, dato che il proces-

so di avvizzimento continua a erodere 1 Pf al minuto.

Non-morti e costruiti sono immuni a questo incantesimo (sia in forma normale che inversa).

RISTORAZIONE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Effetto: restituisce le forze a chi ha subito un risucchio di energia; inverso risucchia un livello di esperienza

Questo incantesimo fa recuperare un intero livello di esperienza a coloro che lo hanno perduto in conseguenza di un risucchio di energia negativa. Ogniqualvolta la vittima perde un livello di esperienza, essa detrae dai suoi PE l'ammontare di PE necessari per arrivare sino al suo livello attuale, e quando il chierico lancia su di essa una ristorazione, egli può donare alla vittima fino a 5.000 PE per proprio livello di esperienza, perdendo temporaneamente la stessa somma di PE (i PE donati ritornano al chierico magicamente e automaticamente al ritmo di 10.000 PE al giorno). La vittima non può ricevere più energia di quella perduta (ovvero non può accumulare più PE di quelli persi a causa del risucchio), ed eventuali PE in abbondanza rimangono al chierico. Infine, un chierico che subisca esso stesso un risucchio di energia non può curarsi da solo con questo incantesimo, ma solo usando l'inverso.

Esempio: un mago con 49.000 PE (6° livello) perde un livello (20.000 PE) a causa del tocco di una presenza, poi continua ad accumulare esperienza, e giunto al 9° livello (con già 377.000 PE) possiede abbastanza denaro per recarsi da un chierico potente e pagarlo per recuperare l'energia perduta tempo addietro. Il chierico di 12° livello (con 600.000 PE) lancia una ristorazione e gli fa recuperare i 20.000 PE: il mago così va a 397.000 PE, mentre il chierico regredisce a 580.000 PE (è ancora di 12° per un soffio, vedi Tabella A1); i PE donati li recupererà poi automaticamente in due giorni.

L'incantesimo inverso, *sottrai vita*, provoca la perdita permanente di un livello d'esperienza (o di 1 DV) nella creatura toccata, come se la vittima fosse stata toccata da uno spettro o da una presenza, senza che il chierico subisca alcuna penalizzazione; la vittima può evitarne gli effetti con un TS contro Raggio della Morte con penalità di -2. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi. Il flusso di energia vitale viene assorbito dal sacerdote, che lo utilizza per recuperare 2 PF ogni 10.000 PE risucchiati nel caso sia ferito (non può comune oltrepassare il proprio limite normale di PF), oppure fa riguadagnare un livello di esperienza perso per risucchio d'energia. Occorre però ricordare che questa è un'azione estremamente malvagia, e solamente in circostanze particolari le divinità benigne concederanno questo incantesimo ai loro sacerdoti.

La *ristorazione* non può essere abbinata ad alcun oggetto magico (l'inverso invece sì).

SETTIMO LIVELLO

BENEVOLENZA DIVINA *

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura o un oggetto

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: soggetto o oggetto emana aura di rispettabilità e nobiltà e viene rispettato; inverso causa una maledizione devastante a chi ha offeso chierico o sua divinità

Questo potente incantesimo può essere lanciato solamente da chierici di 20° livello o superiore con almeno 16 punti in Saggezza. Il beneficiario della benevolenza deve essere una creatura che abbia dato un contributo importante alla causa della divinità o della chiesa servita dal chierico, indipendentemente dal suo allineamento, oppure un oggetto considerato sacro alla divinità del chierico o che ha avuto grande peso nelle vicende dell'ordine (ad esempio la spada con cui il patriarca di Vanya uccise il demone inviato da Thanatos, oppure l'urna in cui riposano le ceneri del primo patriarca dell'ordine, o i presunti resti di un immortale). Spetta al Dungeon Master stabilire se i presupposti per concedere questa benedizione vi siano o meno, ma è importante ricordare che deve trattarsi di qualcuno o qualcosa che abbiano ricoperto un ruolo fondamentale nell'avanzamento della causa dell'ordine religioso a cui appartiene il chierico. Il sacerdote non può però lanciare questo incantesimo su se stesso, poiché la garanzia per una corretta assegnazione di questa benedizione è che altri riconoscano il valore del beneficiario.

La cerimonia per evocare la *benevolenza divina* dura un'ora, durante la quale il sacerdote continua a salmodiare una litania in cui viene magnificato il soggetto dinnanzi agli immortali sulla base delle sue imprese e delle sue virtù; se il rituale viene interrotto prima del termine, l'incantesimo è sprecato e occorre attendere altre 24 ore per poterlo ripetere. Al termine della cerimonia, a cui deve partecipare anche il soggetto, il beneficiario riceve la benedizione divina e viene circondato da un'aura magica molto potente che permane su di lui per un giorno per livello del sacerdote che ha officiato la cerimonia (se più sacerdoti evocano insieme questo potere, i loro livelli si sommano per determinare la durata totale dell'incantesimo).

Per tutta la durata dell'incantesimo, il beneficiario si considera protetto coi seguenti incantesimi: *protezione dal male* (1°), *santuario* (1°), *benedizione* (2°), e *resistenza agli elementi* (2° - elemento scelto dal chierico). Se il beneficiario è un oggetto, tutti gli effetti si estendono a chi lo indossa o lo impugna.

Inoltre, l'aura che circonda il beneficiario lo rende affidabile, carismatico e autorevole nei confronti di tutti i seguaci della chiesa o della divinità a cui appartiene il chierico che ha lanciato la *benevolenza divina*. Tutti i credenti avranno un'opinione altissima dei suoi giudizi, non esiteranno ad ubbidirgli e a seguire i suoi consigli, né cercheranno di nuocergli in alcun modo, a meno che le sue azioni o i suoi consigli non vada-

no palesemente contro gli insegnamenti della chiesa o della divinità (come sotto l'effetto di uno *charme*).

Inoltre, se il soggetto benedetto o il possessore della reliquia è anche il governante di un dominio, l'*Indice di Consenso* del possedimento ottiene un bonus che varia in ragione della percentuale della popolazione che ha potuto vedere di persona il soggetto o la reliquia ostentata dal governante nell'arco del mese, come mostrato di seguito:

Percentuale della Popolazione	Bonus al Consenso
01-50 %	+10
51-75 %	+20
76-90 %	+30
91-99 %	+40
100 %	+50

Affinché l'effetto di consenso perduri, l'oggetto benedetto o il soggetto devono rimanere all'interno del dominio: se lo abbandonano, il bonus al consenso viene immediatamente annullato.

Ogni tentativo di annullare la *benevolenza divina* posta sull'oggetto o sul soggetto con un *dissolvi magie* ha probabilità di riuscita dimezzate rispetto al normale, mentre una *distruzione del magico* elimina automaticamente l'aura sacra creata col rituale.

Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulativi se lo si lancia più volte sullo stesso bersaglio.

L'incantesimo inverso, *maledizione divina*, può essere scagliato dal chierico solo contro qualcuno che abbia arrecato un grave danno all'ordine, alla divinità o allo stesso sacerdote in quanto importante rappresentante dell'immortale. L'atto criminale deve avere comportato terribili conseguenze agli occhi del sacerdote, anche se può non essere stato intenzionale, e la vittima della maledizione può avere qualsiasi allineamento e qualsiasi credo morale (può anche non essere un seguace della stessa fede, come accade spesso). La vittima deve trovarsi nel raggio d'azione al momento del lancio dell'incantesimo e deve poter udire chiaramente la maledizione pronunciata dal sacerdote, al fine di comprendere le sue colpe e capire come rimediarsi.

Il sacerdote deve scegliere personalmente la punizione inflitta alla vittima: l'esatta formulazione è infatti molto importante poiché deve contenere sia la natura della punizione che il rimedio per annullarla. Non vi sono limiti alla maledizione, se non il fatto che deve essere connaturata all'entità del crimine, ma può anche essere ereditaria (il classico "sarai maledetto fino alla settima generazione"). Il DM deve sempre ponderare con attenzione la maledizione scelta, e nel caso venga usata da un giocatore, deve dare consigli affinché siano rispettati i criteri sopra esposti e la pena sia commisurata all'offesa.

La maledizione si abbatte sulla vittima subito dopo essere stata invocata, ma a volte possono passare

giorni o mesi prima che si notino gli effetti concreti di tale sventura (dipende tutto dalla sua natura).

Esempio 1: Un anatema del tipo “il tuo retaggio perirà con te” potrebbe sia impedire a qualcuno di procreare, e in tal caso i suoi effetti non sono evidenti fino a che non si tenta di mettere incinta una donna o di partorire, oppure potrebbe portare alla morte prematura di ogni figlio della vittima, effetto che si verificherebbe sicuramente molto tempo dopo aver pronunciato la frase.

Se la maledizione risulta giusta e appropriata alla colpa non è concesso alcun TS per evitarla. In alternativa o in situazione di dubbio o di punizione troppo pesante, alla vittima è concesso un TS contro Incantesimi per evitare la maledizione, ma riceve una penalità cumulativa in base ai seguenti criteri:

Tab. 2.4 – Malus al TS per Maledizione Divina

Condizione del soggetto o del crimine	Malus
Allineamento diverso da quello del chierico ma non opposto	-2
Azione commessa per negligenza o codardia	-3
Allineamento opposto o uguale a quello del chierico	-4
Azione comporta un guadagno	-5
Tradimento/uccisione di estranei	-5
Azione fatta intenzionalmente	-6
Azione contraria all'etica del chierico	-7
Tradimento/uccisione di amici o alleati	-8
Distruzione/uccisione di seguaci o beni collegati all'ordine del chierico	-10
Seguace di ordine avverso/divinità nemica	-10

La *maledizione divina* può essere annullata solo adempiendo alle condizioni previste dalla formulazione della stessa, o tramite un *desiderio* ben formulato, oppure ancora pronunciando un *perdono* sulla vittima (incantesimo clericale di 5° livello, inverso di *comando*), ma solo dopo che questa abbia realizzato un'impresa a favore della divinità o della chiesa in nome della quale è stata lanciata la maledizione. Infatti, anche se l'impresa non è quella richiesta dal sacerdote che ha scagliato l'anatema, la forza del *perdono* è tale che l'immortale può acconsentire a togliere la maledizione, ma solo in cambio di un servizio importante.

Esempio 2: un mercante senza scrupoli vende ai nemici dell'ordine di Chardastes l'ubicazione di un tempio in cui i sacerdoti custodiscono un'antica reliquia e curano gli afflitti. I malvagi organizzano un attacco a sorpresa e distruggono il tempio, massacrandone gli occupanti, compresi i sei chierici che lo custodivano, e rubando la reliquia. Il patriarca di Chardastes, scoperto il tradimento, convoca il mercante e lo maledice così:

“Che tu e la tua discendenza fino alla sesta generazione possiate appassire al contatto con oro e argento, e che siate per sempre privati della carità e del sollievo portato dagli dei, come avete privato i sofferenti del sollievo donato loro dalla pietà di Chardastes.

Solo quando avrete donato agli afflitti dieci volte tanto quel che avete guadagnato dal vostro tradimento, e solo dopo aver restituito ai legittimi proprietari la reliquia trafugata, potrà la vostra casa prosperare nuovamente.”

La prima parte della maledizione specifica la sua natura: il guadagno di beni materiali (“oro e argento”) porterà malattia e morte (“possiate appassire”) al mercante e ai suoi discendenti fino alla sesta generazione (una per ogni chierico ucciso), che non potranno trarre giovamento da alcun incantesimo curativo divino (“privati del sollievo portato dagli dei”).

La seconda parte invece indica come annullare la maledizione prima che abbia termine naturalmente (ovvero con la settima generazione di discendenti): restituendo ai poveri o alla chiesa di Chardastes un tesoro che sia dieci volte più prezioso di quanto il mercante ha guadagnato dal suo tradimento, e riportando la reliquia rubata all'ordine di Chardastes.

DESIDERIO

Raggio: speciale

Area d'effetto: speciale

Durata: speciale

Effetto: speciale

Questo incantesimo può essere usato solo da un incantatore divino di 36° livello con almeno 18 punti in Saggezza, ed è il potere più grande che una divinità possa concedere ad un suo sacerdote. Per questo, non è assolutamente possibile creare pergamene divine con incantesimi di *desiderio*, poiché il potere viene concesso dalla divinità esclusivamente ad un proprio chierico meritevole, che ne chiede l'utilizzo per scopi ben precisi e utili alla causa dell'immortale. In pratica, grazie al *desiderio*, il personaggio può emulare qualsiasi incantesimo esistente, e far avverare così i propri sogni. Ci sono tuttavia alcune limitazioni e direttive da tenere presente per giudicare la portata e la realizzabilità di un *desiderio* formulato da un PG, onde evitare di creare squilibri nel gioco e di distruggere la campagna.

Pronunciare il desiderio: il giocatore deve dichiarare o scrivere il *desiderio* espresso dal PG. La formulazione del *desiderio* è molto importante, poiché l'effetto che si verifica potrebbe non essere stato totalmente previsto dalle intenzioni del giocatore, specie se si tratta di una richiesta insensata. Il DM dovrebbe infatti cercare di mantenere il gioco equilibrato, evitando di essere troppo generoso o restrittivo nel decidere gli effetti di un *desiderio*. Se espresso con buone intenzioni, anche un *desiderio* formulato male potrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se la richiesta tradisce avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe trovare interpretazioni letterali che riservino un deterrente. Seguono alcuni esempi di desideri sbagliati:

- “Voglio sapere tutto di questo dungeon”, potrebbe risolversi nella conoscenza da parte del PG della pianta del dungeon per un solo secondo;
- “Desidero un milione di monete d'oro” potrebbe essere esaudito facendo cadere le monete ai piedi del personaggio e facendole sparire subito dopo;
- “Desidero ricevere immediatamente e in modo permanente i poteri di un basilisco conservando tutte le mie abilità e i miei oggetti” è una richiesta ben formulata, ma che manca di equilibrio. Questo

desiderio potrebbe far crescere una testa di basilisco in aggiunta a quella del personaggio sul suo busto, dando così al personaggio un aspetto orribile e facilmente riconoscibile.

Occorre inoltre tenere presente che, visto che il *desiderio* sacro viene concesso dall'immortale al suo sacerdote, esso ha molte più limitazioni di un *desiderio* arcano, poiché l'immortale non acconsentirà spesso ad elargire tanto potere per placare le esigenze di potere o esaudire i capricci di un chierico mortale. In questi casi, il DM deve sempre giudicare se il *desiderio* sia effettivamente utile alla causa dell'immortale, se il sacerdote che lo richiede sia stato sempre pio e devoto nei confronti della sua divinità, e se la richiesta sia coerente con gli scopi dell'immortale stesso, prima di accettarla; è possibile tuttavia elargire desideri come ricompensa da parte dell'immortale per servizi resi alla sua causa, e il chierico utilizzerà allora l'incantesimo come meglio crede, ma questa deve essere un'eccezione e non la regola.

Effetti possibili: se un *desiderio* viene usato per danneggiare un'altra creatura, la vittima può effettuare un TS contro Incantesimi: in caso di successo, la vittima subisce metà dei danni e l'altra metà si riflette sull'incantatore, che può a sua volta dimezzare i danni con un favorevole TS contro Incantesimi, ma con una penalità di -4. Se l'effetto dà la morte immediata, allora il TS evita la morte alla vittima, ma non si ritorce sull'incantatore. I TS tuttavia, si applicano solo alle creature, non agli oggetti trasportati o posseduti.

Un *desiderio* può essere usato per annullare qualsiasi effetto magico o incantesimo, salvo quelli in cui viene specificamente sottolineato che sono irreversibili e inalterabili persino dai desideri.

Un *desiderio* può essere usato per guadagnare preziosi, fino a un valore massimo di 50.000 m.o. per *desiderio*. Tuttavia, l'incantatore perde 1 PE per m.o. di valore del tesoro ottenuto, e questa perdita di esperienza non può essere recuperata magicamente.

Un *desiderio* può essere espresso per riuscire ad usare un qualsiasi oggetto, il cui utilizzo è normalmente ristretto ad altri individui o classi, per un breve periodo di tempo (analogamente ad un incantesimo di *stregoneria*, ma si applica a qualsiasi tipo di oggetto).

Un *desiderio* può essere espresso per acquisire un oggetto magico per un breve periodo di tempo (1d6 turni). Generalmente, qualunque oggetto magico ottenuto viene preso in prestito da qualche altra parte, non creato dal nulla, e l'unico limite è che non è possibile acquisire artefatti immortali.

Un *desiderio* può essere usato per cambiare temporaneamente (6 turni) il punteggio di una caratteristica (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione, Carisma) da 3 a 18 punti.

I desideri possono anche essere usati per incrementare permanentemente i punteggi delle caratteristiche, ma il procedimento è molto difficile. Occorre infatti formulare entro una settimana un numero di desideri pari al punteggio attuale più uno, per incrementare permanentemente di un punto il valore di una specifica caratteristica (ad esempio, per incrementare la Forza da 15 a 16, sono richiesti 16 desideri; per aumen-

tarla successivamente a 17, bisogna esprimere altri 17 desideri, ecc.). I desideri non possono però essere usati per abbassare permanentemente i punteggi di caratteristica nello stesso modo sopra descritto.

Un *desiderio* può consentire di guadagnare 1 Dado Vita addizionale rispetto al limite massimo di qualsiasi essere; ciò influisce solo sui Punti Ferita e non cambia nessun altro valore (THAC0, attacchi, ecc).

Un *desiderio* può essere usato per raggiungere il massimo dei Punti Ferita possibili per un individuo, tenendo conto della sua classe e razza, del suo livello e del punteggio di Costituzione relativo al momento in cui viene pronunciato.

Un *desiderio* può cambiare la razza di un personaggio in modo permanente, mantenendo invariati i PE, le caratteristiche e l'età (nonché la capacità di lanciare incantesimi, se la nuova forma può farlo) da una forma all'altra, e guadagnando le abilità fisiche e speciali della nuova razza. Se la creatura vuole opporsi, può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi.

Un *desiderio* non può essere usato per cambiare i risultati di un evento passato da oltre 24 ore, e anche per eventi recenti, la modificazione è soggetta a forti limitazioni imposte dal DM, che sono tanto maggiori quanto più esteso è l'evento in questione (ad esempio, se l'armata dell'incantatore ha perso una battaglia, un *desiderio* non può ribaltare la situazione, ma può far sì che le perdite vengano ridotte al minimo).

Un *desiderio* infine, non può mai essere usato per guadagnare PE o livelli di esperienza.

DISTRUZIONE

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: distrugge una creatura

Questo incantesimo uccide immediatamente la vittima prescelta (sia che si tratti di un essere vivente, un non-morto o un costruito) e ne consuma i resti, ad eccezione del suo equipaggiamento, se essa non effettua con successo un TS contro Raggio della Morte. L'unico modo per riportare in vita un individuo ucciso in questo modo è utilizzando un *desiderio* attentamente formulato per rigenerare il corpo del defunto, seguito da una *resurrezione integrale*. Se il TS contro Raggio della Morte della vittima ha successo, il bersaglio subisce comunque 10d6 punti di danno, ma se muore a causa di queste ferite può essere risorto solo mediante una *resurrezione integrale*.

FORTUNA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 turno per livello

Effetto: modifica il tiro di un dado

Di norma, solo i chierici che si siano sempre dimostrati meritevoli agli occhi della loro divinità (a giudizio del DM) riescono a lanciare questo potente incantesimo, col quale il sacerdote invoca la protezione del suo immortale e diventa capace di modificare il suo destino. Prima che la durata dell'incantesimo (1 turno per livello) abbia termine, egli può modificare come preferisce uno ed un solo tiro di dado, scegliendo tra un tiro generico (sia esso un Tiro per Colpire, una prova di abilità, un tiro per decidere il danno o per curare) o un Tiro Salvezza al momento del lancio dell'incantesimo. Tuttavia, questo incantesimo non consente di modificare in alcun modo né i tiri degli altri personaggi, né tantomeno i tiri del DM. Dato l'enorme potere che l'immortale deve esercitare, è possibile fare uso della *fortuna* solo una volta al giorno.

Nota: quando si parla di "tiro di dado" non si intende un dado singolo, bensì un tiro organico. Se ad esempio un chierico di Vanya esperto in spada infligge 2d8, il personaggio può usare la sua capacità per ottenere un doppio 8, cioè il massimo danno possibile; se il personaggio avesse anche un *incantesimo del colpire* attivato, il d6 cumulativo non verrebbe in alcun modo modificato, poiché si tratta di un tiro distinto.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

INTERDIZIONE AI VIVENTI *

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: barriera impedisce accesso ai viventi; inverso barriera impedisce accesso ai non-morti

Questo incantesimo crea una barriera sacra intorno al chierico in un volume sferico di raggio 6 metri. La barriera può rimanere fissa nel luogo in cui viene creata o spostarsi col sacerdote (il chierico deve scegliere quale delle due modalità usare al momento dell'evocazione), e qualsiasi creatura vivente che tenti di entrare in quest'area protetta viene scacciata come se fosse un non-morto, in base ai propri Dadi Vita o Livelli e al livello del chierico che ha creato la barriera (fare riferimento alla Tabella 1.1 per verificare le probabilità che la creatura sia scacciata). Se la prova per scacciare l'essere ha effetto, egli deve allontanarsi dalla zona per un round a tutta velocità. Qualsiasi essere vivente si trovi nell'area protetta al momento del lancio dell'incantesimo ne subisce gli effetti (solo il chierico che la crea è immune agli effetti della barriera). Chi è stato scacciato dall'area non può più tentare di ritornarvi prima che sia trascorso un turno. Risultati di Distruzione sulla Tabella 1.1 non portano alla morte della creatura, ma le impediscono di tornare per un'ora.

L'incantesimo inverso, *interdizione ai non-morti*, crea una barriera fissa che impedisce a qualsiasi non-morto di penetrare al suo interno. Ogni creatura non-morta che tenta di entrarvi viene scacciata in base ai suoi Dadi Vita e al livello del chierico che ha creato la magia (vedere Tabella 1.1). Se la prova per scacciare l'essere ha effetto, egli deve allontanarsi dalla zona per un round. Qualsiasi non-morto si trovi nell'area protetta al momento del lancio dell'incantesimo è invece immune al suo effetto, ma se dovesse uscirne e poi tentare di rientrarvi, anch'egli sarebbe respinto nello stesso modo (solo il chierico che la crea è immune agli effetti della barriera). Chi è stato scacciato dall'area non può tentare di ritornarvi prima di un turno. Risultati di Distruzione sulla Tabella 1.1 non portano alla morte della creatura, ma le impediscono di tornare per un'ora.

IRA DIVINA

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 18 metri

Durata: istantanea

Effetto: crea un evento distruttivo che causa 1d6 Pf per livello a tutti i nemici entro l'area d'effetto

Questo incantesimo attira l'attenzione della divinità su qualche terribile minaccia per il suo popolo, e dirige su di essa la sua leggendaria vendetta. Per questa ragione, i chierici devono prestare la massima attenzione nell'utilizzarlo solo nelle situazioni di importanza vitale, visto che non è possibile invocare l'*ira divina* più di una volta al mese. Il DM non deve concedere l'incantesimo quando viene usato per scopi personali (ovvero non è motivato da una causa che coinvolga la sicurezza o il trionfo di una moltitudine di fedeli o della divinità), e punire coloro che ne abusano.

L'incantesimo può avere svariate manifestazioni, determinate dal DM al momento del lancio (ad esempio un'eruzione vulcanica, o una tempesta di fulmini, o una pioggia di rocce, o un mare di fuoco, ecc.), ma infligge sempre una quantità ben precisa di danni alle vittime. Come regola di riferimento, il danno inferito è pari a 1d6 per livello del chierico (fino ad un massimo di 20d6), ed esso viene inferito a tutte le creature nemiche (ed esclusivamente ai nemici) presenti entro 18 metri dal sacerdote (l'incantatore è ovviamente immune agli effetti della magia, anche se sta nell'occhio del ciclone); è concesso un Tiro Salvezza contro Incantesimi per dimezzare le ferite.

L'effetto non può essere associato ad alcun oggetto.

PAROLA SACRA

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 12 metri

Durata: speciale

Effetto: parola danneggia le creature nell'area d'effetto

Lanciando questo incantesimo, il chierico attira la potenza del suo immortale intorno a sé, colpendo indiscriminatamente tutti coloro (sia amici che nemici)

che si trovano entro un raggio di 12 metri intorno a lui. Solo le creature fedeli alla stessa divinità, chiesa o culto del sacerdote sono immuni agli effetti della *parola sacra*, mentre tutte le altre sono influenzate e subiscono effetti diversi asseconda del loro livello o dei DV posseduti (in base al più alto tra i due), come segue:

DV/Livello	Effetti
1°-5°	Morte istantanea
6°-8°	<i>Stordito</i> per 2d10 turni
9°-12°	<i>Accecato</i> per 1d10 turni
13°-15°	<i>Assordato</i> per 1d10 turni
16°+	<i>Stordito</i> per 1d10 round

Cecità: penalità di -6 ai Tiri per Colpire; penalità di -4 ai TS contro effetti schivabili; CA ridotta di 4 punti; impossibile usare armi da tiro; maestrie nelle armi ridotte al grado Base; movimento normale dimezzato (ridotto a 2/3 se il cieco viene guidato da qualcuno); rischio di cadere o sbattere contro qualcosa (50% ogni round) se si muove a velocità normale.

Sordità: penalità di -1 alla Destrezza e di -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compreso l'abilità generale *Allerta*), a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti (a parte l'udito), impossibilità di utilizzare l'abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati hanno inoltre una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo, se questi comprendono una componente verbale.

Stordimento: penalità di -4 alla CA, ai TS e a qualsiasi prova di abilità; movimento ridotto a un terzo (impossibile correre); impossibile attaccare o concentrarsi; maestrie nelle armi ridotte al grado Base.

Solo gli esseri con lo stesso allineamento morale del chierico o di livello superiore al 16° possono effettuare un TS contro Incantesimi per evitare totalmente gli effetti della *parola sacra*. Nessuna protezione fisica può riparare dai suoi effetti, ad esclusione di una *barriera anti-magia* o di un *campo di forza*. Costruiti, non-morti e melme sono immuni allo stordimento: ad essi si applica sempre un risultato di accecamento (o distruzione, se hanno meno di 6 DV).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RESURREZIONE INTEGRALE *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: resuscita qualsiasi essere; inverso uccide qualsiasi essere vivente

Questo incantesimo è simile a *resurrezione*, ma può riportare in vita qualsiasi essere, purché sia presente almeno 50% del suo cadavere (incluso il centro del cervello e del cuore). Il soggetto si risveglia immediatamente, completamente sano (con i Punti Ferita al massimo ed eventuali parti mancanti rigenerate) ed è in grado di combattere, usare le sue abilità e ricordare gli incantesimi (visto che la memoria magica è stata azzerata dalla morte) da subito, anche se essa conserva le penalità fisiche e magiche che possedeva prima della morte (per esempio, se la vittima, al

momento della morte, soffriva di una malattia o era maledetta, avrà ancora di tali afflizioni dopo la *resurrezione integrale*). L'incantesimo può resuscitare un corpo morto da non oltre 2 mesi per livello del chierico (così, un chierico di 18° può risorgere un corpo morto al massimo da 36 mesi, cioè tre anni). Questo rituale consuma sempre un equivalente in preziosi pari a 2000 m.o. per livello del morto per aprire il passaggio attraverso cui lo spirito torna nel corpo e donare agli dei un tributo per lasciare andare l'anima: se non viene sacrificato nulla di materialmente prezioso, il morto torna in vita ma è privato di un egual numero di PE.

Se pronunciato contro un non-morto l'incantesimo ha vari effetti in base ai DV dell'essere:

- 7 DV o meno: distruzione istantanea dell'anima e del corpo, senza possibilità di Tiro Salvezza per evitare la morte;
- 8-12 DV: distruzione istantanea, a meno che il non-morto non effettui un favorevole TS contro Incantesimi con una penalità di -4; se il TS riesce, il non-morto subisce 6d10 punti di danno (se riducono a 0 i suoi Pf, il suo corpo si polverizza);
- 13+ DV: il non-morto subisce 6d10 punti di danno, dimezzabili con un TS contro Incantesimi.

L'incantesimo inverso, *obliterare*, ha sugli esseri viventi lo stesso effetto che la forma normale ha sui non-morti (vedi sopra), mentre è completamente inefficace contro costruiti e non-morti.

SIGILLO SACRO

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 9 mq per livello

Durata: permanente

Effetto: una barriera mistica che imprigiona un essere

Questo potente incantesimo permette al chierico di imprigionare perennemente un essere di qualsiasi specie entro uno spazio delimitato. Lo spazio che racchiude la vittima deve essere sufficientemente grande da contenerla, e l'area massima influenzata dal chierico è di 9 metri quadrati per livello (non importa la statura della creatura, si considera che la barriera mistica si estenda per tutta la sua altezza se in luogo aperto, oppure sino al soffitto del luogo in cui viene rinchiusa). Lanciando l'incantesimo, il chierico deve nominare la propria vittima, la quale deve trovarsi entro 108 metri, e definire l'area di imprigionamento, che viene immediatamente contrassegnata da una serie di rune argentee, mentre il chierico fissa il sigillo sacro su un luogo o un oggetto determinato (come una porta, un muro, una roccia, una sezione di pavimento, un pilastro, ecc.) lungo il bordo della barriera. La vittima può tentare un TS contro Incantesimi per resistere all'effetto (qualsiasi forma di resistenza alla magia della creatura ha effetto normalmente prima di effettuare il TS), e il TS viene modificato dai seguenti fattori:

- -1/+1 per punto di differenza tra il livello del chierico e il livello o i DV della creatura;
- -6 se il chierico conosce il vero nome dell'essere;
- +2 se il chierico non conosce il nome dell'essere;

- -2 se la creatura non è nativa del piano di esistenza in cui viene imprigionata;
- -2 se il chierico tocca la vittima creando il sigillo.

Se il TS ha successo, la vittima è libera di lasciare l'area d'effetto senza problemi e, una volta uscita, il sigillo è spezzato e scompare; tuttavia, finché rimane nell'area d'effetto, essa subisce un malus di -1 a tutti i suoi tiri di dado. Se invece il TS fallisce, allora la vittima è imprigionata all'interno della barriera mistica fino a che il sigillo non viene spezzato. La creatura imprigionata non può uscire in alcun modo, poiché la barriera impedisce qualsiasi tipo di spostamento oltre i sigilli, sia planare che dimensionale (visto che la barriera si estende fin nell'etereo), sia magico che naturale, e non permette di localizzare ciò che vi è al suo interno (in pratica l'area è schermata da qualsiasi localizzazione e individuazione magica, anche se è possibile vedere normalmente al suo interno se ci si trova in una locazione attigua). Inoltre la creatura imprigionata non può utilizzare nessuno dei suoi poteri magici (persino la resistenza innata alla magia scompare), né tentare di toccare fisicamente il sigillo (questo causa paralisi immediata per 24 ore). La vittima non deperisce né invecchia finché rimane imprigionata, ma può essere uccisa da attacchi fisici o magici; anche in quel caso l'anima resta confinata all'interno del perimetro del sigillo.

Le altre creature presenti nell'area d'effetto al momento del lancio dell'incantesimo devono effettuare un TS contro Incantesimi: se riesce, possono lasciare l'area senza impedimenti, ma se fallisce restano prigioniere come la vittima primaria. Esse tuttavia mantengono i loro poteri, ma l'unica cosa che non possono fare è distruggere il sigillo o uscire dal perimetro designato, né normalmente né con mezzi magici. All'interno della prigione il tempo scorre dieci volte più lento del normale, quindi le creature invecchiano più lentamente, anche se devono comunque nutrirsi per non morire di inedia. Chiunque tenti successivamente di oltrepassare la barriera deve superare un TS contro Incantesimi: se riesce può entrare e uscire una sola volta, se fallisce invece resta imprigionata nel perimetro come le altre vittime. Solo un individuo all'esterno può spezzare il *sigillo sacro* e liberare la creatura intrappolata, ma per farlo occorre distruggere fisicamente il sigillo, oppure usare un *dissolvi magie* o una *distruzione del magico* lanciata da un incantatore che sia almeno dello stesso livello del sacerdote che ha posto il sigillo, o infine usare un *desiderio* ben formulato.

Questo incantesimo è molto costoso in termini di energia spirituale, poiché il chierico è costretto a sacrificare 1000 PE per ogni Dado Vita o Livello di tutte le creature che alla fine restano imprigionate nel perimetro (per questo è sempre meglio accertarsi che vi sia solo la vittima primaria prima di creare il sigillo).

È possibile per diversi sacerdoti collaborare insieme per lanciare un sigillo sacro su una stessa vittima: in questo caso il livello del chierico leader è quello più alto fra i presenti, e viene maggiorato di un punto per ogni due sacerdoti presenti alla cerimonia. Inoltre, l'area d'effetto è più grande, poiché è data dalla

somma di tutti i livelli dei chierici presenti, e i PE da sacrificare possono essere ripartiti tra tutti i chierici.

SOFFIO VITALE *

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 50 metri ogni ora

Durata: concentrazione

Effetto: guarisce il 50% dei Pf subiti o una malattia; inverso fa perdere il 50% dei Pf o causa una malattia

Questo potente incantesimo permette al chierico di curare le ferite oppure di guarire una malattia specifica (eccetto la licanthropia) che affligge diversi esseri viventi: spetta a lui scegliere quale dei due effetti evocare. Egli deve quindi entrare in meditazione recitando costantemente le parole sacre appropriate, e mentre respira il suo alito vitale pieno di potere curativo si espande a spirale intorno a lui, coprendo una superficie di raggio 50 metri ogni ora in cui rimane concentrato (max 12 ore di durata). Tutte le creature che possono beneficiare del potere evocato (ferite o gravate dalla malattia che si sceglie di curare) risentono degli effetti dell'incantesimo e vengono risanate all'istante. Il *soffio vitale* è un'energia magica invisibile ma profumata e non è influenzato dalle condizioni atmosferiche o da barriere fisiche presenti intorno al chierico. Solo un campo di forza o eventuali zone di anti-magia impediscono al *soffio vitale* di avere effetto.

L'incantesimo inverso, *soffio mortale*, causa uno dei due effetti seguenti scelto dal chierico quando lo evoca: dimezza i Punti Ferita delle creature viventi presenti nell'area d'effetto o le infetta con una malattia mortale con un decorso di 1d6 giorni. Ogni vittima deve effettuare un TS contro Raggio della Morte: un TS riuscito indica che la creatura è immune a qualsiasi effetto di quel soffio. Il chierico deve rimanere concentrato per irradiare intorno a sé l'energia mortale che è invisibile e maleodorante e si propaga in un raggio di 50 metri ogni ora di concentrazione (max 12 ore). Il *soffio mortale* è un'energia magica invisibile e maleodorante e non è influenzato dalle condizioni atmosferiche o da barriere fisiche presenti intorno al chierico. Solo un campo di forza o eventuale zone di anti-magia impediscono al *soffio mortale* di avere effetto.

Né il *soffio vitale* né quello *mortale* hanno alcun effetto su costrutti e non-morti.

SOPRAVVIVENZA

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 ora per livello

Effetto: protegge una creatura da tutti i danni non magici dell'ambiente circostante

Questo incantesimo protegge la creatura toccata dalle condizioni ambientali avverse di qualunque tipo, inclusi il caldo e il freddo, la mancanza di aria e così via. Per tutta la sua durata (1 ora per livello dell'incantatore), il soggetto protetto non ha bisogno di respirare o riposare, né di cibo o acqua, ed è immune al

caldo o al freddo eccessivo, così come ai gas velenosi che agiscono per inalazione, e protegge da qualsiasi effetto dannoso delle condizioni naturali su altre dimensioni o piani di esistenza. Esso tuttavia non protegge in alcun modo da attacchi fisici o magici.

Esempio: un chierico potrebbe lanciare questo incantesimo su se stesso mentre si trova in un deserto per evitare di subire danni causati dal caldo e dalla disidratazione, oppure nello spazio o in un piano elementale per poter sopravvivere alle condizioni avverse.

STREGONERIA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 turno

Effetto: il chierico può usare ogni oggetto magico

Questo incantesimo permette al chierico, una volta lanciato, di poter conoscere intuitivamente i poteri di qualsiasi oggetto magico tocchi, e di poterlo utilizzare correttamente fino a che l'incantesimo non termina. Il chierico utilizza l'oggetto come se fosse un incantatore del tipo appropriato di livello pari al suo, e può usare differenti oggetti finché dura l'incantesimo, senza essere limitato in alcun modo (a parte la solita limitazione di non poter produrre più di un effetto magico per round). Questa magia però non gli consente di utilizzare oggetti comuni a lui sconosciuti, né di scoprire il potere e il modo di utilizzare gli artefatti. Se viene colpito da un *dissolvi magie*, il chierico perde immediatamente la capacità e le conoscenze utili per attivare gli oggetti non clericali.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TERREMOTO

Raggio: 120 metri

Area d'effetto: quadrato di 1 metro per livello

Durata: istantanea

Effetto: crea un terremoto nell'area d'effetto che apre spaccature nel terreno e fa crollare le strutture presenti

Con questo incantesimo il chierico causa una scossa tellurica entro 120 metri dalla sua posizione. La scossa si ripercuote solo in una superficie quadrata di lato 1 metro per livello dell'incantatore, creando crepe nei muri e nel terreno, sbalzando a terra le creature presenti nella zona e facendo crollare strutture. Le creature incapaci di volare che si trovano nella zona colpita non riescono a compiere azioni coordinate per le scosse telluriche (non possono attaccare né muoversi, e per lanciare un incantesimo occorre una prova di Destrezza).

Il *terremoto* agisce su tutti i tipi di terreno e di strutture, e gli effetti specifici dipendono dal terreno e dalle sue caratteristiche come segue:

Caverna, grotta o tunnel sotterraneo: l'incantesimo fa crollare il soffitto, infliggendo 8d6 PF a qualsiasi creatura che rimanga sotto la frana (TS contro Paralisi per dimezzare i danni).

Rupe: le pareti delle rupi franano, provocando uno smottamento che si sposta orizzontalmente della

stessa distanza di cui cade verticalmente. Qualsiasi creatura coinvolta nella frana subisce 8d6 PF (TS contro Paralisi per dimezzare i danni).

Terreno aperto: tutte le creature in piedi all'interno dell'area d'effetto devono superare un TS contro Paralisi o cadere a terra. Nel terreno si aprono dei crepacci e ogni creatura a terra ha una probabilità del 25% di caderci dentro (nessun TS per evitare). Alla fine dell'incantesimo le spaccature si richiudono, stritolando a morte chi è rimasto intrappolato al loro interno.

Struttura: gran parte delle strutture su terreno aperto crollano, causando 8d6 PF a chi rimane intrappolato sotto di esse (TS contro Paralisi per dimezzare).

Fiume, lago o palude: sul fondale (se è entro 120 metri) si aprono delle spaccature che prosciugano l'acqua da quell'area, formando una zona di terreno fangoso. Il terreno di stagni e paludi diventa una zona di sabbie mobili per la durata dell'incantesimo, e le vittime che vi si trovano devono effettuare un TS contro Paralisi per non affondare. Alla fine dell'incantesimo, il resto del corpo d'acqua ritorna a sommergere la zona, con buone probabilità di annegare gli individui intrappolati nelle sabbie mobili.

VIAGGIARE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: consente lo spostamento tra i piani e il volo

Questo incantesimo permette all'incantatore di muoversi rapidamente all'interno di un piano o di spostarsi attraverso i piani di esistenza del multiverso. Innanzitutto, per tutta la durata dell'incantesimo (1 turno per livello) il chierico può volare nello stesso modo consentito dall'omonimo incantesimo arcano ad una velocità di 108 (36) metri al round. Poi, semplicemente concentrandosi per un round, finché la magia è attiva il chierico può anche entrare in un piano di esistenza attiguo, portando con sé un'altra creatura per ogni 5 livelli di esperienza (arrotondati per difetto): tutti coloro che vogliono essere trasportati devono trovarsi a contatto col chierico nel momento in cui viene effettuato lo spostamento, e qualunque creatura riluttante può effettuare un TS contro Incantesimi per rimanere dove si trova, mentre gli altri svaniscono. È possibile effettuare una sola transizione planare per turno, ed accedere solo ai piani esterni aperti al viaggio interplanare.

Infine, il chierico può anche assumere forma gassosa concentrandosi per un round, trasformandosi insieme a tutto l'equipaggiamento trasportato in una nuvola di gas incolore, mantenendo le proprie capacità visive e uditive (influenzate dalle condizioni ambientali circostanti, ovviamente). In questa forma, il chierico non può usare oggetti o lanciare incantesimi, ma può viaggiare a 216 (72) metri al round e non può subire danni fisici, ad eccezione di quelli generati da effetti magici. Inoltre, un essere gassoso può passare attraverso piccoli pertugi (1 cm di larghezza), ma non può oltrepassare una qualunque barriera magica.

Lista dei Nuovi Incantesimi Divini

Gli incantesimi qui riportati sono divisi per livello di potere, e per ciascuno sono elencati in ordine alfabetico. La legenda sottostante aiuterà il lettore a comprendere meglio le diciture riportate per ciascun incantesimo.

Legenda:

NOME ITALIANO DELL'INCANTESIMO

Divinità: l'immortale (o gli immortali) che concede questo incantesimo ai suoi sacerdoti.

Sostituisce: ogni magia specifica di una divinità prende il posto di un incantesimo che appartiene alla lista comune dei sacerdoti. L'incantesimo comune qui elencato è quindi sconosciuto ai sacerdoti di questa divinità.

Raggio: il raggio d'azione dell'incantesimo, ovvero entro che distanza dall'incantatore può manifestare i suoi effetti (quindi il raggio entro cui deve trovarsi la sua area d'effetto o la sua vittima).

Area d'effetto: l'area d'effetto dell'incantesimo, ovvero in quale zona si manifesta o quanti soggetti è in grado di influenzare. Quando riporta la dicitura "solo il chierico", l'incantesimo è personale (agisce solo sul chierico).

Durata: il lasso di tempo per il quale l'effetto dell'incantesimo permane attivo. Nel caso sia istantaneo, i suoi effetti si manifestano solo nel round d'attivazione, nel caso sia permanente, gli effetti durano perennemente.

Effetto: la descrizione sommaria degli effetti della magia, che rimanda alla descrizione approfondita che si trova sotto.

PRIMO LIVELLO

ALTERARE SCRITTI

Divinità: Ssu-Ma

Sostituisce: *Tocco paralizzante*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un testo scritto non magico

Durata: speciale (max 1 giorno per livello)

Effetto: altera uno scritto per un certo periodo di tempo

Lanciando questo incantesimo il chierico pone la sua mano sopra uno scritto non magico di qualsiasi tipo e ne altera il contenuto di 1 pagina per proprio livello (max. 100 parole per livello) a suo piacimento. L'alterazione riporta la grafia originale dello scritto o quella del chierico (a sua volontà) e non lascia alcuna traccia né intacca il supporto. Lo scritto irradia un'aura magica di trasmutazione se analizzato con incantesimi, ma finché non viene ripristinato non è possibile leggere lo scritto originale.

L'alterazione permane finché non viene dissolta magicamente oppure fino a che una certa condizione specificata dal chierico non si verifica (ad esempio chi legge pronuncia una certa parola, o una certa persona tocca lo scritto, e così via). Se detta condizione non si manifesta, l'effetto svanisce al massimo dopo un giorno per livello dell'incantatore.

ARTIGLI DEL DEMONE

Divinità: tutte le divinità entropiche

Sostituisce: *Purificare cibi e acqua*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno

Effetto: crescono artigli che causano 1d8 Pf + bonus Fr

Lanciando questo incantesimo il sacerdote tocca una creatura consenziente che viene pervasa

dall'energia maligna dell'Entropia. Le sue fattezze vengono distorte, causando una perdita temporanea di 2 punti al Carisma per la durata dell'effetto, ma allo stesso tempo le crescono lunghi e affilati artigli sulle mani con cui guadagna un attacco in mischia a mani nude che causa 1d8 punti di danno più eventuali bonus di Forza. L'effetto non fa guadagnare attacchi aggiuntivi al soggetto, e gli artigli colpiscono come armi normali. È comunque possibile usare anche altre armi finché gli artigli permangono.

ATTRIBUZIONE DEL TOTEM

Divinità: pantheon di Atruaghin

Sostituisce: *Tocco paralizzante*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: permanente

Effetto: determina il totem associato ad un individuo

Grazie a questo incantesimo, il chierico è in grado di determinare lo spirito totemico associato a un soggetto. Viene lanciato su tutti gli adolescenti atruaghini quando raggiungono i 15 anni ed entrano nell'età adulta, e sui nuovi venuti che vogliono unirsi alla tribù.

Per lanciare l'incantesimo, il chierico deve entrare in uno stato di profonda trance che dura da 1 a 4 ore. Non appena entra in trance, egli deve focalizzare la persona della quale intende determinare il totem e invocare gli Immortali affinché gli rivelino la sua vera e più profonda natura. A questo punto, l'incantatore vede la persona non più in forma umana, ma con l'aspetto di un animale selvaggio (il suo animale totem, appunto). È possibile nascondere il proprio totem ad uno sciamano in due modi: resistendo al suo incantesimo (cioè effettuando con successo un TS contro Incantesimi) oppure interrompendo la sua trance.

Se il DM non ha già assegnato un totem specifico a un personaggio, può utilizzare questa tabella:

Tab 2.5 – Tipi di Totem

<i>d%</i>	<i>Tipo di Totem</i>
01-13	Pesce
14-20	Aracnide
21-25	Crostaceo
26-35	Insetto
36-40	Anfibio
41-55	Rettile
56-66	Uccello
67-00	Mammifero

CERIMONIA

Divinità: Brindorhin, Coberham, Garal Glitterlode, Il-sundal, Kagyar, Lornasen, Mealiden, Nob Nar

Sostituisce: *Aura sacra*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: consacra una creatura

Questo è un versatile incantesimo che i chierici semi-umani usano come parte dei riti che vengono svolti nei momenti salienti della loro vita. Questi incantesimi lasciano segni esteriori: alcuni sono visibili a chiunque, altri possono essere visti solo dai chierici semi-umani. Chiunque possieda uno di questi marchi non può essere individuato con *individuare il magico*, a meno che non possieda altri oggetti che reagiscano a quell'incantesimo. Queste cerimonie includono:

Adozione: un rituale che serve per trasferire un semi-umano (e, in occasioni molto speciali, un umano o un semi-umano di razza differente) da un clan a un altro. Il chierico che officia la cerimonia deve essere per lo meno dello stesso livello dell'individuo adottato, oppure basta che sia il capo del clan a cui egli si vuole unire. Può anche servire per creare una nuova reliquia sacra, prendendo parte della reliquia originale.

Anatema: questa cerimonia viene eseguita esclusivamente quando un semi-umano ha agito deliberatamente contro le leggi della comunità e deve essere bandito per sempre da qualsiasi clan. Il rito può essere celebrato solo dal capo del clan a cui appartiene il traditore aiutato dal Custode della comunità. Il semi-umano maledetto acquista un marchio, un segno caratteristico visibile solo agli occhi dei membri della sua razza, impossibile da nascondere e che può essere rimosso solo se l'individuo si pente dei suoi crimini e viene riaccolto nel clan con una cerimonia di *adozione*.

Iniziazione: la cerimonia fa in modo che un giovane semi-umano diventi a tutti gli effetti un adulto all'interno della comunità, con gli obblighi e i vantaggi che ne conseguono. Questo rito deve essere celebrato da un chierico di livello superiore a quello dell'iniziato.

Investitura: la cerimonia viene eseguita solo quando un chierico diventa Custode della Reliquia, e deve essere celebrata da un altro Custode (sia l'Anziano che un Custode Giovane).

FERITA SANGUINANTE

Divinità: Bagni, Danel, Hircirsmus, Jammudaru, Kiranjo, Orcus

Sostituisce: *Affascinare animali*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 ora per livello

Effetto: causa 1 pf in più quando la vittima viene ferita

Questo incantesimo impedisce alle ferite della vittima di rimarginarsi normalmente, causando una fuoriuscita di sangue più cospicua. In termini di gioco, se la vittima designata non effettua un TS contro Incantesimi per evitarne l'effetto, ogni ferita ricevuta durante l'effetto dell'incantesimo fa perdere al soggetto 1 Punto Ferita in più rispetto ai danni subiti. L'effetto della *ferita sanguinante* può essere negato solo da un incantesimo curativo di qualsiasi livello. Non-morti, costrutti e creature prive di liquidi vitali (come le melme) sono totalmente immuni agli effetti di questa magia.

GENEALOGIA

Divinità: Fugit, Khoronus, Liena, Skuld, Ssu-Ma, Tiresias, Yav

Sostituisce: *Affascinare animali*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura, un oggetto o un luogo

Durata: istantanea

Effetto: permette di conoscere l'età e il background di una creatura, un oggetto o un luogo

Lanciando questo incantesimo e concentrandosi per un istante su un essere, su un oggetto o su un luogo che si trovi entro il raggio d'effetto e rientri nella sua visuale, il chierico è in grado di determinarne l'età reale (espressa in anni dal momento della nascita o della creazione), il nome proprio, quello dei genitori, oppure del creatore nel caso di un oggetto o una costruzione, o del proprietario attuale nel caso di un luogo, e infine la città e regione di provenienza (per oggetti e persone), nonché almeno un evento di notevole importanza associato ad esso (ovvero eventi che hanno coinvolto o avuto impatto sull'esistenza di almeno un centinaio di persone) per ogni 5 livelli del chierico. L'incantesimo non rivela l'allineamento, né le capacità o i poteri magici del bersaglio, né suoi particolari segreti (come passaggi nascosti o azioni non pubbliche).

Esempio: il sacerdote del re (C10°) esamina un barone appena giunto a corte con *genealogia* e scopre che si chiama Wulfric Magnusson della casata di Skolgrim, che ha 40 anni, i suoi genitori erano Magnus Stallast e Inga Gefjun, che proviene dalla città di Stallansford, nella regione di Heldland e che nella sua vita l'unico evento degno di nota è stata la battaglia in cui ha sconfitto e distrutto un pericoloso gruppo di briganti che minacciavano la sua città circa cinque anni prima.

Normalmente non è ammesso alcun TS per evitare gli effetti dell'incantesimo, e la creatura esaminata non si accorge di nulla. Tuttavia, nel caso di esseri che vogliono celare intenzionalmente la loro vera natura o storia, è possibile effettuare un TS contro Incante-

simi per non essere smascherati. Gli oggetti, i luoghi o gli edifici magicamente camuffati invece (come con *metamorfosi di ogni oggetto, terreno illusorio*, ecc.) sono immuni all'incantesimo, come le creature protette da un campo di anti-magia o con barriere che impediscono la lettura della mente o l'acquisizione di informazioni (es. *protezione mentale* o *barriera mentale*).

GLIFO RINVIGORENTE

Divinità: Chardastes, Chirone, Idraote, Ka, Simurgh, Usamigaras

Sostituisce: *Rivela bugie*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente ferita

Durata: speciale

Effetto: cura 1 PF ogni 4 ore

Questo incantesimo può essere lanciato solo su un essere vivente ferito (non al massimo dei suoi PF totali) di cui il chierico conosca il vero nome. La magia trae potere dallo spirito dell'individuo per accelerare il ritmo di guarigione normale dell'organismo. Dal momento in cui il soggetto viene toccato, sulla sua mano appare un glifo che indica il suo nome, ed egli rigenera 1 Punto ferita ogni 4 ore, fino a che non recupera tutti i suoi Punti Ferita e ritorna sano; solo in quel momento l'effetto dell'incantesimo ha termine. Se il soggetto viene ferito nuovamente finché l'incantesimo è attivo, egli continuerà a recuperare 1 Pf ogni 4 ore fino al momento in cui raggiungerà il suo massimo.

L'incantesimo non permette di ricostruire arti recisi o organi spappolati, non è in grado di riportare in vita i morti, ed è annullabile con un *dissolvi magie*.

LOCALIZZARE L'ACQUA

Divinità: Al-Kalim

Sostituisce: *Rivela bugie*

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 90 metri

Durata: 2 turni

Effetto: individua la presenza dell'acqua entro 90 metri

Questo incantesimo consente al chierico di percepire la presenza di acqua in qualsiasi forma entro 90 metri, e di indovinare vagamente la quantità dell'acqua (con precisione fino ai 10 litri, o semplicemente "molta" in caso superi i 10 litri). L'incantesimo non viene bloccato da eventuali elementi che normalmente interferiscono con le magie di divinazione e permette di distinguere tra acqua "libera" e acqua presente nell'organismo di creature viventi.

RIFUGIO TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Simurgh, Yav

Sostituisce: *Tocco paralizzante*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: istantanea

Effetto: chierico guadagna 2 round di azioni

Questo incantesimo altera il flusso del tempo per il sacerdote garantendogli due round di azioni gratuite mentre il resto del mondo sembra rallentare drasticamente. Questo è un effetto simile alla *velocità* ma con capacità ridotte, poiché il chierico non può spostarsi durante i round guadagnati, né influenzare le altre creature o gli oggetti presenti intorno a lui, ma solo interagire col proprio equipaggiamento e lanciare incantesimi su se stesso. Questo incantesimo non può essere usato più di una volta ogni ora.

STATUS VITALE

Divinità: Chardastes, Chirone, Idraote, Ka

Sostituisce: *Tocco paralizzante*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: diagnostica malattie e salute di un soggetto

Lanciando questo incantesimo e toccando un essere vivente, il chierico è in grado di determinare le condizioni di salute del paziente, ovvero i suoi Punti Ferita attuali nonché la presenza di eventuali malattie (magiche o comuni) e la loro cura. *Status vitale* è in grado di discernere tra le seguenti categorie: creature morte, creature agonizzanti (10% o meno dei Punti Ferita totali), creature ferite (dal 60% al 10% dei Punti Ferita totali), creature in buone condizioni (oltre il 60% dei Punti Ferita totali). In tal modo il chierico è anche in grado di scoprire se qualcuno sta semplicemente fingendo di essere morto. Creature né vive né morte (es. costrutti e non-morti) reagiscono in base ai PF posseduti. Finché dura l'effetto, il sacerdote può esaminare una creatura al round semplicemente toccandola e concentrandosi senza che essa possa evitare la diagnosi (a meno che non sia circondata da un'aura di anti-magia).

TRAPPOLA D'OMBRA

Divinità: Aracne Prima, Hel, Nyx, Zugzul

Sostituisce: *Tocco paralizzante*

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1d6 turni

Effetto: vittima ancorata all'ombra non può spostarsi

Questo incantesimo impedisce alla vittima designata che fallisce il suo Tiro Salvezza contro Incantesimi di muoversi al di fuori del raggio della sua stessa ombra. La vittima è in grado di parlare e muovere gli arti, ma deve sempre rimanere in contatto con l'ombra ai suoi piedi che invece rimane fissa, e per questo subisce un malus di -2 a tutti i Tiri per Colpire in mischia, alla Classe d'Armatura e ai Tiri Salvezza per effetti schivabili. Se tenta di uscire dalla superficie dell'ombra si blocca come se fosse trattenuto da corde invisibili. È tuttavia possibile muoversi magicamente con incantesimi di trasporto istantaneo (es. *teletrasporto*) ma non volando. L'effetto svanisce solo al termine della sua durata o se viene dissolto magicamente, ed è efficace contro qualsiasi creatura sia dotata di un'ombra.

SECONDO LIVELLO

ARMATURA D'OSSA

Divinità: Demogorgone, Hel, Marwdyn, Nyx, Orcus, Thanatos, Yagrai

Sostituisce: *Riparare*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 6 turni

Effetto: armatura dona CA 4 e assorbe 1 danno

Questo incantesimo crea intorno al corpo del chierico un'armatura d'osso dall'aspetto terrificante, con costole che proteggono il torso e gli arti, e un teschio cavo che copre la testa. L'armatura dà CA 5, assorbe 1 danno e resiste per 6 turni, oppure fino a che non viene distrutta dai colpi dei nemici (può assorbire fino al doppio dei Punti Ferita del sacerdote prima di andare in frantumi) o viene dissolta magicamente.

AURA D'OMBRA

Divinità: Aracne Prima, Cretia, Hel, Korotiku, Kurtulmak, Mrikitat, Nyx, Zugzul

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: bonus di copertura e per nascondersi

Questo incantesimo circonda il soggetto toccato e consenziente di un'aura oscura simile ad una nube di fumo che ne cela parzialmente i lineamenti e lo segue costantemente. In virtù della sua aura, il soggetto può essere riconosciuto con grande difficoltà (-4 sulla prova di Intelligenza, concessa solo a persone che lo hanno già visto), ottiene la possibilità di Nascondersi nelle Ombre costantemente a +50% (vedi abilità ladresca omonima) e qualsiasi proietto o arma scagliata ha almeno il 25% di probabilità di fallire il bersaglio. L'effetto svanisce solo al termine della sua durata o se viene dissolto magicamente.

BACIO DI VALERIAS

Divinità: Valerias

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: tocco

Area d'effetto: un umano, semi-umano o umanoide di uguale orientamento sessuale

Durata: speciale

Effetto: la vittima si innamora del chierico

Questo incantesimo ha effetto solamente su un umano, un semi-umano o un umanoide con lo stesso orientamento sessuale del chierico. Perché il *bacio di Valerias* abbia efficacia, il chierico deve lanciarlo e quindi riuscire a baciare la persona interessata entro 6 turni, altrimenti l'incantesimo è sprecato. Naturalmente non è possibile baciare la vittima in ogni situazione (per esempio nel corso di un frenetico combattimento),

ma solo nell'ambito di un opportuno contesto e di circostanze appropriate. La vittima ha diritto ad un TS contro Incantesimi mentali, cui si applica però una penalità pari al modificatore di Carisma del chierico (se per esempio il chierico di Valerias ha Carisma 17, la vittima ha una penalità di -2 al TS). Se il TS riesce, la vittima evita gli effetti dell'incantesimo senza accorgersi di nulla; se invece il TS fallisce, la vittima si innamora perdutamente dell'incantatore, rimanendo preda di una fortissima attrazione fisica nei suoi confronti.

Questa infatuazione è un legame più intenso di quello creato dai comuni incantesimi di *charme*: la vittima in particolari situazioni può anche essere disposta a sacrificare la propria vita per salvare la persona amata. Tuttavia, essa non obbedisce necessariamente ai comandi che le vengono dati dal sacerdote, ma reagisce in accordo con la propria personalità e con il sentimento d'amore che la lega al chierico; ordini palesemente suicidi o dati con eccessiva supponenza (come se la vittima fosse solo un automa da comandare a bacchetta) permettono alla vittima di effettuare un nuovo TS (senza penalità) per porre fine all'incantesimo.

La durata dell'incantesimo, ossia la frequenza con cui è possibile ripetere il TS (senza penalità), è analoga a quella indicata per lo *charme* e dipende dall'Intelligenza dell'individuo (da notare che costrutti, melme, vegetali e non-morti sono immuni agli effetti del *bacio di Valerias*).

L'incantesimo può essere spezzato anzitempo con un *dissolvi magie* oppure se il chierico attacca o fa del male alla vittima. Qualunque situazione che metta in luce il disinteresse del chierico nei confronti della vittima (per esempio se quest'ultima è attaccata ed egli, benché presente, non interviene in sua difesa) le permette di effettuare immediatamente un TS senza penalità per porre fine alla magia.

COLORI DI CACCIA

Divinità: pantheon di Atruaghin

Sostituisce: *Sonno ristoratore*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un individuo

Durata: 24 ore

Effetto: dona un bonus di +2 ai Tiri per Colpire, o ai danni, o ai Tiri Salvezza, o alla CA

Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque tipo di pigmenti, tinture o altre sostanze coloranti, che vengono istantaneamente tramutate in colori magici che possono poi essere applicati sul volto di un personaggio prima di un combattimento o di una caccia. L'effetto esatto dei colori viene determinato dal chierico (vedi sotto), ma deve essere dichiarato al momento del lancio. I colori facciali possono conferire al personaggio un bonus di +2 ai Tiri per Colpire, oppure ai danni, o ai Tiri Salvezza, o ancora alla Classe d'Armatura, e perdurano per 24 ore, o finché la pittura non viene lavata via.

Non è possibile sommare gli effetti di questo incantesimo con quelli di un altro incantesimo analogo (ad esempio *benedizione* e *colori di guerra*). L'applicazione del colore al viso richiede 2 round e deve essere operata dal chierico che lancia l'incantesimo.

FASCIO DI LUCE

Divinità: Ixion

Sostituisce: *Passo sicuro*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto o creatura

Durata: permanente

Effetto: un fascio di luce che proviene dal torso

Questo incantesimo deve essere lanciato su un oggetto o su una creatura, che possono evitarne l'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi. Una volta toccato il bersaglio mentre si pronuncia l'incantesimo, esso comincia ad emanare dagli occhi un fascio di luce lungo 18 metri e largo 30 centimetri ogni 3 metri (alla massima estensione è quindi lungo 18 mt e largo 1,8 mt) che illumina chiaramente la zona indicata come fosse un raggio di luce solare. Il *fascio di luce* è visibile da grande distanza, ma la persona che lo emana (se si sceglie come bersaglio una creatura) può interromperlo e poi ricrearlo a propria discrezione, finché non viene dissolto magicamente (conta come una *permanenza*). Il fascio riesce a illuminare una zona di *tenebre magiche*, ma non le *tenebre perenni*. Il raggio può essere interrotto semplicemente ponendo una schermatura di fronte alla zona da cui esso si diffonde.

Se il fascio viene diretto contro gli occhi di una creatura che normalmente non sopporta la luce solare (quest'azione gratuita può essere tentata solo una volta al round), essa deve effettuare un TS contro Incantesimi per riuscire ad evitarlo; se il TS non riesce, significa che i suoi occhi sono rimasti abbagliati e soffre le sue normali penalità come se stesse combattendo alla luce del giorno. Il *fascio di luce* non ha però l'intensità tale da danneggiare fisicamente non-morti e altre creature vulnerabili alla luce solare.

FIAMMA LIQUIDA

Divinità: Crestaguzza, Gorziok, Hymir, Malafor, Polunius, Protius, Slizzark

Sostituisce: *Scopri trappole*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 oggetto inanimato

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Effetto: crea una fiamma liquida che brucia acqua

Questo incantesimo crea una fonte di fuoco liquido entro nove metri, che appare su un oggetto inanimato e vi rimane fino al termine della durata dell'effetto senza danneggiarlo. La fiamma appare come una zona di acqua rosso scarlatto, ma non consuma aria bensì acqua: in effetti, in assenza di acqua la fiamma si spegne immediatamente e l'incantesimo termina. Questa magia è stata creata appositamente per gli incantatori subacquei, e viene usata in particolare

per facilitare la forgiatura sott'acqua, in modo da poter creare armi, armature o oggetti di metalli vari.

Il calore e la grandezza della fiamma è comparabile a quello di una piccola forgia, e solitamente viene scagliato proprio su una fornace in cui vengono poi posti i materiali da lavorare. Qualsiasi oggetto o creatura tocchi la fiamma subisce un danno come se fosse stato esposto al fuoco di una fornace (3d6 per round di contatto, il che rende certi materiali molto malleabili).

La *fiamma liquida* scompare al termine della durata dell'incantesimo o se viene dissolta prima magicamente. Non produce fumo né bolle, ma riscalda l'acqua entro un raggio di 6 metri portandola ad una temperatura di 40°C, e per ogni metro che ci si avvicina alla fiamma la temperatura sale di 5°C.

FURIA

Divinità: Bartziluth, Crakkak, Kiranjo, Loup, Thor, Wogar

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 10 round

Effetto: aumenta la capacità combattiva dell'individuo

Il personaggio toccato da quest'incantesimo diventa un berserker, un guerriero smanioso di combattimento, e acquisisce un attacco extra al round e 1d8 Punti Ferita extra per 10 round (i PF acquisiti vengono detratti dai PF del personaggio al termine dei 10 round, e questo potrebbe provocare la sua morte se nel frattempo è stato ferito seriamente), ma i suoi punteggi di Intelligenza e Saggezza si riducono temporaneamente di 2 punti. Quando l'incantesimo finisce, il personaggio rimane esausto per mezz'ora (3 turni), con le seguenti penalità: la CA del soggetto riceve una penalità di 1 punto e viene calcolata senza scudo (il soggetto è troppo stanco per utilizzarlo) e non è possibile correre. Il personaggio può essere soggetto a due o più incantesimi in sequenza: così facendo, le penalità dovute all'affaticamento sono temporaneamente rimandate dall'uso di un altro incantesimo di *furia*, ma ogni uso comporta 3 turni di stanchezza cumulativi.

Quest'effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

ISPIRAZIONE POETICA

Divinità: Al-Kalim, Brindorhin, Cochere, Guidarezzo, Ilmarinen, Nob Nar, Palson, Soubrette, Tiresias

Sostituisce: *Benedizione**

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: esseri entro superficie di 36 mq

Durata: 6 turni

Effetto: bonus di +1 ai TxC e ai danni agli alleati o malus di -1 a TxC e danni ai nemici

Con questa magia il chierico incoraggia se stesso e i propri compagni, recitando o improvvisando dei versi per infondere ardore marziale negli alleati

(bonus di +1 al Tiro per Colpire, ai danni e al Morale) o terrore nei nemici (malus di -1 al Tiro per Colpire, ai danni e al Morale) che si trovano in una superficie di 36 metri quadrati entro 18 metri dal sacerdote.

Questo incantesimo può essere usato anche per influenzare le capacità persuasive del chierico e migliora di un grado qualsiasi Tiro Reazione provocato dal chierico grazie alle sue capacità diplomatiche o carismatiche per tutta la durata dell'effetto, partendo dal presupposto che il sacerdote sappia parlare la lingua dei suoi interlocutori (in caso di buona performance interpretativa da parte del giocatore, è possibile anche migliorare di due gradi l'esito delle Reazioni).

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

PORTA D'OMBRA

Divinità: Aracne Prima, Brissard, Hel, Nyx, Perla

Sostituisce: *Passo sicuro*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: istantanea

Effetto: chierico passa da ombra a un'altra entro 30m

Una volta evocato l'incantesimo, il chierico può entrare in una zona d'ombra e uscire da un'altra zona d'ombra presente in un raggio di 30 metri di distanza (anche verso l'alto o il basso) in modo analogo a quanto fatto da *porta dimensionale* (4° livello arcano). Qualora non esista nell'area una zona d'ombra sufficientemente larga a far uscire il soggetto (la circonferenza deve essere almeno pari al suo busto), il passaggio non si attiva.

LOCALIZZARE TOTEM

Divinità: pantheon di Atruaghin

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: illimitata (stesso piano)

Area d'effetto: un animale totem

Durata: 1 ora (6 turni)

Effetto: rivela il totem più vicino di un individuo

Questo incantesimo può essere lanciato dal chierico solo se egli conosce lo spirito totemico della persona interessata. Una volta lanciato, esso rivela la distanza e la direzione in cui si trova il più vicino esemplare di un animale analogo allo spirito totemico di un individuo, e fintanto che perdura l'incantesimo (1 ora), l'incantatore è in grado di dire se si sta avvicinando o allontanando da esso. Quando l'incantesimo viene lanciato, lo sciamano deve toccare sulla fronte l'individuo di cui vuole localizzare il totem, e deve concentrarsi sull'animale da trovare.

MALEDIZIONE DELL'ARGENTO

Divinità: Mrikikat

Sostituisce: *Riparare*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un cubo di 6×6×6 metri

Durata: permanente

Effetto: corrompe l'argento

Tutti gli oggetti di argento nell'area di effetto (tranne quelli incantati in modo permanente) che falliscono il proprio TS contro Distruzione subiscono un processo di corruzione rapidissimo e irreversibile: nel giro di pochi secondi diventano rugginosi e fragili, e del tutto inutilizzabili. L'argento si trasforma in vile metallo perdendo così il suo valore monetario e la capacità di danneggiare i licanthropi. L'effetto è permanente e non può essere dissolto.

MODELLARE IL CORALLO

Divinità: Polunius

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: tocco

Area d'effetto: 270 dm.cu. per livello di corallo

Durata: permanente

Effetto: modella 270 dm³ di corallo a volontà

Con questo potere l'incantatore è in grado di modellare qualunque pezzo di corallo già esistente dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Può ad esempio creare un'arma di corallo, una statua, un fregio o un oggetto comune. Qualsiasi tipo di intervento artistico deve essere comunque accompagnato da una relativa prova di abilità: se il personaggio non la possiede, l'opera sarà sempre e comunque abbastanza rozza e approssimativa, priva di qualsiasi valore artistico.

Modellare il corallo permette anche di cambiare forma ad una parete di corallo per creare un'uscita dove non esiste (sempre che le dimensioni dell'apertura rientrino nel volume massimo modellabile). Non è possibile creare in corallo una forma che necessita di parti mobili.

POTERE CURATIVO

Divinità: Chardastes, Chirone, Idraote, Ka, Ralon, Simurgh, Usamigaras

Sostituisce: *Scopri trappole*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: speciale

Effetto: cura 1d6 +1 Pf/liv al chierico e cura il massimo dei Pf col successivo incantesimo curativo

Quando lancia questo incantesimo, il chierico recupera immediatamente 1d6+1 punti ferita per livello del chierico (max 1d6 +10 Pf al 10°). Inoltre, il successivo incantesimo curativo lanciato dal chierico curerà il massimo possibile dei Punti Ferita, purché venga lanciato entro 1 turno dal *potere curativo*.

PUGNO DI THOR

Divinità: Thor

Sostituisce: *Passo sicuro*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: 10 round

Effetto: conferisce un bonus magico ad un'arma

Quest'incantesimo conferisce un bonus magico ai danni inflitti da un'arma: +3 danni aggiuntivi per i martelli da guerra (l'arma sacra a Thor), e +1 danno aggiuntivo a tutte le altre armi e al combattimento senz'armi. L'arma o il pugno (nel caso del combattimento senz'armi) toccato dal chierico risplende magicamente e permette di ferire esseri magici come se si usasse un'arma incantata (ovvero come se si usasse un'arma col bonus di +1, anche se l'incantesimo non concede bonus ai Tiri per Colpire).

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

SANGUE BOLLENTE

Divinità: tutte le divinità entropiche

Sostituisce: *Parlare con gli animali*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: istantanea

Effetto: sangue ribolle e causa Pf = liv del chierico x 2

Quando lancia l'incantesimo il chierico deve toccare il bersaglio, e immediatamente il sangue della vittima comincia a ribollire provocandogli ustioni su tutto il corpo che causano un numero di danni pari al triplo del livello del chierico (max. 40 pf al 20° livello). La vittima può dimezzare i danni con un favorevole TS contro Raggio della Morte. Non-morti, costrutti e creature prive di sangue sono immuni a questo incantesimo. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

SCAMBIO DI INCANTESIMI

Divinità: Alphatia, Corvo, Cretia, Iliric, Korotiku, Lokena, Mazikeen, Ninsun, Palartarkan, Pharamond

Sostituisce: *Passo sicuro*

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un incantatore arcano

Durata: speciale

Effetto: sostituisce un incantesimo con un altro

Questa magia ha effetto solo contro incantatori arcani, e la vittima può effettuare un TS contro Incantesimi per non esserne influenzata. Se tuttavia il TS fallisce, la magia altera la sua mente in modo che il primo incantesimo pronunciato venga scambiato con un altro incantesimo dello stesso livello di potere memorizzato dall'incantatore (o di un livello inferiore se non ne re-

stano altri in quel livello di potere) scelto a caso. Qualsiasi effetto del nuovo incantesimo si applica nelle intenzioni originali dell'incantatore. L'effetto dello *scambio di incantesimi* termina una volta eseguita la sostituzione, oppure se viene dissolto magicamente.

Esempio: un mago di 7° viene colpito da questo incantesimo, e all'inizio, non vedendo effetti particolari, crede di essere in salvo. Per risposta, lancia sul chierico nemico una *palla di fuoco* (3°). L'incantesimo allora si attiva e sostituisce la *palla di fuoco* con uno degli incantesimi di 3° memorizzati, a caso tra *volare*, *velocità* e *blocca persone*. Il DM lancia quindi 1d6 per determinare quale incantesimo verrà lanciato: 1-2 per *volare*, 3-4 per *velocità* e 5-6 per *blocca persone*. Supponendo il tiro sia un 4, il mago ha appena velocizzato il suo avversario anziché danneggiarlo. Naturalmente occorre verificare che il bersaglio sia nel raggio d'azione del nuovo incantesimo perché questi abbia davvero effetto, e il soggetto può tentare un TS per evitarlo (se è previsto dall'incantesimo) non sapendo che magia sta per colpirlo. Una volta lanciato, sia che abbia effetto o meno, l'incantesimo si considera utilizzato.

SCUDO DELLA FEDE

Divinità: Al-Kalim, Alphatia, Arnelee, Bartziluth, Bemarris, Brandan, Carnelian, Clébard, Finidel, Forsetta, Garal, Generale Eterno, Gorm, Halav, Idraote, Ilmarinen, Ixion, Kagyar, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Maat, Macroblan, Mâtin, Mealiden, N'grath, Paarkum, Palson, Petra, Pflarr, Pharamond, Raith, Rathanos, Razud, Saturnius, Tarastia, Taroyas, Terreno, Thor, Turlain, Utnapishtim, Valerias, Vanya, Wayland, Zugzul

Sostituisce: *Parlare con gli animali*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: crea scudo di forza che dà bonus alla CA in base alla Saggezza e annulla dardi d'energia con TS

Quando il chierico evoca questo potere, egli crea uno scudo di energia (bianco se Legale, blu se Neutrale, rosso se Caotico) che rimane attaccato magicamente ad uno dei suoi avambracci (a sua scelta) per tutta la durata dell'effetto o finché non viene dissolto magicamente. Lo scudo gli dona un bonus alla Classe d'Armatura equivalente al suo bonus di Saggezza e riesce ad assorbire e neutralizzare dardi di energia diretti contro il chierico con un favorevole TS contro Incantesimi (uno per dardo). Se il chierico possiede già uno scudo al braccio, lo scudo della fede va a sovrapporsi all'oggetto potenziando i suoi bonus difensivi: si applica però solo il bonus più favorevole, senza cumularli.

Esempio: Selena ha Saggezza 16 (bonus +2) e possiede uno scudo medio +1. Con questo incantesimo, il suo scudo gode di un bonus di +2 per la durata dell'effetto, e garantisce una protezione di 3 punti alla CA.

SIGILLO DELLA MEMORIA *

Divinità: Fugit, Ninsun, Noumena, Ssu-Ma

Sostituisce: *Resistenza al veleno*

Raggio: tocco

Area d'effetto: creatura con Intelligenza superiore a 2

Durata: permanente

Effetto: un essere memorizza in modo dettagliato e definitivo un'informazione; con l'inverso la vittima dimentica un'informazione

Questo incantesimo consente al chierico di stampare nella memoria della persona toccata (che deve avere Intelligenza superiore a 2 punti), in modo permanente e preciso sin nei minimi dettagli, una data informazione (che deve conoscere al momento del lancio), per esempio una mappa elaborata, la dimostrazione di un lungo teorema, l'esatta configurazione dei pezzi durante una partita a scacchi, la sequenza delle note che compongono una melodia, e così via. L'informazione resta per sempre nella memoria dell'individuo, che può accedervi in ogni momento. Solo la canzone bardica *pensieri dimenticati* e l'inverso di questo incantesimo possono rimuovere o corrompere l'informazione. Non c'è limite al numero di conoscenze che il chierico può "congelare" nella mente di un essere con *sigillo della memoria*.

L'incantesimo inverso, *dimenticanza*, causa la perdita di un'informazione specifica dalla memoria del soggetto toccato, che però può evitare l'effetto con un TS contro Incantesimi mentali. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi. L'informazione deve essere limitata (ad esempio l'ubicazione di un luogo, la mappa di una località, l'identità di un individuo, l'argomento di una conversazione, o persino un singolo incantesimo), e può in seguito essere recuperata tramite l'esperienza (ristudiando l'incantesimo dimenticato, oppure rivisitando un luogo, o semplicemente ascoltando il resoconto del fatto che si è dimenticato). Infine, il chierico deve conoscere quale tipo di informazione vuole cancellare dalla mente della sua vittima (non può scegliere casualmente).

TRAPPOLA TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Yav

Sostituisce: *Parlare con gli animali*

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: un essere

Durata: speciale

Effetto: vittima continua a ripetere un'azione finché non effettua un TS favorevole o le condizioni mutano

Questo potente incantesimo influenza una creatura e la intrappola in un circolo vizioso che la obbliga a ripetere costantemente la stessa azione fino a che non riesce ad opporsi efficacemente all'incantesimo. In pra-

tica, nel momento in cui il sacerdote lancia l'incantesimo viene considerata l'ultima azione compiuta dalla vittima: se la creatura effettua con successo un TS contro Incantesimi può continuare ad agire normalmente e l'effetto viene annullato. Se invece il TS fallisce, il soggetto è costretto a ripetere esattamente ciò che ha fatto precedentemente, con lo stesso esito, fino a quando le condizioni per ripetere l'azione sussistono. Ogni round successivo, alla vittima è concesso un TS per liberarsi dalla *trappola temporale*, e al primo tentativo riuscito l'effetto dell'incantesimo svanisce, così come nel momento in cui diventa per lei impossibile continuare a reiterare l'azione (la vittima per quel round compie la stessa azione ma si accorge che è un'assurdità e così si interrompe l'effetto).

Esempio 1: un chierico lancia questo incantesimo su di un nemico che ha appena mancato il suo compagno mago. La vittima fallisce il TS e nel round successivo attaccherà nuovamente il mago con lo stesso risultato di dado, mancandolo automaticamente. La scena si ripeterà fino a che il nemico non effettuerà il TS con successo oppure il mago non sarà più raggiungibile dalla vittima (perché sparisce o si allontana troppo).

Esempio 2: un chierico lancia la trappola contro un mago che ha appena lanciato su sé stesso un incantesimo di *scudo magico*. Il mago fallisce il suo TS e il round successivo è costretto a ripetere l'azione. Questo è possibile se ha altre applicazioni dello stesso incantesimo memorizzate (che ovviamente vanno sprecate, poiché gli effetti dello scudo non sono cumulativi), viceversa il mago sarà spaesato per il round successivo (evocando un incantesimo che capisce di non avere memorizzato) ma in seguito potrà comportarsi come meglio crede, essendo libero dall'effetto.

TURBINE MARINO

Divinità: Calitha, Crakkak, Crestaguzza, Gorziok, Hymir, Kallala, Malafor, Polunius, Protius, Saasskas, Slizzark

Sostituisce: *Passo sicuro*

Raggio: 0

Area d'effetto: cono di 18 metri per 6

Durata: istantanea

Effetto: un vortice allontana e stordisce creature

Questo incantesimo funziona solo se usato sott'acqua. Dalle mani del chierico parte un'onda d'urto di forma conica che si allunga per 18 metri fino a raggiungere un'ampiezza massima di 6 metri. Tutte le creature che vengono a trovarsi in quest'area d'effetto devono effettuare un TS contro Paralisi: se il TS riesce, vengono semplicemente allontanati di 2d6 metri nella direzione del turbine. Se invece il TS fallisce, non solo vengono allontanati di 2d6 metri dalla loro posizione, ma si considerano anche storditi per 1d4 round.

Creature di taglia Enorme o Gigantesca sono immuni a questo incantesimo a causa della loro stazza.

TERZO LIVELLO

ARCO DI FUOCO

Divinità: Atruaghin, Malinois, Mealiden, Ninfangle, Ruaidhri

Sostituisce: *Incantesimo del colpire**

Raggio: tocco

Area d'effetto: un arco di legno

Durata: 1 round per livello

Effetto: arco ligneo scaglia frecce incendiarie magiche

Lanciando questo incantesimo su di un arco, il chierico gli conferisce la capacità di scagliare frecce incendiarie magiche per la durata dell'incantesimo.

Nel momento in cui l'arciere tende l'arco incantato con questo incantesimo, compare già incoccata una freccia spettrale, pronta ad incendiarsi. Se il Tiro per Colpire riesce, la freccia colpisce il bersaglio ed infligge il normale danno (si contano a questo proposito sia il bonus al TxC che i danni variabili in base al grado di maestria dell'arciere), +1d6 punti di danno per le fiamme. Qualora la freccia colpisca materiale infiammabile, c'è una probabilità di 1-3 su d6 che il materiale prenda fuoco, nel qual caso subisce 1d6 punti di danno ogni round finché non viene spento. L'*arco di fuoco* è in grado di danneggiare anche i mostri colpibili solo da armi magiche (massimo +1).

ARRESTARE LA MALEDIZIONE ROSSA

Divinità: Frey, Freyja, Ilsundal, Ixion, Korotiku, Odino, Pflarr, Tarastia, Valerias (solo per Costa Selvaggia)

Sostituisce: *Crescita animale**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: rallenta gli effetti della maledizione rossa

Questo incantesimo è stato inventato dai sacerdoti della Costa Selvaggia per contrastare gli effetti della Maledizione Rossa (Red Curse), specie in quei luoghi in cui il cinnabryl è difficile da reperire. Mentre si lancia questo incantesimo è necessario possedere almeno un'oncia di cinnabryl non ancora consumato: toccando col cinnabryl la fronte della creatura bersaglio, questo incantesimo arresta gli effetti della Maledizione Rossa per tutta la sua durata (ma il cinnabryl non si consuma). Questo significa che un individuo che è ancora nel Periodo di Grazia rimane in quella fase fino al termine della durata della magia (come se i giorni non passassero per lui), oppure fino a quando non usa un'eredità (Legacy) o non viene colpito da *consumare cinnabryl*. L'incantesimo non impedisce la perdita di un punto di caratteristica (che avviene non appena una creatura contrae la Maledizione Rossa), né può curare le affezioni già causate dalla maledizione.

Questo incantesimo è conosciuto solo nella Costa Selvaggia, in particolare tra i sacerdoti delle seguenti nazioni: Baronie Selvagge, Robrenn, Eusdria, Renardie, Bellayne e Herath. [Si faccia riferimento alla

sezione *La Maledizione Rossa e le Eredità* nel Volume 1 del Tomo per ulteriori chiarimenti sulla natura e sugli effetti devastanti della Maledizione Rossa.]

La versione arcana di questa magia è di 4° livello e appartiene alla scuola dell'Abiurazione.

L'effetto non può essere associato ad oggetti magici.

AUDACIA

Divinità: Arnelee, Diulanna, Hattani, Madarua, Ninfangle, Nob Nar, Petra, Razud, Sinbad, Thor, Turmis, Vanya

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 turno ogni 2 livelli

Effetto: il soggetto ottiene un bonus di +1 a Forza e Destrezza, +2 ad alcuni TS e Pf extra

Questo incantesimo rende il soggetto più coraggioso, agile e prestante, e quindi più predisposto a compiere azioni audaci e ardimentose: egli ottiene un bonus di 1 punto sia alla Forza che alla Destrezza, ed un bonus di +2 ai Tiri Salvezza per evitare gli effetti di paura, disperazione, follia e confusione.

Inoltre, se il beneficiario è un fedele della divinità del sacerdote, egli ottiene, oltre agli effetti sopra indicati, un Punto Ferita extra per livello del chierico. Questi punti ferita sono temporanei e possono pertanto permettere di superare il valore massimo a piena salute; se il personaggio viene ferito, essi vengono rimossi sempre per primi, altrimenti svaniscono quando *audacia* ha termine o viene dissolta.

AUTORITÀ

Divinità: Odino, Razud, Taroyas

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 3 turni

Effetto: chierico diventa leader autorevole

Grazie a questo incantesimo il chierico viene circondato da un'aura di autorità e prestigio: in termini di gioco egli ottiene un bonus di +3 a tutte le prove relative alle abilità generali *Autorità* e *Persuasione*. Inoltre, l'incantatore può dare un ordine ogni round pronunciando una singola parola (esattamente come per l'incantesimo *parola del comando*): l'ordine deve essere diretto ad una singola creatura vivente in grado di capire il linguaggio in cui è espresso il comando. La creatura ha diritto ad un TS contro Incantesimi per evitare di obbedire: se il TS ha successo, essa sarà immune ai successivi comandi dati dal chierico per l'intera durata dell'incantesimo *autorità*.

CALMARE EMOZIONI

Divinità: Alphatia, Koryis, Plasmatore, Urtson

Sostituisce: *Parlare coi morti*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura per livello

Durata: 1 turno

Effetto: calma le emozioni forti di una creatura per livello e annulla benedizioni, paura e confusione

Questo incantesimo tranquillizza le creature agitate e infuriate, e impedisce loro di intraprendere qualsiasi azione violenta per tutta la sua durata. Il chierico può scegliere di influenzare fino a un massimo di un essere per livello d'esperienza entro 36 metri, e ogni vittima può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitare totalmente gli effetti. Coloro che non riescono nel TS si calmano improvvisamente, anche nel mezzo della battaglia, e non possono intraprendere alcuna azione distruttiva, ma solo proteggere se stesse, per 1 turno. Qualsiasi azione aggressiva che comporti un danno contro le creature calmate spezza l'incantesimo sulle creature minacciate (e solo su loro).

Questo incantesimo inoltre sopprime gli effetti di una *benedizione*, e di qualsiasi forma di confusione, furia, odio e paura sui soggetti influenzati, per tutta la sua durata; se al termine del turno la durata degli effetti sopraccitati non è ancora conclusa, allora ritornano a influenzare le creature normalmente.

CERCHIO TAUMATURGICO

Divinità: Chardastes, Chirone, Idraote, Ka, Ralon, Simurgh, Usamigaras

Sostituisce: *Glifo di interdizione*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: cerchio di 3 metri di diametro

Durata: 1 turno per livello

Effetto: area in cui magie curative sono più efficaci

Quando il chierico lancia questo incantesimo, egli fa comparire entro il raggio un cerchio di energia magica scintillante di 3 metri di diametro che resta nel punto in cui è stato creato per la durata indicata o sin quando non viene dissolto. Se il *cerchio taumaturgico* viene lanciato in un'area di dimensioni troppo piccole per poterlo accogliere integralmente (per esempio in una stanza di soli $1,5 \times 3$ metri) l'incantesimo fallisce.

Tutti gli incantesimi di cura lanciati all'interno del cerchio curano il 10% di punti ferita in più (oppure 1 Punto Ferita in più per ogni dado, a seconda di quale delle due opzioni sia più vantaggiosa). Analogamente, tutti gli incantesimi del tipo *infliggi ferite* causano il 10% oppure 1 Pf per dado in meno, quando sono lanciati su creature che si trovino all'interno del cerchio.

Esempio: Un chierico di Chardastes che si trova all'interno del *cerchio taumaturgico* lancia su di sé un *cura ferite gravi* recuperando così il 40% dei Punti Ferita persi, oppure $2d6+4$ Pf, a seconda di cosa sia più vantaggioso per lui (si ricorda che *cura ferite gravi* normalmente cura il 30% delle ferite oppure $2d6+2$). Se poi il medesimo chierico viene attaccato con un in-

cantesimo di *infliggi ferite leggere* non subisce nulla (in quanto il danno, pari al 10% dei suoi PF, viene totalmente compensato dal *cerchio taumaturgico*).

COLORI DI GUERRA

Divinità: pantheon di Atruaghin

Sostituisce: *Glifo di interdizione*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 giorno

Effetto: bonus di +4 ai TxC o ai danni o ai TS o a CA

Questo incantesimo è esattamente analogo a *colori di caccia*, con l'unica differenza che gli effetti sono più potenti. I colori facciali possono conferire all'individuo che li indossa un bonus di +4 ai Tiri per Colpire, oppure ai danni, o ai Tiri Salvezza, o ancora alla Classe d'Armatura, a scelta del chierico. Questi effetti non possono essere combinati con altre aure magiche simili (come *benedizione* e *colori di caccia*), altrimenti l'incantesimo non funziona.

L'effetto non può essere reso permanente.

CORNUCOPIA

Divinità: Brindorhin, Faunus, Hymir, Ralon

Sostituisce: *Parlare coi morti*

Raggio: 0

Area d'effetto: N/A

Durata: 12 turni, oppure fin quando la cornucopia non viene utilizzata

Effetto: dalla cornucopia si estrae un oggetto comune

Quando questo curioso incantesimo viene lanciato, tra le mani del chierico compare una cornucopia: essa ha l'aspetto di un corno cavo lungo circa 50 cm con un'imboccatura di 30 cm di diametro che pesa non più di 10 monete (500 grammi); quando viene agitata si avverte sempre un suono ovattato proveniente dall'interno (come se fosse piena di oggetti), ma se si guarda dentro o si introduce una mano risulta vuota.

In qualunque momento entro la durata indicata un chierico o un seguace della stessa divinità possono invocare l'aiuto dell'immortale, rovesciando la cornucopia mentre pronunciano il nome di un bene o di un oggetto comune e non magico, per esempio un pasto, una borraccia piena di vino, una fiasca di olio combustibile, un paio di stivali, e così via. Immediatamente dalla cornucopia fuoriesce l'oggetto desiderato, che è non magico e permanente, poi la cornucopia svanisce.

I limiti dell'incantesimo (che, se non rispettati, fanno svanire la cornucopia senza aver ottenuto nulla) sono i seguenti: l'oggetto evocato deve poter passare attraverso l'imboccatura (quindi si può ottenere un pugnale o una sacca con 20 pietre da fionda, ma di certo non un'ascia da battaglia), deve avere un peso massimo di 5 monete (250 grammi) per livello del chierico e non può avere un valore monetario superiore a 2 m.o. per livello del chierico. Inoltre, non è possibile ottenere pietre preziose o metalli nobili (argento, oro, platino).

Qualora il chierico utilizzi questo incantesimo con eccessiva frequenza e con intenti avidi l'immortale può punirlo limitandone l'uso.

EVOCARE IL TOTEM

Divinità: pantheon di Atruaghin
Sostituisce: *Parlare coi morti*
Raggio: 1,5 km per livello
Area d'effetto: animale totem di un individuo
Durata: speciale
Effetto: evoca un animale totem

Questo incantesimo permette al chierico di evocare mentalmente l'animale totem di un individuo. Per lanciare l'incantesimo, lo sciamano deve conoscere il totem di quel personaggio e toccarlo in fronte. Fatto questo, se l'animale si trova entro il raggio d'azione (decide il DM in base all'ambiente circostante), esso avvertirà immediatamente l'insopprimibile necessità di cercare di raggiungere lo sciamano: l'impulso dura per un'ora per livello dell'incantatore e l'animale si muove al massimo della velocità per questo lasso di tempo.

Quando l'animale raggiunge lo sciamano, quest'ultimo può ordinarli di compiere un servizio per lui che lo vincola per un giorno per livello. L'ordine deve essere comprensibile ad una creatura di intelligenza animale (quindi non troppo complesso), ma può avere un qualunque grado di rischio (può persino richiedere all'animale di sacrificarsi). Per esempio, si potrebbe comandare ad uno scoiattolo di rosicchiare una corda o andare a prendere un piccolo oggetto; gli si potrebbe persino comandare di attaccare un animale da cui lo scoiattolo normalmente fuggirebbe, ma non gli si può ordinare di aprire uno scrigno chiuso a chiave (perché l'animale non è in grado di farlo).

EVOCARE OMBRE

Divinità: Aracne Prima, Hel, Nyx, Zugzul
Sostituisce: *Cerchio di protezione dal male*
Raggio: 72 metri
Area d'effetto: 1 ombra spettrale ogni 2 livelli
Durata: 1 turno per livello
Effetto: chierico vede nel buio e l'invisibile entro 18m

Questo incantesimo permette di evocare un'ombra spettrale ogni due livelli di esperienza del chierico. Le ombre obbediscono fedelmente ai comandi telepatici dell'evocatore, nei limiti delle loro capacità: le ombre spettrali, essendo incorporee, non sono in grado di interagire con il mondo fisico, spostando oggetti o aprendo porte, ma possono attraversare le pareti ed andare in esplorazione, comunicando telepaticamente ciò che scoprono con pensieri semplici. Le ombre possono allontanarsi anche oltre 72 metri dal chierico, ma in tal caso il contatto telepatico si interrompe.

Ombra Spettrale: CA 7; DV 2+2*; MV 27(9) volante; Att.1 tocco; Danni: 1d4 + speciale; TS G2; AM N; Int 4; THAC0 17; *Abilità speciali:* incorporeo; sorprende con 1-5 su 1d6; ogni tocco risucchia alla vittima

1 punto di Forza (recuperato dopo 8 ore); danneggiato solo dalle armi magiche; immune agli incantesimi mentali; creatura extraplanare vulnerabile alla luce (esposta alla luce solare perde 1 PF/round, se bersaglio di una *luce magica* TS per non dissolversi).

Evocare ombre non funziona se viene lanciato in un'area illuminata dalla luce solare (altre fonti di luce non ostacolano invece l'incantesimo).

EVUCA VORTICE

Divinità: Calitha, Crakkak, Crestaguzza, Gorrziok, Hymir, Kallala, Malafor, Polunius, Protius, Saasskas, Slizzark
Sostituisce: *Riposo inviolato*
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: sfera di 6 metri di diametro
Durata: 1 turno per livello
Effetto: corrente marina acceca per 1d3 rnd e fa 8d6 Pf

Una volta evocato il potere, l'incantatore può concentrarsi per un round ogni turno (fino al termine della sua durata) e creare un mulinello (d'acqua se sotto il mare o di aria se in superficie) a livello del suolo che investe un'area di 6 metri di diametro entro 36 metri dall'incantatore (facendo attenzione a non rientrare nell'area). All'interno dell'area d'effetto, tutte le creature presenti vengono investite dai ciottoli e dalle pietre presenti sul terreno, subendo ciascuna 8d6 punti di danno (dimezzabili con un favorevole TS contro Soffio del Drago) e venendo accecate per 1d3 round.

FASCINO

Divinità: Ahmanni, Freyja, Kallala, Kythria, Soubrette, Valerias
Sostituisce: *Luce perenne**
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura vivente intelligente
Durata: 6 ore + 1 ora ogni 3 livelli
Effetto: rende il soggetto più affascinoso

Questo incantesimo ha effetto solamente su una creatura vivente con Intelligenza pari almeno a 3. *Fascino* rende il soggetto più attraente e seducente, facendolo diventare da un lato più bello fisicamente (l'incantesimo non cambia i tratti somatici in modo percettibile, ma corregge piccoli difetti estetici come rughe, cicatrici, calvizie e così via) e dall'altro più cortese e piacevole nell'atteggiamento e nell'oratoria.

In termini di gioco, il soggetto guadagna 1d4 punti di Carisma + il bonus di Saggezza del sacerdote (per esempio, se il chierico ha Saggezza 17, il soggetto ottiene un bonus di 1d4+2 punti di Carisma). Questo incantesimo non può aumentare il Carisma di un personaggio oltre il massimo razziale, a meno che il chierico non lo lanci su sé stesso: in questo caso non c'è limite al punteggio che è possibile raggiungere. Due incantesimi di *fascino* non sono cumulabili.

FONDERSI CON LA PIETRA

Divinità: Kagyar, N'grath, Terra, Terreno

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 3 turni per livello

Effetto: si fonde con la pietra e recupera 1d2 Pf all'ora

Questo incantesimo permette al chierico di fondersi con un singolo blocco di pietra o di roccia che sia abbastanza grande da ospitarlo; se queste condizioni non sono rispettate, l'incantesimo non funziona. Una volta fuso con la pietra, il chierico, benché immobile, rimane cosciente, riesce vagamente a tenere traccia del passaggio del tempo e può udire ciò che accade entro un raggio di 9 metri. Egli non può vedere fuori dalla roccia, né lanciare incantesimi o utilizzare oggetti magici. Per ogni ora trascorsa dentro la pietra, il chierico recupera 1d2 punti ferita. Egli può uscire quando vuole dalla pietra, e così facendo pone fine all'incantesimo.

Se la roccia viene danneggiata, il chierico non ne risente, a meno che il danno non sia tale da ridurre il volume del blocco di pietra al punto da non poterlo più ospitare: in questo caso egli viene espulso violentemente e subisce 6d6 punti di danno (dimezzabili con un TS contro Incantesimi). La stessa cosa accade in caso un effetto magico costringa il chierico ad uscire dalla pietra contro la sua volontà, come per esempio *passapareti*, *dissolvi magie*, *pietra in carne* e così via. Qualunque effetto magico che distrugga completamente la pietra (per esempio *disintegrazione* o *dissoluzione*) espelle il chierico e lo uccide sul colpo se egli fallisce un TS contro Raggio della morte; anche se il TS riesce, il chierico subisce 6d6 punti di danno (non dimezzabili).

FORTUNA MINORE *

Divinità: Bastet, Corvo, Tyche

Sostituisce: *Incantesimo del colpire**

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: il soggetto diventa fortunato (bonus di +1 ai tiri col d20, +5% ai tiri percentuali)

Il soggetto di questo incantesimo diventa fortunato per la sua intera durata: egli ottiene un bonus di 1 punto a tutti i tiri effettuati con il d20 (come Tiri per Colpire, Tiri Salvezza, prove di abilità, ecc.) e di +5% a tutti i tiri effettuati con il dado percentuale (per esempio i tiri relativi alle abilità dei ladri). Si noti che il bonus si applica solo a quelle attività che vengono svolte totalmente entro la durata dell'effetto: una prova di *Fabbricare armi* oppure la percentuale di successo per l'incantamento di un oggetto magico non vengono modificate in quanto queste attività si protraggono senza dubbio per un tempo superiore a 6 turni.

L'incantesimo inverso, *fortuna avversa*, rende sfortunata la vittima che fallisce un TS contro Incantesimi: quest'ultima subisce un bonus di 1 punto a tutti i tiri effettuati con il d20 e di -5% a tutti i tiri effettuati con il dado percentuale.

FORZA DI VOLONTÀ

Divinità: Diulanna, Halav, Opale, Razud, Tourlain, Yagrai

Sostituisce: *Cerchio di protezione dal male*

Raggio: 0

Area d'effetto: una sfera di 4,5 metri di raggio

Durata: 1 turno + 2 round per livello

Effetto: garantisce immunità alla paura e bonus di +4 a TS contro Incantesimi mentali e stordimento

Questo incantesimo ha effetto sul chierico e su tutte le creature amiche (a sua discrezione) in un raggio di 4,5 metri da lui, e si muove con esso. *Forza di volontà* garantisce la totale immunità agli effetti di paura e disperazione, e concede un bonus di +4 ai TS contro Incantesimi mentali ed effetti (magici o normali) di stordimento e confusione (laddove il TS è permesso).

IDILLIO AMOROSO

Divinità: Freyja, Faunus, Kythria, Valerias

Sostituisce: *Cura cecità/sordità**

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: due creature viventi

Durata: 24 ore

Effetto: fa innamorare perdutamente due individui

Questo incantesimo riesce a toccare il cuore e la mente di due creature viventi entro il raggio d'azione per scatenare in loro un improvviso e immenso amore nei confronti dell'altro (funziona sia con creature di razze diverse che dello stesso sesso, ma non ha effetti sulle piante). Entrambe le vittime possono tentare un TS contro Incantesimi mentali per resistere, ma se una delle due prova già un sentimento amoroso o un desiderio sessuale nei confronti dell'altra fallisce automaticamente il TS. Chi non resiste all'effetto viene avvolto da un desiderio passionale nei confronti dell'altra persona, senza poter resistere all'impulso di mostrarle tutto il suo amore. In termini di gioco, la vittima viene considerata completamente charmata dal suo (o dalla sua) amante per 24 ore, al termine delle quali l'effetto della magia svanisce e la vittima ritorna in sé (nel pieno possesso dei suoi ricordi e facoltà mentali).

Questo tipo di fascinazione può essere annullata da *scaccia maledizioni* o da *dissolvi magie*.

LAMENTO DELL'UBRIACO

Divinità: Corvo, Cretia, Faunus, Harrow, Hymir

Sostituisce: *Glifo di interdizione*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Effetto: vittima vede doppio e ha equilibrio precario

L'incantesimo può essere diretto contro una qualsiasi creatura vivente entro 18 metri, che può tentare di opporsi ai suoi effetti con un favorevole TS contro Incantesimi mentali. Se il TS fallisce, l'incantesimo crea nel soggetto uno stato di ebbrezza magico che gli annebbia la vista e lo rende insicuro nei movimenti. In

pratica, finché l'effetto non cessa o non viene dissolto magicamente la vittima subisce una penalità di -1 a tutti i TxC e alle prove di Destrezza, e ogni volta che la vittima colpisce qualcosa esiste il 50% di probabilità che in realtà il colpo sia andato a vuoto (il soggetto ha colpito il doppio illusorio del bersaglio che vede a causa dell'effetto magico).

LEGAME TOTEMICO

Divinità: pantheon di Atruaghin

Sostituisce: *Riposo inviolato*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un animale e un individuo

Durata: permanente

Effetto: lega un personaggio al suo animale totem

Questo incantesimo permette al chierico di congiungere tra loro un individuo e il suo animale totem. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, l'animale segue l'individuo a cui è legato ed obbedisce ai suoi ordini verbali al meglio delle sue capacità fisiche e intellettive. Un individuo può legare a sé solo un animale totem per volta; se si lancia l'incantesimo su un nuovo animale, il primo viene liberato dal vincolo.

Quando l'incantesimo viene lanciato, sia l'animale sia il personaggio bersaglio devono trovarsi entro 18 metri dallo sciamano, ma nessuno dei due beneficia di un TS per evitare l'effetto.

MANO DI ATZANTEOTL

Divinità: Atzanteotl

Sostituisce: *Riposo inviolato*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: causa 2d6+2 PF e coma

Mentre pronuncia questo incantesimo, il chierico deve toccare il bersaglio, e questi subisce 2d6 +2 punti di danno o il 30% dei suoi PF attuali (si applica la condizione più sfavorevole). Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

Se le ferite riportate in seguito alla magia provocano la morte dell'individuo (portandolo sotto gli 0 Punti Ferita), in realtà la vittima non muore, ma rimane in uno stato comatoso nel quale non può agire o pensare (resta immobile, ignara di quanto le accade intorno, con 0 Punti Ferita), fino a che un incantesimo curativo non le permette di ritornare in vita (con almeno 1 Punto Ferita) oppure finché i suoi PF scendono a -6, il che provoca la sua morte. Questo incantesimo viene usato per paralizzare le vittime sacrificali da utilizzare nei rituali sanguinari di Atzanteotl, che continuano a soffrire fino a che il danno subito non pone fine al martirio.

METAMORFOSI ARACNIDE

Divinità: Aracne Prima, Korotiku

Sostituisce: *Riposo inviolato*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 turno per livello

Effetto: chierico diventa ragno o si muove come i ragni

Quando lancia questo incantesimo, il chierico può scegliere uno dei tre effetti elencati di seguito. L'incantatore può ritornare nella propria forma normale quando vuole, ma questo pone fine all'incantesimo.

Forma di Ragno: il chierico si trasforma in un piccolo ed innocuo ragno nero di 3 cm di lunghezza (tutto l'equipaggiamento si fonde con lui ed è inutilizzabile), ed ottiene tutte le abilità naturali dei ragni, in particolare la possibilità di arrampicarsi sulle superfici verticali e la certezza di passare inosservato in gran parte delle situazioni. Il chierico mantiene la propria personalità e le facoltà mentali, la CA, i TS, il THACO e i suoi Punti Ferita. Nella nuova forma si muove alla velocità di 9(3) metri (anche in verticale o su ragnatele), può effettuare un solo attacco per round (infliggendo con il morso 1 Pf di danno debilitante dovuto ad un blando veleno), e può tessere circa 100 cm² di ragnatela al turno. Il chierico non può lanciare incantesimi, né usare oggetti di alcun genere nella nuova forma.

Forma di Ragno Gigante: il chierico si trasforma in un ragno nero di taglia grande largo circa 3 metri (tutto l'equipaggiamento si fonde nella nuova forma ed è inutilizzabile), con le zampe anteriori munite di artigli affilati come rasoi. Nella nuova forma, il chierico mantiene la propria personalità e le statistiche, si muove alla velocità di 36(12) metri (anche in verticale), può effettuare un attacco per round con il morso (infligge 2d6 punti di danno + 1d8 Pf da veleno; le vittime possono effettuare un TS contro Veleno per evitarne completamente gli effetti) e un attacco per ciascuna delle zampe anteriori (ogni colpo andato a segno infligge 1d8 danni). Il chierico può parlare e lanciare magie nella nuova forma ma non può usare oggetti.

Movimenti del Ragno: il chierico non si trasforma ma diventa capace di muoversi a velocità normale sulle pareti lisce e verticali (e persino a testa in giù) con la stessa facilità di un ragno, ossia senza possibilità di cadere (a meno che non sia stratonato con violenza), finché usa almeno tre arti per arrampicarsi.

ODIO

Divinità: Alphaks, Bachraeus, Jammudaru, Ranivorus

Sostituisce: *Riposo inviolato*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 round per livello del chierico

Effetto: una creatura impazzisce e diventa violenta

La vittima di questo incantesimo deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2: se il TS fallisce, essa viene invasa da un odio feroce e irrazionale verso tutto ciò che la circonda, ed inizia ad attaccare amici e nemici nel modo più letale possibi-

le (utilizzando anche incantesimi ed oggetti magici, se possibile). La vittima di *odio* attacca sempre la creatura più vicina a sé (in caso di bersagli posti a pari distanza si tira un dado) e continua a infierire su di essa fin quando non la uccide, poi passa alla successiva; se non ci sono mostri o personaggi a tiro, la vittima inizierà a fracassare oggetti e strutture, gridando e imprecaando, fino al termine dell'incantesimo. Fin quando è sotto l'effetto di *odio* una creatura si disinteressa della propria incolumità, e non cerca mai di curarsi o fuggire.

ONESTÀ

Divinità: Al-Kalim, Arnelee, Benekander, Forsetta, Maat, Paarkum, Raith, Tarastia
Sostituisce: *Glifo di interdizione*
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: speciale (vedi sotto)
Effetto: impone l'onestà a una creatura vivente

Qualsiasi creatura che giuri di effettuare una determinata azione o proclami come vera una certa affermazione dopo essersi sottoposta a questo incantesimo, viene maledetta nel caso non mantenga la parola o l'affermazione risulti falsa. Il DM è l'unico che può giudicare se l'azione è stata compiuta in modo accettabile o se l'affermazione è veritiera. Ai fedeli del culto del sacerdote non è concesso alcun Tiro Salvezza per sottrarsi a questo incantesimo, mentre gli infedeli possono effettuare un TS contro Incantesimi con una penalità di -4 per tentare di evitare la maledizione.

Il DM stabilisce la natura e la durata della maledizione; di solito vengono usate le parole del giuramento per prendere ispirazione. Ad esempio, se un personaggio dice: "Possa Al-Kalim fulminarmi se non farò questo e quello", il personaggio maledetto potrebbe essere colpito da una folgore durante una successiva tempesta, oppure ucciso da un guerriero di Al-Kalim durante una battaglia in un'altra avventura, oppure Al-Kalim potrebbe apparire improvvisamente e stroncare il personaggio con un incantesimo. Fate in modo che la maledizione sia proporzionata alla serietà del crimine, e predisponete bene il momento in cui la maledizione ha effetto in modo che gli osservatori possano rendersi conto che si tratta di un giudizio sull'infedeltà del personaggio rispetto al suo giuramento.

RITARDO TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Simurgh, Yav
Sostituisce: *Luce perenne**
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: 1 essere
Durata: 1 giorno per livello
Effetto: vittima perde l'iniziativa, è sempre sorpresa e ha penalità a TxC, TS e al numero di attacchi

Questo incantesimo causa una perdita del senso del tempo nella vittima prestabilita se essa non effettua con successo un TS contro Incantesimi. Il soggetto è incapace di registrare correttamente lo scorrere del tempo ed è costantemente in ritardo rispetto alle sca-

denze e alle azioni altrui. In pratica, la creatura perde sempre automaticamente l'iniziativa, è costantemente sorpresa (qualsiasi abilità per negare la sorpresa viene annullata), acquista una penalità di -1 su tutti i suoi TxC contro creature in movimento e un -1 a tutti i suoi TS contro effetti schivabili, e se dispone di attacchi multipli ne perde uno, finché gli effetti della magia non svaniscono o non viene dissolta. Infine, qualsiasi azione del soggetto basata su un accurato tempismo fallisce (es. intercettare un oggetto in movimento, gettarsi su un carro in corsa, ecc.).

SCAGLIE DEL DRAGO

Divinità: Diamante, Grande Drago, Idris, Opale, Perla
Sostituisce: *Riposo inviolato*
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: 1 turno
Effetto: pelle si trasforma in robuste scaglie protettive

Quando lancia questo incantesimo, il sacerdote deve toccare una creatura consenziente: la magia trasforma istantaneamente la pelle dell'essere in scaglie dure e resistenti del colore appropriato all'allineamento del soggetto. Le squame concedono al soggetto una CA naturale di 4, oppure danno un bonus di 2 punti alla CA naturale qualora fosse già uguale o migliore di 4. Inoltre, ogni colpo inferto al soggetto viene attutito dalle squame che riducono le ferite inferte di 1 punto per ogni attacco, fino al termine della durata dell'effetto. Infine, in base al colore delle scaglie, il soggetto ottiene un bonus aggiuntivo a un certo tipo di Tiro Salvezza:

- AM Legale: Squame Bianche (+2 TS vs gelo)
- AM Neutrale: Squame Blu (+2 TS vs fulmine)
- AM Caotico: Squame Rosse (+2 TS vs fuoco)

SETE DI SANGUE

Divinità: Hircismus, Karaash, Yagrai, Wogar
Sostituisce: *Glifo di interdizione*
Raggio: tocco
Area d'effetto: un goblinoide
Durata: 1 round per livello
Effetto: bonus di +2 ai danni (+4 contro semi-umani) e rigenera 1 PF per attacco andato a segno

Questo incantesimo ha effetto esclusivamente su esseri goblinoidi (orchi, coboldi, goblin, hobgoblin, gnoll, bugbear ed ogre). Il soggetto ottiene un bonus di +2 ai danni inferti con le armi da mischia, e per ogni attacco da mischia andato a segno recupera 1 Punto Ferita imbevendosi del sangue degli avversari (fermo restando che i PF non possono superare il valore massimo dell'individuo). Se l'umanoide sta combattendo contro un semi-umano (cioè un nano, un elfo o un halfling) il bonus ai danni diventa +4 anziché +2.

SFERA ENTROPICA

Divinità: tutte le divinità entropiche
Sostituisce: *Crescita animale**
Raggio: 27 metri
Area d'effetto: un bersaglio
Durata: istantanea
Effetto: causa 1d6 Pf ogni 2 livelli (TS dimezza)

Questo incantesimo crea una sfera di 30 cm di diametro di energia negativa che il sacerdote scaglia contro un bersaglio entro 27 metri. La sfera colpisce automaticamente la vittima e causa 1d6 punti di danno ogni 2 livelli del sacerdote (max 10d6 Pf al 20°), dimezzabili con un favorevole TS contro Raggio della Morte. Trattandosi di energia entropica, la sfera danneggia sia gli esseri viventi che i non-morti, e provoca un decadimento cellulare anche negli oggetti (animati o inanimati). Chiunque venga ridotto a Punti Ferita negativi (o Punti Danno nel caso degli oggetti) dalla sfera, muore a causa di un avvizzimento accelerato dei tessuti (per le creature) o di una rottura dovuta a fragilità improvvisa (per gli oggetti). Creature morte a causa di questo incantesimo sono normalmente resuscitabili.

SMUOVI SABBIA

Divinità: Al-Kalim, Terra
Sostituisce: *Parlare coi morti*
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: volume di 1 mt.cu. di sabbia
Durata: 6 round + 1 round per livello
Effetto: smuove 1 mt.cu. di sabbia al round

Questo incantesimo smuove la sabbia come fosse acqua al comando del chierico. Egli può spostare 1 metro cubo di sabbia ogni round, facendolo scorrere orizzontalmente o verticalmente sopra qualunque superficie solida. L'incantesimo può essere usato per dissotterrare o pulire una serie di rovine, aprire passaggi ostruiti, ritrovare oggetti sepolti o scavare un tunnel di emergenza nella sabbia. Se la sabbia spostata viene diretta contro una creatura, ne dimezza la velocità di cammino; se però il bersaglio si trova all'interno di uno stretto cunicolo sotterraneo, potrebbe anche essere sepolto vivo se non esce in tempo.

Al termine dell'effetto, la sabbia ritorna ad essere normalmente influenzata dalla gravità, e scorre laddove sono presenti buchi o inclinazioni del terreno. Se la sabbia smossa viene bagnata e pressata prima che termini l'incantesimo, essa manterrà la nuova forma fino a che non si asciughi di nuovo (di solito un giorno).

TALENTO DEI LADRI *

Divinità: Asterius, Masauwu, Mrikitat, Talitha, Turmis, Usamigaras
Sostituisce: *Luce perenne**
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 2d6+6 turni
Effetto: il soggetto guadagna abilità ladresche; inverso indebolisce le abilità ladresche o la Dex del soggetto

Questo incantesimo può avere due effetti in base al soggetto. Se il beneficiario è provvisto di abilità ladresche (per esempio *Scassinare serrature* o *Muoversi in silenzio*), egli ottiene un bonus percentuale pari al livello del chierico moltiplicato per 3 (per esempio, se il sacerdote è di 12° livello, il bonus è +36 punti percentuali). Questo bonus può essere ripartito a piacere dal soggetto tra le sue abilità ladresche.

Se invece il beneficiario non possiede alcuna abilità ladresca, egli ottiene per la durata dell'effetto le seguenti abilità generali: *Movimento furtivo*, *Nascondersi* e *Scalare* valide su qualsiasi tipo di terreno. Se già le possiede, ottiene un bonus di +3 a ciascuna.

La forma inversa dell'incantesimo, *lamento dei ladri*, priva un soggetto con abilità ladresche di un numero di punti percentuale pari al triplo del livello del chierico. Questo malus può essere suddiviso tra diverse abilità o riportato su una sola, a giudizio del sacerdote; nessun punteggio di abilità ladresca può scendere sotto il 5%. Nel caso di soggetti privi di abilità ladresche, il loro punteggio di Destrezza viene penalizzato di 4 punti per la durata dell'incantesimo. In entrambi i casi, la vittima può evitare la maledizione effettuando un favorevole TS contro Incantesimi con penalità di -4.

TETRO MIETITORE

Divinità: Hel, Loup, Marwdyn, Nyx, Orcus, Skuld, Thanatos, Yagrai
Sostituisce: *Riposo inviolato*
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il chierico
Durata: 1 round per livello
Effetto: vittime credono che il chierico sia la Morte e lo evitano, se toccate, svengono

Una volta evocato questo potere, l'incantatore assume le sembianze della Morte incarnata: uno scheletro avvolto in un sudario armato con una lunga falce. L'aspetto è puramente illusorio e non influisce minimamente sulle capacità e sull'equipaggiamento reale del chierico: semplicemente ogni volta che attacca con la propria arma sembrerà che lo faccia con la falce. Chiunque osservi il mietitore è chiamato ad effettuare un TS contro Incantesimi mentali: chi fallisce viene assalito da un terrore atavico che gli impedisce di attaccarlo in qualsiasi modo e che lo costringe a tenere a distanza il mietitore, tanto che finché resta entro 9 metri dal chierico tutti i suoi TS e TxC sono penalizzati di 1 punto. Inoltre, qualsiasi vittima venga colpita dal mietitore crederà di essere stata uccisa e cade in stato comatoso per 1d6 round meno il proprio bonus di Saggezza (min. 1 round), trascorsi i quali la vittima si riprende e capisce che si è trattato di un'allucinazione; durante lo stato comatoso, la vittima è indifesa.

Coloro che invece effettuano con successo il loro TS sono molto turbati dall'aspetto del sacerdote e hanno una penalità di -1 su tutti i loro attacchi contro di lui (TxC e danni) e sui TS per evitare qualsiasi effetto prodotto dal sacerdote.

QUARTO LIVELLO

ALGHE IN SERPENTI *

Divinità: Calitha, Crakkak, Crestaguzza, Gorziok, Hymir, Kallala, Malafor, Polunius, Protius, Saasskas, Slizzark

Sostituisce: *Bastoni in serpenti**

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 2d8 alghe o bastoni o un corallo

Durata: 6 turni

Effetto: trasforma fino a 16 alghe o bastoni in serpenti velenosi, oppure un corallo o un ceppo in un serpe stritolatore; inverso trasforma 2d8 serpenti in alghe/coralli

Questo incantesimo trasforma 2d8 alghe o pezzi di legno non lavorati di dimensioni medie o inferiori in altrettanti serpenti marini, che possono essere velenosi (50% dei casi) e che muoiono in 1d4 round se vengono tirati fuori dall'acqua. I serpenti creati obbediscono agli ordini del chierico (l'ordine viene impartito mentalmente senza far perdere azioni al chierico) e si ritrasformano in alghe o legni al termine dell'incantesimo, oppure se vengono uccisi. I serpenti marini hanno le seguenti caratteristiche:

Serpenti marini: CA 6, DV 1, # Att 1 morso, Danni 1d4 (se velenosi, TS o causa altri 1d4 Pf), MV Nuotando 27(9), TS G1°.

Alternativamente, il chierico può dirigere l'incantesimo su un solo ceppo non magico o su un corallo che deve essere almeno di dimensioni grandi, trasformandolo in un possente serpe che obbedisce a tutti i suoi ordini (come sopra) e che ha la capacità di stritolare e immobilizzare le sue vittime. Quando il chierico ordina al serpente di attaccare, questo cercherà di avvolgersi intorno alla vittima. Se il Tiro per Colpire riesce e la vittima è di taglia uguale o inferiore al serpe, essa ha diritto ad un TS contro Incantesimi per evitare di essere immobilizzata. Lo stritolamento non infligge alcun danno, ma la vittima bloccata in questo modo è considerata paralizzata e non può fare alcunché finché il serpente non viene ucciso o dissolto magicamente, oppure l'incantesimo ha termine (o il chierico ordina al serpente di liberare la vittima). Il serpente è in grado di stritolare anche creature incantate e immuni alle armi normali o d'argento, purché non siano incorporee.

Il ceppo o il corallo resta in tale forma per la durata dell'incantesimo o finché non viene ucciso; se ferito, esso può essere curato normalmente. Quando il serpente muore, viene dissolto magicamente ovvero quando l'incantesimo ha termine, esso scompare, mutandosi nuovamente nella sua forma originale; se il serpente è stato ucciso, il ceppo o il corallo sarà ridotto in mille pezzi. Le statistiche del serpe sono le seguenti:

Serpe stritolatore: CA 5; DV 3 (Pf 20); # Att. 1 stritolamento; Danni: blocca; MV 27(9); TS G3°.

L'incantesimo inverso, *serpenti in alghe*, può essere usato per contrastare gli effetti di *alghe in serpenti*, riportando alghe o coralli alla normalità, oppure contro serpenti veri e propri. In tal caso, l'incantesimo

influenza 2d8 serpenti di dimensioni medie o inferiori, e ciascuno di loro deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi o prendere la forma di un'alga per 6 turni. Il serpente trasformato mantiene i suoi PF e acquista CA 9, e se viene danneggiato e i suoi PF azzerati, muore e ritorna in forma normale.

Se il chierico lo desidera, può dirigere l'incantesimo contro un singolo serpente di qualsiasi dimensione, e se il TS contro Paralisi fallisce, esso diventa un grosso corallo (nel caso abbia taglia Media o inferiore) o un banco di coralli (se ha una taglia Grande o superiore) con CA 5 per la durata dell'incantesimo, e valgono le condizioni sopra specificate.

ARCO DEL TUONO

Divinità: Atruaghin, Malinois, Mealiden

Sostituisce: *Arma incantata*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un arco

Durata: 1 turno

Effetto: le frecce dell'arco diventano saette che infliggono +1d10 Pf e causano stordimento

Questo incantesimo infonde nell'arco sul quale viene lanciato la potenza del tuono e del fulmine. Per tutta la durata dell'incantesimo, ogni freccia lanciata da quell'arco si trasformerà in una saetta, e se colpirà il bersaglio (normale TxC) esploderà col fragore del tuono (frantumando il proiettile), causando alla vittima i normali danni in base alla maestria con l'arco, +1d10 punti di danno da elettricità; la vittima deve inoltre effettuare con successo un TS contro Paralisi per evitare lo stordimento per 2 round causato dal tuono e dal fulmine. Il proiettile trasformato si considera una freccia magica con bonus di +1 ogni 5 livelli dello sciamano al fine di determinare che tipo di mostri è in grado di ferire (senza aggiungere il bonus al TxC o ai danni); se si usa una freccia magica con bonus superiore, si faccia riferimento a quel bonus.

BACIO DELLA NOTTE

Divinità: Asterius, Masauwu, Mrikitat, Nyx, Talitha, Turmis, Usamigaras

Sostituisce: *Sciame d'insetti*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: dal tramonto all'alba

Effetto: +10% ad abilità ladresche, +2 a CA e TS, +2 a un punteggio di caratteristica e +2 alle prove di abilità

Questo incantesimo può essere lanciato solo tra il crepuscolo e l'alba (altrimenti risulta inefficace) e dura per tutta la notte (o al massimo per 12 ore, se la notte è più lunga), dissolvendosi al sorgere del sole. Anche se il sacerdote si trova in un sotterraneo e non

ha modo di conoscere se all'esterno è giorno o notte, l'incantesimo resta tuttavia legato alle fasi della giornata, e non funziona affatto durante le ore diurne.

Bacio della notte garantisce al soggetto designato un gran numero di vantaggi: un bonus del 10% a tutte le abilità ladresche, un +2 a tutte le prove di abilità generali, ed un bonus di 2 punti ai TS e alla CA. Infine, beneficia di un bonus di 2 punti ad una caratteristica a sua scelta (ad esempio Forza, Destrezza, ecc.).

Questo incantesimo può essere annullato lanciando *dissolvi magie* sul soggetto: indipendentemente dalla differenza di livello, però, c'è sempre una percentuale di fallimento pari almeno al 10%.

BASTONI IN VIPERE VOLANTI *

Divinità: Atzanteotl

Sostituisce: *Bastoni in serpenti**

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 2d4 bastoni o rami

Durata: 6 turni

Effetto: trasforma fino a 2d4 bastoni o rami in vipere volanti velenose; inverso trasforma vipere in bastoni

Questo incantesimo è simile al più noto *bastoni in serpenti*, ma trasforma 2d8 bastoni o pezzi di legno di dimensioni medie o inferiori in altrettante vipere volanti, che obbediscono agli ordini del chierico (l'ordine viene impartito mentalmente senza far perdere azioni al chierico) e si ritrasformano in legni al termine dell'incantesimo, oppure se vengono uccisi. Le vipere volanti hanno le seguenti caratteristiche:

Vipere volanti: CA 6; DV 2; # Att 1 morso o 1 sputo (fino 3m); Danni 1d6 o 1d4 + veleno (TS o causa altri 2d4 Pf); MV 18/6, Volando 90/30; TS G1°.

L'inverso dell'incantesimo, *vipere in bastoni*, funziona come *serpenti in bastoni*, ma ha effetto anche sulle vipere volanti.

BLOCCA LICANTROPI *

Divinità: Malinois, Mrikitat, Orcus, Ruaidhri, Wogar, Zirchev

Sostituisce: *Bastoni in serpenti**

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fino a 4 licantropi

Durata: 3 turni

Effetto: blocca fino a 4 licantropi; inverso libera fino a 4 licantropi

Questo incantesimo permette all'incantatore di bloccare sino a 4 licantropi (di qualunque tipo) che si trovino entro il raggio, anche se le vittime possono effettuare un TS contro Incantesimi per evitare gli effetti; se l'incantesimo viene lanciato contro un solo licantropo, quest'ultimo subisce una penalità di -4 al TS.

Alternativamente, anziché paralizzare un licantropo con *blocca licantropi* il sacerdote può scegliere di fissare un licantropo nella sua attuale forma fisica (uomo o mostro), impedendogli così di trasformarsi

finchè dura la magia. La vittima però può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare questo effetto.

L'incantesimo inverso, *libera licantropi*, rimuove la paralisi magica su al massimo 4 licantropi, ma non ha effetto contro la paralisi indotta da veleno (inclusa quella dei ghouls) o da fattori naturali (come essere legati o avere i muscoli recisi).

Con *libera licantropi* il sacerdote è anche in grado (se sceglie di usare l'incantesimo in questo modo) di forzare la trasformazione da uomo a mannaro di un licantropo, che però può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitare questo effetto.

CATTURARE L'ANIMA

Divinità: Aracne Prima, Atzanteotl, Brissard, Demogorgone, Hel, Idris, Marwdyn, Perla, Pharamond, Qywattz, Slizzark

Sostituisce: *Immunità agli incantesimi*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Effetto: intrappola l'anima di un morto in un oggetto durevole e può porle domande una volta al giorno

Questo incantesimo è efficace solo se viene lanciato su una creatura nel momento della sua morte o al massimo un round dopo il decesso. Se la vittima fallisce il suo TS, l'incantesimo intrappola in maniera permanente la sua anima all'interno di un oggetto di materiale durevole (che può essere normale o magico, nel qual caso mantiene tutti i suoi poteri aggiungendo anche l'effetto di questo incantesimo) che sia a contatto col cadavere. Solo se l'oggetto viene distrutto fisicamente, l'anima della creatura è finalmente libera; nemmeno l'uso di un *dissolvi magie* può spezzare l'incantesimo, anche se una *distruzione del magico* o un *desiderio* possono sortire l'effetto. Ovviamente, fino a quando l'anima rimane imprigionata nell'amuleto qualsiasi tentativo di resuscitare il defunto fallisce automaticamente. In linea teorica, non c'è limite al numero di anime che si possono imprigionare dentro lo stesso oggetto con questo incantesimo.

Chiunque tocchi l'oggetto è in grado di contattare mentalmente lo spirito al suo interno una volta al giorno per porgli una domanda. La creatura può rispondere solo relativamente a tutto ciò che conosceva in vita (la sua esperienza del mondo si ferma al momento della sua morte). Se si tratta di questioni riguardanti segreti che il deceduto era tenuto a mantenere, oppure riceve domande da una creatura con allineamento morale diverso dal proprio, l'essere può tentare un TS contro Incantesimi per evitare di rispondere chiaramente: se il TS riesce, l'anima è obbligata comunque a rispondere, ma lo farà con frasi criptiche o metafore poco chiare. Se si fa uso di un incantesimo per leggere i pensieri (*ESP* o *Telepatia*) mentre si impugna l'oggetto, è possibile conversare più a lungo con lo spirito ivi imprigionato, ma in tal caso le risposte saranno poco chiare e la vittima potrà sempre rifiutarsi liberamente di fornire informazioni.

Nota: Armi incantate con questo potere si attivano automaticamente quando uccidono la vittima, che può sempre tentare il TS perché la sua anima non venga risucchiata all'interno dell'arma.

COLPO DI CALORE

Divinità: Loki, Rathanos, Zugzul
 Sostituisce: *Bastoni in serpenti**
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: 1d4 esseri viventi
 Durata: speciale
 Effetto: causa un colpo di calore in 1d4 vittime

Questo incantesimo causa un'alterazione improvvisa della temperatura corporea simile ad un'insolazione in 1d4 esseri viventi presenti entro 36 metri dal chierico. Le vittime sono chiamate ad effettuare un TS contro Raggio della Morte: in caso di successo, i soggetti restano storditi per 1 round e subiscono 1d6 punti di danno. Se invece il TS fallisce, le conseguenze dipendono dal margine di fallimento del tiro rispetto al risultato necessario:

<i>Margine</i>	<i>Conseguenza</i>
1-2	Insolazione
3-4	Delirio
5-6	Svenimento
7+	Ustioni
Critico	Colpo fatale

Insolazione: perdita di 2 punti di Destrezza e Forza.

Delirio: visioni e perdita del senso dell'orientamento; perdita di 2 punti di Intelligenza e di Saggezza.

Svenimento: il personaggio sviene per 1d6 turni. Può riprendersi prima se beve acqua in concomitanza con una prova di *Guarire*.

Ustioni: piaghe e bruciature squarciano la pelle del soggetto che perde 2d6 Punti Ferita e deve fare una prova di Costituzione per non svenire per 1d6 turni per il dolore e la disidratazione.

Colpo fatale: con un TS naturale di 1 sopraggiunge colpo apoplettico che causa paralisi e morte.

Se un soggetto raggiunge un punteggio di Forza e Destrezza pari a zero, crolla a terra morto. Se una delle due caratteristiche viene ridotta a zero, il personaggio è paralizzato a causa di un blocco renale e rischia di morire molto presto. Se invece una delle due caratteristiche mentali (Intelligenza e Saggezza) viene ridotta a zero, il personaggio impazzisce, fugge alla massima velocità finché non crolla esausto, e probabilmente morirà incapace di provvedere a se stesso.

I punti caratteristica persi possono essere riacquistati solo con *guarigione*, mentre le ustioni possono guarire normalmente o tramite incantesimi curativi.

DIFESA INVALIDICABILE

Divinità: Bemarris, Brindorhin, Carnelian, Clébard, Finidel, Forsetta, Hattani, Liema, Mâtin, Mealiden, Minroth, Petra, Pflarr

Sostituisce: *Sciame d'insetti*

Raggio: 0

Area d'effetto: cerchio diametro 3 metri

Durata: 3 turni

Effetto: cerchio magico al cui interno il chierico ottiene un bonus di +3 alla CA ed ai TS (o +5 se si concentra)

Quando lancia questo incantesimo, il chierico traccia ai suoi piedi un cerchio magico di 3 metri di diametro. Fin quando resta all'interno di questa ristretta area, l'incantatore costituisce un valido baluardo in grado di sostenere gli attacchi dei nemici: egli ottiene infatti un bonus di 3 punti alla CA e a tutti i Tiri Salvezza, e se dichiara all'inizio del round di concentrarsi sul circolo (senza compiere alcuna altra azione, neppure il movimento, per l'intero round) l'incantesimo gli garantisce un bonus di +5 alla CA e ai TS (invece di +3) fino all'inizio del round successivo.

Se il chierico si trova nella sua madrepatria (ed ha pertanto tracciato il cerchio magico sul suolo natio) egli ottiene oltre agli effetti precedenti anche una resistenza al danno di 3 punti contro tutti gli attacchi, finché resta all'interno dell'area d'effetto (ciò significa che ogni singolo attacco andato a segno contro l'incantatore infligge 3 Punti Ferita in meno, anche azzerando il danno effettivo).

Questo incantesimo può essere dissolto lanciando *dissolvi magie* sul cerchio magico (e non sull'incantatore), oppure ricoprendo il cerchio con uno strato di roccia o metallo spesso almeno 30 cm (tentare di occultare il cerchio con pochi cm di sabbia, un tappeto, o qualcosa di simile è totalmente inefficace).

DIVINAZIONE

Divinità: Chirone, Coberham, Grande Drago, Iliric, Ixion, Khoronus, Ninsun, Noumena, Odino, Skuld, Ssuma, Tiresias, Yav

Sostituisce: *Libertà di movimento*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: istantanea

Effetto: chierico ottiene informazioni su un argomento

Lanciando questo incantesimo il chierico deve concentrarsi su un oggetto, una creatura o un luogo (ad esclusione di esseri immortali e artefatti, su cui riceverà sempre informazioni false e di facciata) e istantaneamente ottiene una serie di informazioni sull'argomento della sua analisi. Per capire quante informazioni ottiene dalla divinazione occorre tirare 1d6 e consultare la tabella sottostante (le informazioni sotto riportate sono cumulative); nel caso in cui il luogo, la creatura o l'oggetto siano presenti entro il raggio visivo del sacerdote, tirare 1d4+2 per ottenere il responso.

Tab. 2.6 – Risultato della Divinazione

1d6	Oggetto	Creatura	Luogo
1	Aspetto	Aspetto	Aspetto
2-3	Costo	Storia e Dieta	Storia
4-5	Storia	Stato (PF+DV)	Abitanti
6	Poteri magici	Poteri e Punti deboli	Fenomeni insoliti

Nel caso lanci l'incantesimo con una domanda specifica in mente, il chierico riceverà subito la risposta relativamente ad un'informazione specifica. Le informazioni rimangono accessibili al chierico una volta lanciato l'incantesimo tramite prove di Intelligenza, ma quando la prova fallisce il ricordo scompare dalla sua mente. È tuttavia possibile lanciare nuovamente l'incantesimo per ottenere ancora le informazioni.

Esempio: il chierico lancia *divinazione* per scoprire tutto quel che può su un vampiro che si nasconde nel vicino cimitero. Ottiene un risultato di 4 su d6, quindi sa istintivamente di poter capire qual è il suo stato fisico, l'aspetto, le abitudini alimentari e la storia. La prima cosa che vuole sapere è relativa alla sua identità: dato che è un'informazione specifica, egli sa subito che si tratta del Barone Maximoff (nessuna prova richiesta). Successivamente cerca di scoprirne l'aspetto, ma in tal caso è necessaria una prova di Intelligenza per ricordarlo. Se la prova fallisce, il chierico dimentica il suo aspetto, e nel caso voglia ritentare di identificarlo dovrà lanciare nuovamente l'incantesimo. Può però tentare di ricordare informazioni relative a dieta e stato di forma finché non sbaglia la prova sull'argomento.

FAME INSAZIABILE

Divinità: Bagni, Crakkak, Loup, Orcus, Wogar

Sostituisce: *Libertà di movimento*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 giorno (24 ore) per livello

Effetto: rende una vittima eternamente affamata

La vittima di questo terribile incantesimo non riesce più a trarre sostentamento dal cibo finché dura la maledizione (1 giorno per livello del chierico); naturalmente è possibile ignorare totalmente gli effetti della *fame insaziabile* effettuando con successo un TS contro Incantesimi. Tuttavia, se il TS fallisce, indipendentemente dalla quantità di cibo ingerito quotidianamente, la vittima si sentirà sempre più affamata e disperata, e se l'incantesimo non viene annullato in tempo con uno *scaccia maledizioni*, essa deperirà e morirà di fame. In base al periodo di tempo che trascorre attanagliata dal tarlo della fame, la vittima soffre varie penalità:

- 2° giorno: dopo il primo giorno, la vittima diventa distratta (penalità di -2 a tutte le prove di abilità);
- 8° giorno: dopo la prima settimana di stenti, la vittima si sente mancare le forze, e da questo momento perde ogni giorno alternativamente 1 punto di Forza e 1 punto di Costituzione. Quando una delle due caratteristiche giunge a 3 punti l'individuo entra in coma, e arrivato a zero muore di inedia.

Se viene curata in tempo o se riesce a resistere

fino al termine dell'incantesimo (ovvero ha più punti di Forza e di Costituzione della durata della magia), la vittima recupera 1 punto di Forza e di Costituzione per ogni giorno in cui si riposa e si rifocilla. È anche possibile annullare l'incantesimo naturalmente, senza ricorrere ad uno *scaccia maledizioni*: basta che la vittima trovi il tipo di alimento che il chierico sussurra segretamente mentre lancia l'incantesimo e che lo mangi, dopo di che l'incantesimo è spezzato. L'alimento scelto dal chierico (e da lui tenuto segreto) deve essere un cibo naturale, comune (come riso, agnello, miele, pesche, ecc.) o esotico (come la carne di un particolare mostro o animale, ma non un composto alchemico), che il sacerdote abbia già assaggiato in precedenza.

Questo effetto non può essere associato ad alcun oggetto magico.

FATO

Divinità: Skuld, Tiresias, Tyche, Yav

Sostituisce: *Sciame d'insetti*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: predice il futuro di un personaggio

Dopo aver lanciato l'incantesimo, il chierico è in grado di predire in una certa misura il futuro prossimo di un personaggio. La predizione verrà fatta solo a grandi linee: il luogo ed il momento in cui gli eventi predetti avranno luogo non sono noti e non è possibile porre domande specifiche.

La previsione può essere decisa dal DM (che avrà cura di creare una profezia criptica o comunque senza troppi dettagli), oppure determinata in modo casuale sulla seguente tabella (che può essere arricchita dal DM in base allo scopo della sua campagna):

Tab. 2.7 – Esito casuale della previsione del Fato d10

Previsione
1 una grande battaglia ti attende
2 una grande fortuna ti attende
3 ti aspetta una collocazione sociale di rilievo
4 piani malefici causeranno la tua rovina
5 ti aspetta una sconfitta umiliante
6 i gioielli preziosi saranno la tua rovina
7 qualcuno di molto potente ti proteggerà
8 uno straniero ti porterà fortuna
9 uno straniero rappresenta una minaccia per te
10 il mondo è ai tuoi piedi: bada a dove cammini

Il DM potrebbe utilizzare il risultato ottenuto come spunto per un'avventura o una serie di avventure in cui il destino predetto al personaggio si compie. Il fato non dovrebbe però essere rigido e immutabile, ma il personaggio dovrebbe avere la possibilità di modificarlo, o potrebbe morire prima che gli eventi predetti abbiano luogo. La stupidità e l'impulsività hanno portato alla morte ben più di un individuo al quale era stato predetto che sarebbe diventato un potente sovrano.

Nessun personaggio può ricevere contemporaneamente più di una previsione sul suo futuro: solo

quando la previsione si avvera, allora può ricevere una nuova predizione grazie a questo incantesimo.

FIASCA INESAURIBILE

Divinità: Brindorhin, Faunus, Hymir

Sostituisce: *Animazione dei morti*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un recipiente

Durata: 12 turni

Effetto: la bevanda desiderata scaturisce dal recipiente

Grazie a questo incantesimo il chierico può far scaturire una qualsiasi bevanda (per esempio acqua, birra, vino, whisky, idromele, latte, the e così via) da un qualsiasi recipiente toccato (otre, borraccia, anfora, ecc.). Mentre lancia *fiasca inesauribile* il chierico deve però trangugiare almeno un bicchiere (20 cl) della bevanda che intende creare (per esempio, se intende riempire una botte di brandy, il chierico deve ingollare un bicchiere di questa bevanda alcolica mentre lancia l'incantesimo); se la bevanda da creare è alcolica o inebriante, il DM potrebbe richiedere al chierico una prova di *bere alcolici* per evitare di ubriacarsi.

Una volta evocato l'effetto, il recipiente è in grado di far uscire fino a un massimo di 3 litri per livello del chierico della bevanda specificata (ritmo di fuoriuscita massimo: 1 litro al minuto) e il recipiente rimane incantato per un massimo di 12 turni. Trascorso questo periodo, il recipiente torna normale, e qualsiasi quantità di bevanda potesse ancora produrre va perduta. Finché l'effetto non termina, il recipiente appare sempre pieno fino all'orlo e ingombra come fosse pieno. Quando l'effetto termina (o per la durata o per aver versato la quantità massima di bevanda creabile dal chierico), il recipiente si svuota magicamente.

Questo incantesimo non permette di creare liquidi magici (per esempio pozioni o filtri magici), né veleni, acidi o altre sostanze estremamente tossiche.

FRECCIA LETALE DI MEALIDEN

Divinità: Mealiden

Sostituisce: *Protezione vitale*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una freccia

Durata: speciale

Effetto: una freccia guadagna un bonus di +3 al TxC e ai danni e può uccidere sul colpo il nemico

Questo incantesimo ha efficacia esclusivamente su una freccia normale o magica: una volta incantata, la freccia rimane tale fin quando non viene scoccata, o al massimo per un'ora per livello del sacerdote. Innanzitutto, la freccia guadagna un bonus magico di +3 al colpire e ai danni, cumulativo con eventuali bonus preesistenti fino al valore massimo di +5 (per esempio, una freccia +1 diventa +4, ma una freccia +3 diventa solo +5, perché tale valore limite non può essere superato). Quando la freccia viene lanciata (normale TxC, modificato coi bonus aggiunti dall'incantesimo), se essa colpisce si confronta il risultato con lo schema se-

guente per determinare le ferite inferte:

- *Tiro Naturale: tra 2 e 15.* La freccia ha colpito il bersaglio infliggendo il normale danno.
- *Tiro Naturale: tra 16 e 19.* La freccia ha colpito la vittima in un punto particolarmente vulnerabile: il danno inflitto è il massimo possibile, ed è sempre un critico (se si usa la regola dei colpi critici).
- *Tiro Naturale: 20.* La freccia ha colpito il bersaglio in modo letale, spaccandogli il cuore o il cervello, o qualsiasi altro organo vitale: il bersaglio muore sul colpo se non effettua con successo un TS contro Raggio della morte; anche in caso di favorevole TS, i danni inflitti sono il doppio del massimo possibile e si tratta di un colpo critico.

Esempio: un arciere armato di arco lungo +4 (arma nel quale è Maestro) incozza una freccia +2 con questo incantesimo (che diventa una freccia +5), e la scaglia contro un drago. Il tiro per colpire è un 16 naturale: la freccia infligge 27 punti ferita (il massimo possibile con 3d6+9) e si tira sulla tabella delle ferite critiche.

GRIDO DI GUERRA

Divinità: Al-Kalim, Bartziluth, Bemarris, Cretia, Frey, Freyja, Generale Eterno, Gorm, Halav, Hattani, Ilmarinen, Ixion, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Malinois, Mealiden, Ninfangle, Petra, Tahkati, Thor, Vanya, Wogar, Zugzul

Sostituisce: *Cura programmata*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 round per livello

Effetto: chierico ottiene lo stesso THAC0 o numero di attacchi dei guerrieri

Quando il chierico lancia il *grido di guerra*, diventa un ottimo combattente, ottenendo o la THAC0 base o il numero di attacchi di un guerriero di pari livello (a sua scelta) per la durata dell'incantesimo.

Questo effetto non può mai essere reso permanente, nemmeno grazie ad un oggetto.

INFLUENZA SACRILEGA

Divinità: tutte quelle entropiche

Sostituisce: *Cura programmata*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cerchio di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Effetto: danneggia creature Legali o Buone

Il sacerdote richiama il potere sacrilego della propria divinità per punire i suoi nemici. Esso si manifesta come una nube di oscurità gelida e nauseante, ed influenza tutte le creature di allineamento Legale o Buono, mentre le creature Malvage sono del tutto immuni. Le vittime che si trovano nella nube subiscono 1d8 punti di danno ogni 2 livelli del chierico (max 10d8 al 20°) e rischiano di rimanere stordite per un round. È possibile evitare del tutto lo stordimento e dimezzare i danni con un favorevole TS contro Raggio

della Morte. L'incantesimo infligge danni dimezzati alle creature né Buone né Legali, che non vengono nemmeno stordite, e possono ridurre i danni a un quarto con un favorevole Tiro Salvezza.

Esempio: un chierico di Nyx lancia l'*influenza sacrilega* su un gruppo di nemici, un chierico LB, un mago CB, un ladro CN, un elfo N puro e un nano NB. Chierico, Mago e Nano subiscono gli effetti della magia per intero (essendo Buoni o Legali), mentre il ladro e l'elfo (né Buoni né Legali) dimezzano automaticamente senza rischiare lo stordimento, e possono ridurre i danni a un quarto col loro Tiro Salvezza.

IPOTERMIA

Divinità: Hel, Nyx, Stodos

Sostituisce: *Bastoni in serpenti**

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1d4 esseri viventi

Durata: speciale

Effetto: causa ipotermia in 1d4 vittime

Questo incantesimo causa un abbassamento improvviso della temperatura corporea in 1d4 esseri viventi presenti entro 36 metri dal chierico. Le vittime sono chiamate ad effettuare un TS contro Raggio della Morte: in caso di successo, i soggetti restano storditi per 1 round e subiscono 1d6 punti di danno. Se invece il TS fallisce, le conseguenze dipendono dal margine di fallimento del tiro rispetto al risultato necessario:

Margine	Conseguenza
1-2	Geloni
3-4	Delirio
5-6	Paralisi
7+	Svenimento
Critico	Ipotermia fatale

Geloni: il personaggio è intirizzito e ha una penalità di -1 ai Tiri per Colpire e all'Iniziativa.

Delirio: visioni e perdita del senso dell'orientamento; perdita di 2 punti di Intelligenza e di Saggezza.

Paralisi: gli arti del personaggio sono presi dai geloni, il soggetto perde 2 punti di Destrezza e di Forza ed è impossibile correre.

Svenimento: il personaggio sviene per 1d4 ore. Può riprendersi prima se viene riscaldato in concomitanza con una prova di *Guarire* a -4.

Ipotermia fatale: con un TS naturale di 1 sopraggiunge un'ipotermia fulminante che causa paralisi e morte.

Se un soggetto raggiunge un punteggio di Forza e Destrezza pari a zero, crolla a terra morto. Se una delle due caratteristiche viene ridotta a zero, il personaggio è paralizzato a causa di un blocco renale e rischia di morire molto presto. Se invece una delle due caratteristiche mentali (Intelligenza e Saggezza) viene ridotta a zero, il personaggio impazzisce, fugge alla massima velocità finché non crolla esausto, e probabilmente morirà incapace di provvedere a se stesso.

I punti caratteristica persi possono essere riacquistati solo con *guarigione*, mentre le ustioni possono guarire normalmente o tramite incantesimi curativi.

LICANTROPIA

Divinità: Mrikikat, Orcus, Wogar

Sostituisce: *Immunità agli incantesimi*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: la vittima contrae la licantropia

Il chierico evocando l'incantesimo deve ferire la sua vittima in qualsiasi modo (con armi, morsi, artigli o pugni): il soggetto deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi o essere infettato dalla licantropia, diventando un licantropo dello stesso fenotipo del sacerdote o di uno scelto da lui (se non è un licantropo). Inoltre, se la vittima è stata ferita da un licantropo nei 10 round precedenti al lancio dell'incantesimo, il suo Tiro Salvezza subisce una penalità di 4 punti. Qualsiasi soggetto ferito dal morso di un licantropo ha una probabilità percentuale pari ai PF causati dal morso sui PF totali posseduti di contrarre la licantropia (es: un ladro con 10 PF che ne perde 6 per il morso ha il 60% di probabilità di diventare un mannaro); il tiro % va effettuato ogni volta che la vittima viene ferita, e i danni si considerano cumulativi finché non curati. Inoltre, il figlio di un genitore licantropo ha il 50% di probabilità di ereditare la malattia e ogni semi-umano infettato dalla licantropia muore alla prima trasformazione.

Questo incantesimo non può essere dissolto con *dissolvi magie*, tuttavia la licantropia può essere rimossa nel modo convenzionale appropriato alla campagna (di solito *cura malattie*, *guarigione* o *scaccia maledizioni* lanciati da un chierico di alto livello).

MANTO D'OMBRA

Divinità: Aracne Prima, Hel, Nyx

Sostituisce: *Libertà di movimento*

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio fino a 6 metri

Durata: 3 turni

Effetto: crea un'area di oscurità impenetrabile che spaventa chi vi si addentra

Con questo incantesimo il chierico crea una zona d'ombra di raggio variabile che lo circonda e che può manifestare a proprio piacimento. Normalmente il potere rimane sopito, ma fintanto che perdura il suo effetto (3 turni), l'incantatore può richiamare una sfera d'ombra centrata su se stesso di raggio variabile da 1,5 a 6 metri (con incrementi di 1,5 metri al round). Chiunque si inoltri nella sfera è completamente accecato finché vi rimane (anche l'infravisione è inutile), ad eccezione dell'incantatore che invece vede normalmente; qualsiasi attacco a distanza contro il chierico avvolto dal manto d'ombra soffre una penalità di -4. Inoltre, chiunque tenti di entrare nella sfera deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali o essere assalito da immagini orribili e fuggire a 9 metri di distanza da essa in preda al terrore per quel round (questo effetto è inutile contro creature immuni alla paura).

L'area di oscurità può essere annullata con un

dissolvi magie, mentre un incantesimo di *luce perenne* annulla la possibilità di evocare il manto nella zona interessata dalla sfera di luce.

MELODIA DI REQUIEM

Divinità: Cochere, Faunus, Guidarezzo, Hel, Ilmarinen, Loup, Marwdyn, Nyx, Orcus, Palson, Skuld, Thanatos, Tiresias, Yagrai

Sostituisce: *Protezione vitale*

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: suscita istinti suicidi nelle vittime

Questo incantesimo influenza chiunque si trovi entro l'area d'effetto mentre si canta la melodia ad esclusione del sacerdote. L'incantesimo evoca una melodia funebre così potente che le vittime vengono travolto da un improvviso moto di disperazione e sconforto che causa una penalità di -1 ai Tiri per Colpire e Ferire e a tutti i Tiri Salvezza (impossibile evitare questo effetto) finché dura l'effetto. Inoltre le vittime devono fare un TS contro Incantesimi: se il TS ha successo non vi sono altri effetti, ma se il TS fallisce la vittima comincia a gridare e a disperarsi, e non può fare altro che colpisci con qualsiasi arma sia a portata di mano (il danno auto-inflitto è reale, ma eventuali maestrie nell'uso delle armi non contano), anche graffiandosi con le sue stesse mani in mancanza d'altro (danni debilitanti), non fa resistenza ad eventuali tentativi di ferirla né riesce ad attaccare altre persone o ad evocare effetti magici. La melodia funziona contro qualsiasi creatura vivente ad esclusione dei costrutti e delle melme.

PUREZZA DI SPIRITO

Divinità: Atruaghin, Ixion, Maat, Paarkum

Sostituisce: *Animazione dei morti*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 turni

Effetto: aura protegge soggetto dalle creature malvage

Questo incantesimo ha effetto solamente sui seguaci della divinità servita dal chierico che lancia l'incantesimo o in via eccezionale su individui votati anima e corpo alla causa del Bene e considerati alleati (devono possedere lo stesso allineamento richiesto ai sacerdoti dell'immortale che dona loro il potere). Il beneficiario viene avvolto da un'aura di luce candidissima che gli conferisce un bonus di +3 a tutti i Tiri Salvezza. Inoltre, se il personaggio protetto dalla *purezza di spirito* viene colpito in corpo a corpo da una creatura del male (ovvero maledetta, appartenente alla Sfera dell'Entropia o che serve un immortale dell'Entropia), quest'ultima viene investita da una scarica di energia abbacinante che gli infligge 3d6 punti di danno (permesso TS contro Incantesimi per dimezzare i danni).

ROCCE IN RAGNI *

Divinità: Aracne Prima, Korotiku

Sostituisce: *Bastoni in serpenti**

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 2d4 sassi o pietre

Durata: 6 turni

Effetto: trasforma 2d4 pietre in ragni velenosi; inverso trasforma 2d4 ragni in pietre

Questo incantesimo trasforma 2d4 pietre di qualsiasi forma e dimensione in altrettante vedove nere di taglia piccola, che obbediscono agli ordini del chierico (l'ordine viene impartito mentalmente senza far perdere azioni al chierico) e si ritrasformano in pietre al termine dell'incantesimo, oppure se vengono uccise. I ragni hanno le seguenti caratteristiche:

Vedova Nera: CA 6; DV 3; # Att 1 morso; Danni 1d6 + veleno (TS o morte in 1 turno); MV 18/6; TS G2°.

L'incantesimo inverso, *ragni in rocce*, può essere usato per contrastare gli effetti di *rocce in ragni*, riportando le rocce alla normalità, oppure contro ragni veri e propri. In tal caso, l'incantesimo influenza 2d4 ragni di dimensioni piccole o inferiori, e ciascuno di loro deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi o prendere la forma di una roccia per 6 turni. Il ragno trasformato mantiene i suoi PF e acquista CA 3, e se viene danneggiato e i suoi PF azzerati, muore e ritorna in forma normale.

Se il chierico lo desidera, può dirigere l'incantesimo contro un singolo ragno di qualsiasi dimensione, e se il TS contro Paralisi fallisce, esso diventa un sasso (se di dimensioni Piccole o inferiori) o una grande roccia (se di taglia Media o superiore) per la durata dell'effetto, con le condizioni sopra specificate.

SACRO SOFFIO

Divinità: Diamante, Grande Drago, Idris, Opale, Perla

Sostituisce: *Raggio divino*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: un drago può effettuare un soffio extra, un'altra creatura può creare un soffio del drago

Questo incantesimo ha effetti diversi asseconda se viene lanciato su draghi o su altri esseri. Quando viene lanciato su un drago, permette alla creatura di effettuare un soffio extra (con le sue normali proprietà, danni e dimensioni) rispetto al numero di soffi consentiti, entro le successive tre ore. Se invece viene lanciato su un altro essere, l'incantesimo permette al soggetto di produrre un soffio conico di fuoco, acido o gelo magico (a scelta del chierico che lo lancia) lungo 18 metri e largo 1 metro ogni 6 metri percorsi, che causa a tutti coloro che si trovano sulla sua traiettoria lo stesso ammontare di Pf del soggetto; è concesso un TS contro Soffio del drago per dimezzare i danni. Il soffio deve essere usato entro 3 ore dal lancio dell'incantesimo, e la magia cessa non appena viene utilizzato.

L'incantesimo non può essere lanciato nuo-

vamente sullo stesso soggetto fino a che esso non ha utilizzato l'effetto del primo incantesimo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TAMBURO DEL TUONO

Divinità: pantheon di Atruaghin, Thor

Sostituisce: *Immunità agli incantesimi*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un tamburo

Durata: speciale

Effetto: causa una cacofonia paurosa entro 36 metri

Questo incantesimo conferisce allo strumento a percussione sul quale viene lanciato (solitamente un tamburo) la capacità di scatenare un'assordante cacofonia quando viene suonato dallo sciamano; stranamente però, tutti coloro (amici e nemici) che si trovano entro 3 metri dallo sciamano non sono influenzati dal potere del tamburo. Oltre questi 3 metri, gli effetti del tamburo sono abbastanza spaventosi, e si propagano fino a 36 metri dall'oggetto. Tutte le creature di livello (o con Dadi Vita) inferiore a quello sciamano vengono istantaneamente prese dal panico e sono costrette a fuggire terrorizzate, per 2d6 round. Le creature con un numero livello (o DV) pari quello dello sciamano possono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per evitare il panico, mentre le creature di livello superiore a quello dello sciamano (o con maggiori DV) possono effettuare il TS con un bonus di +4.

Indipendentemente dai DV, tutte le creature che odono il rombo del tamburo (eccetto quelle entro 3 metri dallo sciamano) subiscono un numero di punti ferita pari al livello dello sciamano (dimezzabili con TS contro Incantesimi). La capacità di evocare il suono cacofonico resta nel tamburo fino a che lo sciamano non lo suona per la prima volta, o finché la magia non viene dissolta, poi l'effetto svanisce.

TECNOMANZIA

Divinità: Brandan Scuotilande, Garal Glitterlode, Ilmarinen, Wayland

Sostituisce: *Bastoni in serpenti**

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un congegno meccanico

Durata: 6 turni

Effetto: chierico comprende il funzionamento di un congegno ed è in grado di controllarlo

Questo incantesimo permette al chierico di comprendere appieno il funzionamento di un singolo congegno meccanico o altra apparecchiatura tecnologica sul quale viene lanciato (fanno eccezione solo gli apparati magici estremamente complessi, come l'*ingranaggio multifunzionale* degli gnomi). Finché si trova entro 9 metri da esso, inoltre, l'incantatore può controllare e far funzionare magicamente il congegno, servendosi della semplice concentrazione (mentre è concentrato non può fare nient'altro se non muoversi a metà della velocità normale); per fare ciò è tuttavia ne-

cessario che l'oggetto controllato non sia guasto e sia provvisto di tutto ciò che serve per il suo funzionamento (un congegno a vapore, ad esempio, non può funzionare se manca il combustibile per riscaldare l'acqua).

Questo incantesimo permette al chierico, per esempio, di disattivare temporaneamente una trappola meccanica (o anche di azionarla a suo arbitrio), di caricare un'arma d'assedio o una semplice balestra e di far partire il colpo con la mera concentrazione (è necessario naturalmente che siano presenti le munizioni ed inoltre la frequenza di fuoco dell'arma non può essere accelerata rispetto al valore normale; il tiro per colpire viene effettuato come se il chierico stesse utilizzando fisicamente quell'arma), di manovrare un montacarichi o di scassinare una complicata serratura.

L'oggetto interessato non ha diritto ad alcun Tiro Salvezza per evitare gli effetti di questo incantesimo, eccetto quando il chierico tenta di controllare un'arma con componenti meccaniche (come una balestra) che si trova nelle mani di un altro personaggio: quest'ultimo può effettuare un TS contro Incantesimi ad ogni round per impedire all'arma di azionarsi.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

TEMPESTA DI SABBIA

Divinità: Al-Kalim, Terra, Terreno

Sostituisce: *Animazione dei morti*

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: sfera di raggio di 12 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: evoca una tempesta di sabbia

Questo incantesimo può essere evocato solo all'esterno e crea una tempesta di sabbia e polvere molto forte nell'area d'effetto (sfera di raggio 12 metri entro 108 metri dal chierico). Una volta scatenata, la tempesta è autonoma e rimane fissa nella zona in cui è stata creata, ma concentrandosi il sacerdote può spostare la tempesta alla velocità di 12 metri al round, purché rimanga entro il suo raggio d'azione; mentre si concentra per spostare la tempesta il chierico può solo muoversi a metà della velocità di cammino, senza combattere né lanciare altri incantesimi. La tempesta spegne automaticamente tutti i fuochi non riparati che incontra, e chi si trova all'interno della tempesta non riesce a combattere né a volare e deve procedere alla metà della velocità di cammino. Il forte vento e la scarsa visibilità impongono un malus di -5 a qualsiasi prova di *Osservare* o *Ascoltare* (o -25% a *Sentire rumori*). Ogni round inoltre le vittime dentro la tempesta devono effettuare un TS contro Incantesimi per non restare accecate per 1d4 round dalla polvere (creature cieche o costrutti sono immuni a questo effetto), e sono chiamate ad una prova di *Equilibrio* con penalità di -2 (o *Destrezza* a -6) per evitare di cadere a terra (nel qual caso sprecano il round di azioni solo per rialzarsi).

QUINTO LIVELLO

ATTESA FIDUCIOSA

Divinità: Halav, Minroth

Sostituisce: *Creare animali normali*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: minimo 1 ora, massimo 1 giorno ogni 2 livelli

Effetto: dopo un tempo di attesa, il chierico ottiene un punteggio di 18 (o più) in una delle sei caratteristiche

Quando lancia questo peculiare incantesimo il chierico seleziona una qualunque tra le sei caratteristiche (Forza, Intelligenza, Saggiezza, Destrezza, Costituzione o Carisma) ed attende poi fiduciosamente che l'incantesimo abbia effetto. Durante il periodo dell'attesa, il chierico ottiene un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro la paura, la confusione e la disperazione a causa della sua grande forza d'animo, ma non succede nient'altro. Il chierico può protrarre quanto a lungo desidera il periodo dell'attesa, da un minimo di un'ora ad un massimo di un giorno ogni 2 livelli, ma una volta fissata l'attesa resta tale e l'effetto non risente di eventuali tentativi di dissolvere la magia (anche se il chierico emana un'aura di abiurazione). Al termine dell'attesa, il sacerdote ottiene un punteggio di 18 nella caratteristica scelta al momento del lancio (se la caratteristica ha già un punteggio di 18+, si aggiunge solo 1 punto), e questo effetto dura per un tempo esattamente uguale alla durata dell'attesa (solo in questo momento l'effetto può essere dissolto). L'incantesimo non può essere lanciato più di una volta sullo stesso soggetto: applicazioni multiple non hanno alcun effetto.

AURA ADAMANTINA

Divinità: Diamante

Sostituisce: *Creare animali normali*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 round per livello

Effetto: il soggetto guadagna un bonus di +4 a tutti i TS e alla CA, e subisce 4 punti di danno in meno da ogni attacco fisico non magico

La pelle dell'essere soggetto all'*aura adamantina* assume un aspetto simile al diamante (sfaccettata, luminosa e riflettente, tuttavia non diventa trasparente), ed egli ottiene un bonus di +4 alla propria CA naturale, a tutti i TS, e ottiene una riduzione del danno di 3 punti solo nei confronti dei danni provocati da attacchi fisici, non da effetti magici; l'uso di eventuali armature fa aumentare la riduzione del danno (se si usa la regola del Valore Armatura). Questo incantesimo ha effetto solamente su esseri viventi, e sulle creature rettiloidi o draconiche aggiunge un ulteriore effetto: un Punto Ferita aggiuntivo per ogni Dado Vita posseduto dalla creatura. Al termine dell'effetto, i PF rimasti in aggiunta svaniscono, ma se si trova già al di sotto del suo massimo di PF non subisce ulteriori perdite.

AURA OPALESCENTE

Divinità: Opale

Sostituisce: *Creare animali normali*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 round per livello

Effetto: il soggetto guadagna un bonus di +2 ai TxC, ai danni, alla CA, a tutti i TS e subisce 2 punti di danno in meno da ogni attacco fisico non magico

La pelle dell'essere soggetto all'*aura opalescente* assume un aspetto iridescente simile a quello dell'opale, ed egli ottiene un bonus di +2 ai Tiri per Colpire, ai danni inferti con armi naturali o da mischia, alla CA e a tutti i Tiri Salvezza; inoltre ottiene una riduzione del danno di 2 punti (solo nei confronti dei danni fisici non magici). Questo incantesimo ha effetto solamente su esseri viventi, e sulle creature rettiloidi o draconiche aggiunge un ulteriore effetto: un Punto Ferita aggiuntivo per ogni Dado Vita posseduto dalla creatura. Al termine dell'effetto, se il soggetto mantiene alcuni PF aggiunti, essi svaniscono; se invece si trova già al di sotto del suo massimo di PF non accade altro.

AURA PERLACEA

Divinità: Perla

Sostituisce: *Creare animali normali*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 round per livello

Effetto: bonus di +4 ai TxC e ai danni, e subisce 4 punti di danno in meno da ogni attacco fisico non magico

La pelle dell'essere soggetto all'*aura perlacea* diventa di un lattiginoso color perla, ed egli ottiene un bonus di +4 ai Tiri per Colpire e a tutti i danni inferti con armi naturali o da mischia, e ottiene una riduzione del danno di 4 punti (solo nei confronti dei danni provocati da attacchi fisici, non da effetti magici). Questo incantesimo ha effetto solamente su esseri viventi, e sulle creature rettiloidi o draconiche aggiunge un ulteriore effetto: un Punto Ferita aggiuntivo per ogni Dado Vita posseduto dalla creatura. Al termine dell'effetto, se il soggetto mantiene alcuni PF aggiunti, essi svaniscono; se invece si trova già al di sotto del suo massimo di PF non accade altro.

CANCELLO DI FUOCO

Divinità: pantheon di Atruaghin

Sostituisce: *Resistenza alla magia*

Raggio: stesso piano di esistenza

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 ora per livello

Effetto: chierico si teletrasporta da un falò ad un altro

Per lanciare questo incantesimo, il chierico deve prima accendere un fuoco speciale utilizzando legno sacro, polveri ed erbe: l'operazione richiede

un'ora, ma permette di dare vita ad un fuoco che brucerà per 1 ora per livello del sacerdote. Una volta che il fuoco è stato acceso nel modo indicato, il chierico può lanciare su di esso l'incantesimo *cancello di fuoco*, che permette al sacerdote di entrare in mezzo alle fiamme senza bruciarsi e di essere teletrasportato in mezzo ad un altro falò di cui è a conoscenza (entro lo stesso piano di esistenza). Per questo le tribù dei Clan di Atrua-ghin tengono sempre accesi dei fuochi da campo nel caso in cui uno sciamano voglia visitarli.

L'incantesimo non permette al chierico di tornare indietro, né di condurre con sé altri individui. Tuttavia, poiché il sacerdote si teletrasporta insieme a tutto ciò che porta con sé, è possibile trasportare attraverso il fuoco un'altra persona se questa viene tenuta in braccio (sempre che la sua Forza glielo permetta). L'effetto non può essere associato ad oggetti magici.

CREARE BESTIA INFUOCATA

Divinità: Rathanos

Sostituisce: *Creare animali normali*

Raggio: 12 metri

Area d'effetto: una struttura o una statua

Durata: 6 turni

Effetto: evoca una bestia infuocata su una struttura

Questo incantesimo permette al chierico di creare una versione di fuoco di qualsiasi animale reale a lui noto (ad esempio un cavallo, un lupo o un'aquila), che obbedisce a qualsiasi suo ordine. La bestia usa gli stessi attacchi dell'animale normale, provoca danni in base alla sua taglia e ai danni standard dell'animale, ma qualsiasi cosa tocchi deve effettuare un TS contro Fuoco per evitare di incendiarsi. A causa di ciò, armi di legno o di simili materiali combustibili scagliate contro la bestia devono effettuare un TS contro Fuoco o venire incenerite. Inoltre, ogni colpo andato a segno provoca danni aggiuntivi da ustioni in base alla taglia della bestia: Minuta o inferiore: 2d6; Piccola: 3d6, Media: 4d6, Grande: 5d6, Enorme o superiore: 6d6.

La bestia ha le stesse capacità di movimento dell'animale normale e una CA pari a 0, è immune a qualsiasi attacco basato sul fuoco e può superare con un balzo dislivelli di terreno fino a 20 metri, mentre se vola si può spingere fino ad un'altezza di 150 metri.

L'unica limitazione di questo incantesimo è che la bestia può essere creata solo su una struttura preesistente con la forma di un animale, che quindi determina le sue dimensioni reali e che non viene consumata dal calore della bestia (come se in pratica fosse l'ossatura su cui si innesta la pelle infuocata). In mancanza di una struttura apposita, il chierico può evocare la bestia su qualsiasi statua di animale normale, che diventerà il corpo dell'essere. Qualunque creatura presente dentro la struttura non risente del calore sprigionato dalle fiamme proprio come fosse parte della sua ossatura, fintanto che rimane all'interno delle fiamme. Con questo incantesimo vengono creati i Carri Infuocati (*Hover-Chariots*) dei nithiani, solitamente di dimensioni enormi e dotati di una piattaforma resistente al fuoco sopra la struttura per trasportare soldati.

L'effetto non può essere reso permanente.

CREARE ZOMBI DI GHIACCIO

Divinità: Hel, Stodos

Sostituisce: *Creare cibo e acqua*

Raggio: 12 metri

Area d'effetto: un cadavere ogni 2 livelli

Durata: permanente

Effetto: crea zombi congelati e preservati

Questo incantesimo consente all'incantatore di animare qualsiasi cadavere entro 12 metri, purché sia morto da più di 1 mese e sia stato interrato, creando diversi zombi dei ghiacci. Egli può animare fino a uno zombi dei ghiacci ogni 2 suoi livelli (arrotondando per difetto), e ciascuna creatura sarà ai suoi ordini fino a che non viene distrutta. Infatti, gli zombi creati in questo modo sono immuni al *dissolvi magie* e persistono fino a che non vengono eliminati fisicamente o con una *distruzione del male*. Ogni zombi di ghiaccio, al momento di essere animato, subisce una trasformazione che lo rende perfettamente conservato e gli dona lo stesso aspetto che aveva in vita (con la scomparsa di eventuali tagli o mutilazioni che hanno causato la morte), anche se rimane comunque particolarmente pallido e gelido al tocco (chiunque interagisca con esso può notare che non è normale con un tiro Intelligenza).

Zombi di ghiaccio: CA 6; DV originali +1; # Att. 1 tocco o 1 arma; Danni 1d6 + *tocco paralizzante* (come l'incantesimo) o vari; MV 27/9; TS G pari DV.

CREARE ZOMBI FAMELICI

Divinità: Demogorgone, Nyx, Orcus

Sostituisce: *Creare cibo e acqua*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 DV di zombi per livello

Durata: permanente

Effetto: crea zombi che uccidendo creano altri zombi

Questo incantesimo è simile ad *animazione dei morti* con una importante eccezione: tutti i cadaveri devono essere integri al 90% e ritornano come zombi famelici, che non vengono distrutti con *dissolvi magie*. Essi, oltre agli attacchi originali, hanno anche un attacco con morso che causa 1d4 punti di danno (oppure il danno del morso della creatura maggiorato di 1 punto, se già ne possedeva uno). Chiunque venga morso da uno zombi famelico deve effettuare un TS contro Raggio della Morte e se fallisce il suo corpo viene inesorabilmente corrotto dall'energia necromantica dell'Entropia e in 1d4 ore la creatura muore e si trasforma a sua volta in uno zombi famelico, a meno che non venga curata prima con *distruzione del male* o *guarigione*. Anche chiunque venga ucciso da uno zombi famelico torna in vita dopo 1d4 minuti come tale, ma questi casi sono molto rari, dato che una volta morta la vittima, lo zombi normalmente ne consuma il corpo per sfamarsi (da qui il nome della creatura) e quel che rimane non si rianima certamente.

EVOKA CONCIAPELLI

Divinità: Malinois, Ruahidri Hawkbane

Sostituisce: *Distruzione del male*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: uno specchio

Durata: 1d4 ore

Effetto: evoca un conciapelli che serve l'incantatore

Con questa magia, l'incantatore evoca una creatura dei piani esterni chiamata Conciapelli, che lo serve al meglio delle sue capacità per la durata dell'incantesimo. Il conciapelli è un essere intelligente alto 2 metri fatto di oscurità solida, con lunghe lame d'argento come artigli e due biglie argentate nelle orbite. Esso ha l'istinto naturale del cacciatore, e ama scuoiare le sue prede, in particolare i licanthropi, che considera i suoi nemici mortali.

Il chierico deve lanciare l'incantesimo su uno specchio (di qualsiasi dimensione) posizionato entro 9 metri, e da esso apre un portale col piano in cui vivono i conciapelli e ne richiama uno. Attraversato lo specchio, il conciapelli ubbidisce agli ordini dell'evocatore per 1d4 ore, usando le sue capacità fisiche e magiche al meglio delle sue possibilità; nel caso però l'evocatore sia un licanthropo, il conciapelli lo attacca immediatamente, fino a che uno dei due non resta ucciso, dopo di che ritorna nel suo piano attraverso lo specchio.

Se al termine dell'incantesimo il Conciapelli non si trova vicino ad uno specchio, non riuscirà più a tornare nel suo mondo, e questo lo renderà furioso al punto da cercare l'evocatore per ucciderlo, oltre che cercare qualcun altro che lo rimandi a casa.

Conciapelli: CA -1; DV 12; pf. 80; MV 45(15); # Att. 2 artigli o catene; Danni 1d6+2/1d6+2 o speciale; TS G12; AM N; considerato un mostro planare; Abilità speciali: sorpresa 1-3 su d6 (non produce rumore ed è impossibile udirlo avvicinarsi); individua licanthropi entro 12 metri; bonus +1 al TxC e ai danni contro licanthropi; può evocare 3 volte al giorno delle catene d'argento che imprigionano la vittima mani e piedi (TS contro Incantesimi nega); Spostamento attraverso gli specchi: è in grado di entrare in qualsiasi specchio ed emergere da un altro situato entro 16 km; rigenera 1 Pf al round finché resta dentro uno specchio.

EVOKA TESCHIO CORNUTO

Divinità: Alphaks

Sostituisce: *Distruzione del male*

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: N/A

Durata: 6 turni

Effetto: evoca un teschio cornuto

Questo incantesimo permette al chierico di evocare un teschio cornuto, una creatura incantata (considerata un demone minore) sacra all'immortale Alphaks. Esso ha l'aspetto di un teschio fluttuante di circa mezzo metro, munito di due corna ricurve e acuminate; le orbite cave rilucono di una strana luminosità rossastra e malvagia, e di tanto in tanto il mostro emette grida gutturali e sinistre, oppure serra improvvisa-

mente la mandibola con un rumore secco e minaccioso.

Teschio Cornuto: CA -2; DV 10; pf. 70; MV 36(12) volando; # Att. 1 morso/1 incornata o 1 soffio; Danni 1d8/2d6 o 10d6; TS G10; AM C; considerato un demone minore (è un mostro incantato e un mostro planare); Abilità speciali: immune al fuoco, al veleno, ai gas e agli incantesimi mentali; danneggiato solo da armi magiche almeno +1; può soffiare 1 volta al turno un vortice di fuoco lungo 9 m × 1,5 m di diametro: le creature colte nell'area d'effetto subiscono 10d6 punti di danno da fuoco, ma possono effettuare un TS contro Soffio del drago per dimezzare.

Il teschio cornuto può essere evocato solo se entro 72 metri è presente una sorgente di fuoco, dalla quale scaturisce il teschio. Esso obbedisce ciecamente e al meglio delle sue possibilità a qualunque ordine dattogli dall'evocatore, con il quale è in contatto telepatico, e sparisce dopo 6 turni, oppure se viene ucciso, dissolto (con *dissolvi magie*) o cacciato (con *distruzione del male*, *esilio*, *bandire* e simili incantesimi). Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse fino a quando non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

FAVORE DI ATRUAGHIN

Divinità: Atruaghin

Sostituisce: *Barriera anti-male*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'area o un gruppo di creature

Durata: speciale

Effetto: come per l'incantesimo *consacrare*, in più sciamano e alleati annullano il primo TS che falliscono

Questo incantesimo è la più potente tra le magie rituali degli sciamani di Atruaghin e viene usato esclusivamente nel corso delle cerimonie più solenni, quando vengono creati santuari o luoghi di fede.

In termini di gioco, il *favore di Atruaghin* può essere usato come un incantesimo di *consacrare*, ma inoltre esso infonde sullo sciamano e sui suoi compagni (sino ad un personaggio per livello) una speciale protezione, facendo sì che ciascuno di essi realizzi automaticamente con successo il primo Tiro Salvezza che invece ha appena sbagliato (in pratica ribalta il risultato di un TS). Quando ciò accade, l'incantesimo ha termine per quello specifico personaggio, viceversa continua a restare attivo sulle creature benedette per un periodo indefinito o finché non viene dissolto magicamente.

FORZA DEL CAMPIONE

Divinità: Gorm, Halav, Thor, Vanya

Sostituisce: *Cura elementale**

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un focus e un individuo ogni 3 livelli

Durata: concentrazione

Effetto: chierico trasferisce la forza di coloro che si uniscono nell'incantesimo in una persona potenziandola

Questo incantesimo richiede la partecipazione di diverse persone per unire le forze e dare ad una crea-

tura consenziente (chiamata da ora in poi focus) parte di questo potere condiviso. Innanzitutto, è necessario che tutte le persone che vogliono partecipare alla magia si trovino entro 18 metri dal chierico e che siano consenzienti: l'incantesimo infatti non può obbligare alcun essere a partecipare al rituale. Una volta stabilito chi vi prenderà parte (al massimo una persona ogni 3 livelli del chierico), il sacerdote sceglie un focus, ovvero una creatura amica che godrà dell'appoggio dei suoi compagni e combatterà in loro vece in quanto campione del gruppo. Anch'essa deve rimanere entro 18 metri dal chierico per beneficiare di questo incantesimo e deve essere consenziente. Il sacerdote lancia quindi l'incantesimo, che lega magicamente fra loro i partecipanti e che permette di donare al focus il bonus derivante dalla somma dei bonus (e malus eventuali) di ciascuna delle sei caratteristiche base (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) di ogni partecipante. Egli inoltre guadagna il THAC0 più favorevole tra il proprio e quello di tutti i partecipanti, nonché i migliori Tiri Salvezza e qualsiasi incantesimo attivo su ciascuno dei vari partecipanti.

Esempio: un chierico di 17° (Fr +1, Sg +2, Co +1) con *santuario* attivato su di sé lancia questo incantesimo su un guerriero di 12° (Fr 17, Ds 13, Co 13, In 9, Sg 10, Ca 12) come focus, e coinvolge un mago di 19° (Fr -1, In +2, Sg +2) con *protezione dal male* e *volare* attivati su sé, un ladro di 15° (Fr +1, Ds +3, Ca +1) con *velocità* e un nano guerriero di 10° (Fr +2, Co +2, Ds -1). Il chierico ha il THAC0 migliore (11) e quindi il guerriero usa il THAC0 del chierico e i TS migliori, ovvero quelli del nano. Egli beneficia degli incantesimi attivi sui suoi sostenitori finché questi durano (*protezione dal male*, *velocità* e *volare*) e i suoi nuovi punteggi di caratteristica finché è attivo l'incantesimo e i membri del gruppo restano concentrati su di lui sono i seguenti: Forza 20 (17 + 3), Destrezza 15 (13 + 2), Costituzione 16 (13 + 3), Intelligenza 11 (9 + 2), Saggezza 14 (10 + 4) e Carisma 13 (12 + 1).

Il legame tra il gruppo e il focus dura finché ognuno dei partecipanti (chierico compreso) rimane concentrato sul campione senza poter fare altro se non muoversi alla normale velocità di cammino, e finché il focus rimane entro la visuale del chierico che mantiene l'incantesimo. Se uno dei partecipanti viene ferito o rompe la concentrazione, il suo apporto non si tiene più in considerazione per aiutare il campione, e dovranno quindi essere ricalcolati i bonus e i valori di riferimento del campione. L'incantesimo cessa completamente se il chierico che lo ha lanciato rompe la concentrazione o perde di vista il focus, oppure se viene annullata la magia sul campione del gruppo o sul sacerdote.

Una persona può partecipare ad un solo incantesimo *forza del campione* per volta, e un focus non può ricevere forza da più di un incantesimo di questo tipo contemporaneamente (ovvero ogni *forza del campione* deve avere un focus unico, non è possibile lanciare due magie come queste su una stessa persona).

LEGAME SPIRITUALE

Divinità: Brissard, Loki, Saasskas

Sostituisce: *Cura elementale**

Raggio: tocco

Area d'effetto: un chierico dello stesso culto

Durata: 1 ora per livello

Effetto: chierico entra nel corpo di un confratello

Questo peculiare incantesimo può essere lanciato solo su un altro sacerdote che appartenga alla stessa fede del chierico e che sia consenziente. Una volta toccato, il secondo chierico diventa un ospite per lo spirito del sacerdote che ha lanciato il *legame spirituale*, che può dominarlo ed entrare nel suo corpo ogni volta che vuole fino a che l'incantesimo non termina.

Il chierico rimane in sé fino a che non desidera stabilire un contatto con l'ospite: in questo caso, egli entra in trance, il suo corpo rimane inerte e il suo spirito si trasferisce nel corpo ospite, di cui può sfruttare tutti e cinque i sensi e col quale può comunicare telepaticamente. Il chierico può entrare in contatto con l'ospite e tornare nel suo corpo quante volte vuole finché l'incantesimo è attivo. Non c'è limite alla distanza tra il chierico e l'ospite perché questo collegamento avvenga, purché siano entrambi sullo stesso piano di esistenza e non siano all'interno di un campo di antimagia. Se lo desidera inoltre, il chierico può prendere possesso della volontà dell'ospite e comandare il suo corpo. Tuttavia, se l'ospite si rifiuta di farsi da parte, egli può effettuare un TS contro Incantesimi, e se riesce, l'incantesimo ha termine. Se il TS fallisce o l'ospite acconsente, il chierico è in grado di usare il corpo dell'ospite sfruttando tutte le sue capacità e memorie (quindi anche lanciando i propri incantesimi), ma non è in grado di accedere alle conoscenze o alle capacità dell'ospite. Mentre domina il corpo ospite il chierico utilizza le proprie statistiche di Intelligenza, Saggezza e Carisma, mentre la Forza, Destrezza e Costituzione sono quelle dell'ospite. Il chierico può ridare il controllo del corpo all'ospite quando vuole.

Ogni volta che viene ferito mentre controlla il corpo dell'ospite, il chierico deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali per mantenere l'incantesimo: se il TS fallisce, l'incantesimo è spezzato e lo choc emotivo per il dolore si trasmette anche al corpo originale del sacerdote, che perde 1d6 PF. Se poi il corpo dell'ospite dovesse essere ridotto sotto zero Punti Ferita, questi muore e il chierico deve effettuare un TS contro Raggio della Morte o perire a sua volta; se il TS riesce, significa che è riuscito a tornare nel suo corpo originario e rimane stordito per un minuto.

PELLE D'AMBRA

Divinità: Ka

Sostituisce: *Resistenza alla magia*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 12 turni

Effetto: il chierico è immune alle armi normali o d'argento di qualsiasi dimensione e alla pietrificazione

La pelle del chierico assume il colore (ma non la consistenza) dell'ambra, mentre capelli, unghie, denti, squame, e tutte le altre parti del corpo diverse dalla pelle diventano anch'essi ambrati, ma con tonalità e lucentezza diverse. Finché perdura l'incantesimo, il chierico diventa immune alle armi normali e d'argento, inclusi proiettili e armi naturali, di qualsiasi taglia e dimensione; ciò significa che un proiettile normale non può danneggiare il chierico neppure se viene scagliato con un'arma da tiro magica (per esempio una freccia normale scagliata con un arco +4 rimbalza contro la pelle del chierico: per danneggiarlo è necessario che sia magica la freccia). Il chierico è inoltre immune a qualsiasi effetto di pietrificazione.

Si osservi che è sufficiente un'arma magica anche senza bonus (per esempio un'arma benedetta) per danneggiare un personaggio protetto da *pelle d'ambra*, ed egli è anche vulnerabile ai danni da caduta. Infine, le armi naturali di alcuni mostri particolarmente potenti sono sempre considerate magiche: di norma, qualsiasi mostro che può essere ferito solo con armi magiche colpisce a sua volta come arma magica col bonus relativo alla propria immunità (ad es. gli attacchi naturali di un necrospettro, che può essere ferito solo da armi +2 o migliori, sono considerati armi +2).

RIPOSO ETERNO

Divinità: Ixion, Thanatos

Sostituisce: *Resistenza alla magia*

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Effetto: impedisce la resurrezione, la rianimazione e la reincarnazione del cadavere

Quando questo incantesimo viene lanciato su di un cadavere ne rende impossibile la resurrezione, la rianimazione come non morto (sia da parte dell'incantesimo *animare i morti*, sia per altre cause, come per esempio quando una creatura viene uccisa da uno spettro), la reincarnazione e ogni effetto simile. Il *riposo eterno* è permanente e può essere contrastato solo con un *desiderio*.

Questo incantesimo non ha alcun effetto se viene lanciato su un essere vivente o su un non-morto.

SCUDO DEL DRAGO

Divinità: Bemarris

Sostituisce: *Resistenza alla magia*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 3 turni

Effetto: scudo assorbe qualsiasi soffio del drago

Questo incantesimo crea nelle mani del chierico un fulgido scudo di medie dimensioni di acciaio azzurro, che reca inciso il simbolo di Bemarris (un drago trafitto da una spada). Lo scudo dona al chierico un bonus di protezione di +1 ogni 5 livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto, max +5 al 25°) contro qual-

siasi attacco fino al termine della sua durata, ma la sua particolarità è che rende immune il sacerdote al soffio di qualsiasi drago o a qualsiasi attacco di tipo soffio. Lo scudo scompare al termine della durata dell'incantesimo, oppure se viene tolto dalle mani del chierico, o se viene dissolto magicamente.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SIGILLO DI GUARDIA

Divinità: Alpathia, Ka, Mâtin, Petra, Pflarr

Sostituisce: *Creare animali normali*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto che sia possibile aprire

Durata: speciale

Effetto: sigillo magico esplose se manomesso e causa 1d6 PF per livello (max 20d6) in raggio max 12 metri

Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque oggetto inanimato che sia possibile aprire (come uno scrigno, un portale, una cassetto, ecc.) il cui volume sia inferiore a 81 m³ e che non abbia più di un glifo, runa o sigillo su di sé. Per lanciare l'incantesimo il chierico traccia un sigillo magico (visibile o invisibile, a sua scelta) sull'oggetto: questa operazione richiede 6 ore e l'utilizzo di componenti alchemiche e metalli preziosi per una spesa complessiva di 2500 m.o., ma una volta completata il glifo dura in eterno oppure fin quando non viene attivato. Il chierico è l'unico che può aprire l'oggetto senza correre rischi, ma se lo desidera, può scegliere una parola d'ordine che permetta a chiunque di aprire l'oggetto senza pericoli.

Non appena qualcuno non autorizzato tenta di aprire l'oggetto, il *sigillo di guardia* si attiva con effetti devastanti (che però non danneggiano l'oggetto): un'onda d'urto di energia magica si propaga con violenza entro un raggio di 12 metri intorno all'oggetto (l'incantatore sceglie l'ampiezza dell'onda al momento della creazione del glifo), infliggendo alle vittime 1d6 punti di danno per livello del chierico (massimo 20d6). Le vittime devono effettuare un TS contro Incantesimi: se ha successo, i danni vengono dimezzati ed esse rimangono stordite per 1d10 round (solo le creature viventi possono essere stordite); se il TS fallisce, le vittime subiscono danni pieni ed entrano in uno stato di animazione sospesa per 1 giorno per livello del sacerdote. Le creature in animazione sospesa non hanno bisogno di nutrirsi o respirare, non invecchiano e non sono coscienti, ma sono vulnerabili nei confronti di qualunque minaccia (possono essere uccise da un singolo colpo); le vittime possono essere riportate alla normalità con *dissolvi magie* oppure con *guarigione*.

Un ladro che stia cercando trappole ha una penalità di -50% al tiro per trovare il sigillo, ma non può neutralizzarlo. Il glifo può essere rimosso solo attivandolo oppure con *dissolvi magie* o *distruzione del magico*; in tal caso però le probabilità di fallimento sono doppie rispetto al normale, e mai inferiori al 10% (anche se chi sta lanciando l'incantesimo è di livello più alto del chierico che ha creato il sigillo).

STIRPE SERPENTIFORME

Divinità: Bachraeus

Sostituisce: *Distruzione del male*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: l'individuo diventa un serpente mannaro

Questo potente incantesimo è in grado di mutare un qualsiasi essere vivente in una creatura in grado di assumere la forma di un gigantesco serpente, un vero e proprio serpente mannaro. L'individuo toccato può tentare di opporsi alla trasformazione con un TS contro Incantesimi con penalità di -2, ma se fallisce l'effetto è irreversibile ed egli viene considerato maledetto: il suo allineamento diventa Caotico (se non lo è già) e il suo animo è preda di impulsi malvagi. L'essere può trasformarsi a suo piacimento, senza essere influenzato dalle fasi lunari, ma è costretto ad obbedire ciecamente agli ordini del sacerdote che lo ha trasformato e in generale a rispettare la parola dei chierici di Bachraeus.

Come licanthropo, egli possiede due forme: quella normale, e quella di serpente gigante. Quando si trasforma in serpente, egli diviene immune alle armi normali, possiede una resistenza alla magia del 10%, e può attaccare con un morso che causa 1d6 PF, più altri 2d6 PF per il veleno iniettato (un TS contro Veleno dimezza il danno). La vittima ha una probabilità percentuale pari ai PF causati dal morso sui PF totali posseduti di contrarre la licanthropia (es: un guerriero con 10 PF che ne perde 6 per il morso ha il 60% di probabilità), trasformandosi in un serpente mannaro asservito al suo progenitore (come se fosse sotto l'effetto permanente di uno *charme*) fino a che questi non viene ucciso. Mentre è in forma di serpente, il licanthropo può stritolare una vittima anziché morsicarla (occorre un normale TxC), e se l'attacco ha successo, la vittima subisce 1d10 punti di danno al round e rimane imprigionata finché non vince una prova di Forza contrapposta.

Le statistiche della vittima mentre è in forma di serpente mannaro si modificano come segue: CA 0, Forza +2, Destrezza +2, Saggiezza -2, Carisma -2, +2 DV oltre a quelli della sua forma originale (il THAC0 è basato sui nuovi DV).

STRALI ENTROPICI

Divinità: tutte quelle entropiche

Sostituisce: *Creare animali normali*

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: 1 creatura ogni 2 livelli

Durata: istantanea

Effetto: dardi causano 2d6 Pf + stordimento x 2d6 rnd

Questo incantesimo crea dardi di energia entropica che partono dalle mani del chierico e colpiscono automaticamente fino a una creatura ogni 2 livelli del sacerdote che si trovino entro 45 metri. Ogni vittima subisce 2d6 punti di danno e deve effettuare un TS contro Raggio o rimanere stordita a causa dell'energia entropica che intorpidisce le membra. Lo stordimento dura per 2d6 round e impedisce alle vittime anche di

pensare coerentemente. Gli *strali entropici* influenzano anche le creature non-morte.

TOCCO IMMONDO

Divinità: Demogorgone

Sostituisce: *Distruzione del male*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 round per livello

Effetto: il chierico ferisce e contagia le creature toccate

Quando il chierico lancia questo incantesimo, una delle sue mani diventa orribilmente tumefatta e invasa da piaghe come quelle di un lebbroso; il chierico non è in grado di utilizzare efficacemente un'arma o uno scudo con quell'arto, anche se può ancora maneggiare piccoli oggetti (come una pozione) o lanciare incantesimi. Qualunque creatura toccata dal chierico con la mano infetta (normale Tiro per Colpire) perde il 10% dei suoi Punti Ferita attuali, oppure 1d6+1 Pf (a seconda di cosa sia più svantaggioso per la vittima), e deve effettuare un TS contro Incantesimi per evitare di contrarre una malattia magica orribile e devastante.

Il *tocco immondo* resta attivo nella mano del sacerdote per 1 round per livello, per cui il chierico può essere in grado di colpire ed infettare più vittime durante questo lasso di tempo; se lo desidera, tuttavia, può porre termine all'incantesimo anticipatamente.

Il tipo esatto di malattia trasmessa viene determinato dal chierico al momento di evocare la magia: se egli non specifica nulla, il morbo trasmesso sarà quello della mummia (per i dettagli su questa ed altre affezioni vedi l'incantesimo *infliggi malattie*).

TORMENTA GELIDA

Divinità: Hel, Stodos

Sostituisce: *Barriera anti-male*

Raggio: 0

Area d'effetto: cono di 12 x 4 mt o sfera di raggio 6 mt

Durata: istantanea

Effetto: tempesta gelida causa 1d6 PF (cono) o 1d4 PF (sfera) per livello entro l'area d'effetto (TS dimezza)

Con questo incantesimo il chierico può evocare il potere del gelo per creare una tempesta in forma di sfera o di cono. Nel primo caso, intorno a sé si crea una grandinata che colpisce tutti coloro che si trovano entro un raggio di 6 metri causando 1d4 PF ogni livello del chierico (max 20d4). Le vittime (ad esclusione del chierico) devono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni subiti, e se il TS fallisce vengono anche temporaneamente rallentate (come per l'incantesimo *lentezza*) dal gelo per 1d4 round.

Il secondo modo di evocare il potere del gelo è creare un vortice di ghiaccio che parte dal corpo del bardo e si proietta contro una vittima designata. Il vortice è un cono lungo fino a 12 metri e largo un terzo, e si propaga in linea retta verso la vittima scelta, causando a chi incontra sul suo cammino 1d6 Punti Ferita per livello del chierico (TS Incantesimi dimezza i danni).

SESTO LIVELLO

ACCELERAZIONE DELLA MAGIA

Divinità: Alphatia, Fugit, Iliric, Ka, Khoronus, Lokena, Palartarkan, Pflarr, Pharamond, Simurgh

Sostituisce: *Banchetto divino*

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: soggetto rispetta un dettame del chierico

Questo incantesimo altera l'effettiva durata di qualsiasi effetto magico all'interno dell'area d'effetto, un globo di raggio 6 metri centrato sul chierico, che il sacerdote può scegliere se lasciare fisso in quel luogo per tutta la durata dell'effetto o vincolare a sé, in modo che l'area lo circonda ovunque vada. Nel globo la magia scorre talmente veloce che gli effetti magici istantanei non hanno effetto, mentre tutti gli altri hanno una durata ridotta a 1/10 (minimo 1 round). Questo vale per tutti gli incantesimi che vengono a trovarsi all'interno del globo, siano essi prodotti dal chierico che da altri individui (l'unica eccezione è il globo stesso, che rimane per 1 round per livello del chierico). Il globo non influenza gli effetti permanenti (come una maledizione, o qualsiasi incantesimo legato a una *permanenza*).

L'area di *accelerazione della magia* non può essere dissolta magicamente, e anche chi è protetto da una *barriera anti-magia* vede la durata della barriera decurtata come previsto, mentre un raggio anti-magia è in grado di annullare per intero gli effetti della sfera fino a che rimane fisso sulla zona. Infine, l'accelerazione ha effetto solo sugli incantesimi o effetti simili prodotti da oggetti o creature: non influenza minimamente i poteri soprannaturali propri delle creature magiche (come il soffio dei draghi o lo sguardo pietrificante del basilisco).

AURA DI IMPREVEDIBILITÀ

Divinità: Bastet, Tyche

Sostituisce: *Avvento degli eroi*

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di 6 metri di raggio

Durata: 1 round per livello

Effetto: effetti casuali hanno luogo ad ogni round

Quando lancia questo incantesimo, il chierico viene avvolto da un'invisibile aura sferica di 6 metri di raggio, all'interno della quale si susseguono freneticamente eventi casuali che modificano la realtà circostante in modo del tutto inatteso e imprevedibile. L'effetto dell'incantesimo si muove con il chierico, il quale *non* può porre termine ai suoi effetti prima che sia trascorsa l'intera durata.

All'inizio di ogni round si tira un dado percentuale per determinare cosa succederà a tutte le creature presenti all'interno dell'area: né il chierico né alcun altro è in grado di predire in anticipo quale effetto avrà

luogo in ogni round prima di averlo sperimentato direttamente (non è ammesso TS per evitare gli effetti).

Tab. 2.8 – Effetti dell'Aura di imprevedibilità

d %	Effetto
01-10	Tutti gli incantesimi lanciati in questo round da incantatori che si trovano all'interno dell'area di effetto hanno il 50% di probabilità di malfunzionare (il DM decide volta per volta a suo arbitrio se l'incantesimo semplicemente non funziona oppure dà luogo ad un effetto contrario a quello voluto). Gli incantesimi lanciati in precedenza, oppure lanciati dall'esterno su creature che si trovano entro l'area di effetto non vengono influenzati.
11-20	Tutti gli incantesimi lanciati in questo round da incantatori che si trovano all'interno dell'area di effetto hanno la durata raddoppiata (se questo effetto non è applicabile, come nel caso di incantesimi con durata permanente o istantanea, non succede nulla).
21-30	Tutti gli incantesimi lanciati in questo round da incantatori che si trovano all'interno dell'area di effetto hanno la durata dimezzata (se questo effetto non è applicabile, come nel caso di incantesimi con durata permanente o istantanea, non succede nulla).
31-40	Tutte le creature che si trovano entro l'area di effetto diventano veloci (come per l'incantesimo <i>velocità</i>) per tutto (e solo) questo round.
41-50	Tutte le creature che si trovano entro l'area di effetto diventano lente (come per l'incantesimo <i>lentezza</i>) per tutto (e solo) questo round.
51-60	Tutte le creature all'interno dell'area di effetto diventano fortunate per l'intero round: esse ottengono un bonus di +1 a tutti i tiri effettuati con il d20 (come TxC, TS, prove di abilità, ecc.) e di +5% a tutti i tiri effettuati con il dado percentuale (per esempio i tiri relativi alle abilità dei ladri).
61-70	Tutte le creature all'interno dell'area di effetto diventano sfortunate per l'intero round: esse subiscono una penalità di -1 a tutti i tiri effettuati con il d20 e di -5% a tutti i tiri effettuati con il d%.
71-80	Tutti gli incantesimi (tranne <i>aura di imprevedibilità</i>) e gli effetti magici all'interno dell'area vengono dissolti; la percentuale di fallimento è analoga a quella di un incantesimo di <i>dissolvi magie</i> lanciato da un incantatore del livello del chierico.
81-90	Tutte le creature all'interno dell'area, tranne l'incantatore, vengono teletrasportate all'esterno di essa (ad una distanza di 10d10 metri dal chierico) in punti scelti in modo totalmente casuale (tenendo presente però che il soggetto non può materializzarsi in uno

spazio già occupato da un solido o in una zona di anti-magia)
91-00 La durata di questo incantesimo si prolunga di altri 1d4 round.
Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

CONTROLLO DEL TOTEM

Divinità: pantheon di Atruaghin
Sostituisce: *Animare oggetti*
Raggio: 72 metri
Area d'effetto: un animale e un individuo
Durata: 1 turno per livello
Effetto: stabilisce un legame totalmente biunivoco tra un animale totem e un individuo

Per lanciare questo incantesimo, il chierico deve catturare l'animale totem della vittima che intende colpire; questo naturalmente può essere fatto anche senza il consenso o la consapevolezza di quest'ultima. Una volta che l'animale è stato catturato, l'incantesimo viene lanciato su di esso. Da questo momento e per tutta la durata dell'incantesimo, qualunque cosa succeda all'animale succede anche alla vittima (e viceversa). Pertanto, se l'animale viene messo a dormire, anche il personaggio legato ad esso sprofonda nel sonno. Questo legame giunge sino alla morte: l'uccisione dell'animale provoca infatti la morte della vittima.

Quando l'incantesimo viene lanciato, la vittima (non l'animale) può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitarne gli effetti; se fallisce, è totalmente in balia dello sciamano che possiede l'animale totem. Se un individuo è già vittima di questo incantesimo, non è possibile influenzarlo doppiamente lanciandolo su anche un secondo animale totem.

DISLOCAZIONE TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Simurgh, Yav
Sostituisce: *Giusto potere*
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: 1 essere o 1 oggetto max taglia Enorme
Durata: 1 ora per livello
Effetto: vittima sparisce e riappare alla fine dell'effetto

Questo potente incantesimo manipola il flusso temporale intrappolando la vittima (un essere o un oggetto al massimo di dimensioni enormi) in una bolla temporale e proiettandola nel futuro. Se il soggetto fallisce il suo TS contro Incantesimi con penalità di -4 (e qualsiasi oggetto non indossato o impugnato lo fallisce automaticamente), egli scompare istantaneamente, per riapparire nello stesso identico punto al termine dell'effetto. Durante questo lasso di tempo, il bersaglio non può essere in alcun modo contattato o individuato, dato che si trova all'interno di un'altra dimensione (quella del flusso temporale appunto), e quando riappare per la vittima è come se non fosse accaduto nulla, poiché essa non ha la percezione del tempo trascorso (anche perché per lei non è passato che un secondo dal momento in cui l'incantesimo ha avuto effetto ed ha

attraversato il flusso temporale). Se il bersaglio aveva lanciato incantesimi che dipendono dalla sua presenza, si considera "morto" o "distrutto" per la durata dello *sbalzo temporale* per capire se i suoi effetti possono considerarsi svaniti. Se invece la vittima è sotto qualche tipo di effetto magico o deleterio, il tempo trascorso "fuori fase" non incide minimamente sulla durata di questi effetti (come già detto, per lui non è trascorso che un secondo). Se al momento del suo ritorno il suo posto è occupato da un altro solido, egli si materializza nello spazio libero più vicino e finisce disteso a terra.

GUSCIO ENTROPICO

Divinità: tutte quelle entropiche
Sostituisce: *Banchetto divino*
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il chierico
Durata: 1 ora (6 turni)
Effetto: armatura dona protezione alla CA e bonus a TS

Questo incantesimo crea attorno al corpo del sacerdote un'aura di energia oscura che lo avvolge completamente occultandone le fattezze e adattandosi al suo corpo. Il guscio rende l'aspetto del chierico particolarmente sinistro, tanto che qualsiasi creatura con 3 DV o meno ha terrore del sacerdote, si rifiuta di avvicinarsi a meno di 9 metri e di assalirlo in qualsiasi modo. L'aura dona inoltre al chierico l'infravisione entro 18 metri e un bonus alla CA di 1 punto ogni 5 livelli (arrotondando per difetto). Il sacerdote ha una probabilità di +90% di *Nascondersi nelle Ombre* quando si muove all'interno di zone buie o durante la notte, in mancanza di una zona di luce che lo illumini. Infine, egli riceve un bonus di +3 a tutti i Tiri Salvezza per evitare effetti di energia positiva o incantesimi derivanti da chierici di allineamento Buono o Legale. Il *guscio entropico* può essere annullato con *dissolvi magie* o simili incantesimi, ed è impervio a qualsiasi effetto magico basato sulla luce, proteggendo similmente il chierico dai loro effetti deleteri. Esso inoltre protegge il chierico da qualsiasi effetto dei raggi ultravioletti o solari in genere (se il sacerdote è un vampiro, ad esempio, gli consente di sfidare la luce del giorno finché rimane protetto dal guscio).

Questo incantesimo non può essere reso permanente su di un oggetto.

OCCHIO D'AQUILA

Divinità: pantheon di Atruaghin
Sostituisce: *Ristorazione**
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: dall'alba al tramonto
Effetto: soggetto non manca i bersagli con armi da tiro

Questo incantesimo può venire lanciato su di un individuo esclusivamente al sorgere del sole. Una volta lanciato, esso fa sì che il personaggio, quando utilizza archi, fionde e bolas, non possa mancare mai il bersaglio (funziona anche contro esseri protetti da ef-

fetti distortanti, ma non contro creature riparate dietro una copertura rigida); l'effetto dura fino al tramonto. I fattori quali la gittata dell'arma si applicano solo laddove essi limitano l'arma (per esempio un arco non può scagliare frecce oltre una certa distanza massima), non l'arciere, in quanto non è richiesto alcun TxC.

Se l'arma infligge il danno massimo (calcolarlo in base al grado di maestria dell'arciere), il bersaglio è stato colpito con tale precisione che viene inferto del danno addizionale: in termini di gioco, si tira una seconda volta il dado (o i dadi) dei danni e si aggiunge il valore ottenuto ai bonus dell'arma e a qualsiasi altro bonus magico presente). Se anche il secondo tiro del danno infligge il valore massimo possibile, si ritira ancora e così via ad oltranza fin quando non si ottiene un valore inferiore al massimo. Per questa ragione, non c'è teoricamente alcun limite al danno che l'arciere può infliggere quando beneficia di *occhio dell'aquila*. Proiettili che causano solo 1 Pf (come gli aghi delle cerbottane), causano in realtà 4 Pf, senza altri effetti.

Questo effetto non può essere associato ad alcun oggetto magico.

PIAGA DEI NON-MORTI

Divinità: Demogorgone, Marwdyn, Nyx, Orcus, Thanatos, Yagrai, Zuguzl

Sostituisce: *Conversare**

Raggio: 1,6 km

Area d'effetto: 10 mq per livello

Durata: permanente

Effetto: anima cadaveri come scheletri

Questa è la versione potenziata della *animazione dei morti*. Il chierico sceglie una zona entro 1,6 km, e con l'incantesimo influenza i cadaveri presenti nell'area d'effetto, ovvero una superficie di 10 mq per livello. La magia anima in modo permanente i cadaveri come scheletri tutti al servizio del sacerdote: essi sono impervi al *dissolvi magie* ed eseguono qualsiasi ordine fino a che non vengono distrutti o il sacerdote stesso sceglie di spezzare il vincolo, riducendoli in polvere. Il numero di scheletri creati dipende dal tipo di terreno:

- Cimitero o campo di battaglia: 1 scheletro per mq.
- Area rurale o selvaggia: 1 scheletro ogni 10 mq.
- Area desertica o urbana: 1 scheletro ogni 100 mq.

Se nell'area sono presenti i cadaveri di creature con maggiori Dadi Vita rispetto a quelli di un semplice umanoide (ad esempio la carcassa di un drago o di un gruppo di centauri) è possibile animarle, ma ogni DV delle creature in questione conta come uno scheletro, al fine di comprendere quante di queste creature possono essere trasformate in versioni scheletriche.

Gli scheletri di umanoidi hanno tutti 1 DV, Classe d'Armatura 7, possono attaccare con un artiglio (1d6 punti di danno) o un'arma (fornita dal sacerdote, se non ne possiedono una i cadaveri) e ricevono danni dimezzati da armi penetranti, oltre a godere delle normali difese dei non-morti. Scheletri di creature diverse hanno gli stessi attacchi fisici che possedevano in vita, un numero appropriato di Dadi Vita uguale a quello che avevano da vive, gli stessi Tiri Salvezza e una CA

migliorata di 1 punto rispetto all'originale, ma nessuna delle forme di attacco o difesa speciali che avevano in vita (un drago quindi non può soffiare, ad esempio). Tutti gli scheletri così animati vengono scacciati come se avessero 2 Dadi Vita in più rispetto a quelli attuali.

SENTIERO DELL'ARCOBALENO

Divinità: Arnelee, Asterius, Cochere, Mealiden, Ninsun, Odino, Palartarkan, Simurgh, Sinbad, Zalaj

Sostituisce: *Proibizione*

Raggio: 6 km per livello

Area d'effetto: chierico e fino a 6 creature

Durata: speciale

Effetto: crea un arcobaleno che trasporta le creature fino a 6 km di distanza per livello del chierico

Questo incantesimo crea di fronte al chierico un bellissimo arcobaleno multicolore che fuoriesce dal terreno e si perde nel cielo. Il sacerdote può salire sull'arcobaleno insieme ad un massimo di altre 6 creature, e grazie ad esso viaggiare lontano fino a 6 chilometri per livello (percorrendo 1,5 chilometri al round), verso una direzione decisa da lui (non importa nominare con esattezza un luogo). I passeggeri dell'arcobaleno scompaiono alla vista dei presenti non appena salgono su di esso, e nessuno può riuscire a vederli mentre viaggiano nell'aria, perché essi sono diventati immateriali a tutti gli effetti. Quando il chierico lo desidera, può scendere dall'arcobaleno e con lui fuoriescono anche tutti i passeggeri, ponendo fine all'effetto. Se un passeggero cerca di lasciare l'arcobaleno contro il volere del sacerdote deve effettuare un TS contro Incantesimi: se riesce, si perde nel piano Astrale. L'arcobaleno deposita sempre i suoi passeggeri sul terreno o su una superficie stabile (sempre se ne esistono entro la distanza percorsa), mai dentro altri solidi o all'interno di costruzioni.

Finché si trova dentro l'arcobaleno, il chierico può scegliere di utilizzare le proprietà magiche dei suoi colori, attivandone una ogni round, per influenzare una singola creatura che si trovi nell'arcobaleno. In base ai colori scelti, questi sono i poteri concessi:

- Arancio: *cura ferite gravi*;
- Blu: *volare*;
- Giallo: *velocità*;
- Indaco: *libertà di movimento*;
- Rosso: *resistenza agli elementi*;
- Verde: *neutralizza veleno*;
- Viola: aumenta temporaneamente di 1 punto la Saggiezza (fino al massimo razziale) per 24 ore.

Una volta attivato il potere di un colore, esso scompare dall'arcobaleno, riducendo la distanza percorribile di 6 km; quando tutti i colori sono stati usati, l'arcobaleno scompare e l'effetto cessa, depositando i viaggiatori ovunque siano arrivati sino a quel momento. Se l'attivazione di uno dei colori riduce la distanza percorribile al di sotto di quella effettivamente ancora da percorrere, l'arcobaleno scompare e l'effetto cessa ma il potere viene evocato normalmente.

VENDETTA

Divinità: Alphaks, Atzanteotl, Bachraeus, Danel, Idris, Jammudaru, Malinois, Opale, Raith, Tarastia

Sostituisce: *Animare oggetti*

Raggio: infinito

Area d'effetto: un essere colpevole

Durata: permanente

Effetto: tormenta il riposo della vittima

Il chierico può lanciare questo incantesimo solo su esseri che gli abbiano arrecato un'offesa o un torto imperdonabile, oppure che si siano macchiati di crimini di estrema gravità contro il culto o secondo i precetti del sacerdote. L'incantatore può lanciare *vendetta* su una sola creatura per volta (in altri termini, non possono mai essere attivi contemporaneamente due incantesimi di *vendetta* lanciati dallo stesso personaggio).

Per lanciare *vendetta* il chierico deve possedere un oggetto o un feticcio appartenuto alla vittima e che abbia toccato il suo corpo (per esempio una ciocca di capelli, una goccia di sangue, una moneta che la vittima ha stretto in mano o un brandello di vestito): il lancio dell'incantesimo richiede un'ora intera, al termine del quale l'oggetto diventa incantato e il sacerdote perde 500 PE per livello o Dado Vita posseduto dalla vittima (l'energia vitale che sacrifica per incantare il feticcio con la sua maledizione).

A questo punto il bersaglio della *vendetta* è soggetto a qualcosa di simile ad una terribile maledizione: il suo sonno è tormentato da incubi spaventosi e da immagini ricorrenti in cui rivede in continuazione la colpa commessa (e che gli ha causato l'odio del sacerdote). Al risveglio, la vittima non ha recuperato alcun Punto Ferita dovuto al riposo e alla rigenerazione naturale, bensì subisce 2d6+2 danni oppure il 30% dei suoi Pf attuali (queste ferite possono essere curate con i comuni mezzi magici). La vittima inoltre deve effettuare un TS contro Incantesimi: se lo fallisce significa che gli incubi l'hanno sconvolta al punto che essa non è neppure in grado di memorizzare gli incantesimi (se si tratta di un incantatore) e subisce una penalità di 1 punto a tutti i suoi TxC, ai TS ed ai danni fin quando non riesce a riposare decentemente.

Qualora la vittima e l'incantatore si trovino a meno di 108 metri l'uno dall'altro, entrambi avvertono intensamente la presenza della propria nemesi, e saranno in grado di individuarla senza errore se si trova entro il proprio campo visivo, anche se camuffata, invisibile o soggetta ad un incantesimo di *metamorfosi*. In combattimento, il sacerdote ottiene un bonus di +3 ai suoi TxC quando attacca la vittima, mentre quest'ultima subisce una penalità di -3 ai TS contro gli incantesimi lanciati dal chierico.

L'incantesimo ha una durata permanente, e si può porre termine ai suoi effetti solo nei seguenti modi:

1. la vittima muore per mano dell'incantatore o viceversa;
2. il feticcio incantato viene distrutto oppure l'incantamento posto su di esso viene dissolto con *dissolvi magie*;
3. si fa uso di un *desiderio* opportunamente formulato per dissolvere la *vendetta*;

Gli effetti della *vendetta* vengono sospesi (ma non dissolti) se la vittima si trova su un piano di esistenza diverso da quello del feticcio incantato.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

VESSILLO INCANTATO

Divinità: Al-Kalim, Bartziluth, Bemarris, Cretia, Frey, Freyja, Generale Eterno, Gorm, Halav, Ilmarinen, Ixion, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Mâtin, Mealiden, Ninfangle, Petra, Thor, Vanya, Wogar, Zugzul

Sostituisce: *Animare oggetti*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un vessillo

Durata: 1d6 ore

Effetto: infonde un potere magico ad un vessillo

Questo particolare incantesimo viene usato soprattutto in battaglia dai chierici di divinità della guerra. Toccando un vessillo che reca l'immagine di un animale o un simbolo particolare e ben distinguibile, il sacerdote gli infonde un immenso potere sacro tanto da farlo diventare un ricettacolo divino in grado di infondere la protezione e l'aiuto della divinità servita a tutti coloro che riescono a scorgere chiaramente il simbolo sul vessillo e che abbiano addosso un segno identico (ad esempio un reggimento che indossi tabarri o spille con lo stesso segno identificativo, come una testa di lupo, una croce, un sole e così via). Il potere rimane all'interno dello stendardo per 1d6 ore, e agisce solo sulle creature alleate col chierico in grado di distinguere chiaramente il vessillo, che una volta osservato garantisce al soggetto, finché rimane entro 500 metri dal vessillo, una capacità particolare scelta dal sacerdote tra gli incantesimi conosciuti dei primi due livelli (ad esempio *benedizione*, *santuario*, *protezione dal male*, ecc.), oppure un bonus di +1 a qualsiasi TxC e ai danni con un particolare tipo di armi, un bonus di +2 al Morale o a un certo tipo di Tiro Salvezza, o una capacità speciale legata all'animale rappresentato nel vessillo, con limiti imposti dal giudizio del DM. Esempi di vessilli e poteri ad essi associati sono i seguenti:

- Aquila: Coraggio o Osservare (v. abilità generali)
- Cammello: Resistere al caldo (v. abilità generale) o dimezza il fabbisogno giornaliero di acqua
- Falcone: Osservare o Sorpresa (v. abilità generali)
- Fenice: *protezione dalla morte* (v. aiuto divino, 1°) oppure Duro a morire (v. abilità generale)
- Fulmine: tocco folgorante (1d6 danni a mani nude) o *resistenza ai fulmini* (2°)
- Iena: l'urlo spaventa il nemico che fugge in preda a panico per 1d4 rnd se non effettua un TS Paralisi
- Luna: visione notturna o *silenzio individuale* (2°)
- Lupo: Fiutare o velocità raddoppiata
- Serpente: con 20 puro sul TxC il nemico deve effettuare un TS Veleno o morire sul colpo
- Sole: *luce magica* 1 volta all'ora o tocco incandescente (1d6 danni a mani nude)
- Volpe: Muoversi furtivamente o Ascoltare (v. abilità generali omonime)

SETTIMO LIVELLO

BARRIERA TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Simurgh, Yav

Sostituisce: *Ira divina*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 turno

Effetto: barriera ritarda parte dei danni subiti e protegge da effetti di alterazione temporale

Questo potente incantesimo crea intorno al chierico una barriera che distorce il flusso del tempo. La barriera intercetta qualsiasi tipo di attacco causi danni al sacerdote e deflette parte del danno nel futuro, consentendo al soggetto di prepararsi per contrastarlo.

Se l'attacco produce un danno fisico di qualsiasi entità, metà del danno colpisce il chierico immediatamente, e l'altra metà solo al termine della barriera. Occorre notare che al termine dell'effetto, tutti i danni ritardati influenzano il sacerdote contemporaneamente, quindi egli deve prepararsi attentamente usando gli incantesimi curativi o le difese a lui disponibili per non ricevere un danno massiccio che potrebbe ucciderlo. Qualsiasi tipo di cura viene sempre applicata prima ai danni subiti immediatamente, e solo quando i Punti Ferita recuperati superano il massimo del sacerdote, i PF in eccedenza si usano per annullare i danni ritardati.

Se l'attacco produce un effetto ma non un danno (es. *blocca persone, trappola dimensionale, labirinto, maledizione*, ecc.), l'effetto viene ritardato fino al termine della barriera così come il TS (se previsto) per evitare o ridurre in parte l'effetto. Questo ovviamente dà al chierico la possibilità di usare qualche incantesimo per proteggersi prima che l'effetto abbia luogo (es. lanciarsi un qualche tipo di protezione per migliorare le sue difese contro un determinato effetto).

Infine, la barriera annulla completamente qualsiasi incantesimo che alteri l'età del chierico o che ne provochi una dislocazione temporale.

ECLISSI

Divinità: Nyx

Sostituisce: *Ira divina*

Raggio: 0

Area d'effetto: semisfera di 1,5 km di raggio per livello

Durata: 12 turni

Effetto: crea un'eclissi totale nell'area d'effetto, che dà un bonus di +3 a TxC, danni, TS e CA ai non-morti e ai seguaci di Nyx durante il turno di oscurità totale

Quando il chierico lancia questo incantesimo (cosa possibile solo all'aperto e solo di giorno) ha inizio un fenomeno analogo ad un'eclissi totale di sole: l'eclissi coinvolge un'area di raggio pari a 1,5 km per livello del sacerdote, centrata sulla posizione del chierico al momento del lancio. L'eclissi viene generata

interponendo una grande sfera di buio magico ad una opportuna distanza tra il Sole ed il pianeta interessato (solitamente a poche migliaia di chilometri), e questa è la ragione per cui la totalità dell'eclissi coinvolge un'area non troppo vasta, e l'estensione della penombra è ridottissima rispetto ad un fenomeno naturale identico. Tuttavia, data la sua estensione, l'incantesimo può essere annullato solo con un *desiderio*.

L'eclissi dura in tutto 2 ore (12 turni), ma il sole viene oscurato solo progressivamente: l'oscurità totale (che riduce la visibilità effettiva come al crepuscolo) giunge dopo mezz'ora, e la totalità effettiva del fenomeno dura un'ora (6 turni), dopodiché sono necessari altri 30 minuti per ritornare alla normalità. Oltre agli effetti ovvi (principalmente quello di terrorizzare la popolazione), l'eclissi ha degli effetti magici aggiuntivi: nel corso dell'ora di oscurità totale, l'ambiente è considerato notturno, e dunque i non-morti (compresi i vampiri) e tutte le altre creature delle tenebre possono uscire allo scoperto senza alcun pericolo. Inoltre, durante quel lasso di tempo, tutti i non-morti ed i chierici di Nyx che si trovano nell'area d'effetto ottengono un bonus di +3 a tutti i TxC, ai danni, alla CA ed ai TS; i non-morti, infine, non possono essere scacciati.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

FURIA MARINA *

Divinità: Ahmanni, Calitha, Crakkak, Crestaguzza, Gorziok, Hymir, Kallala, Malafor, Minroth, Polunius, Protius, Saasskas, Saturnius, Sinbad, Slizzark

Sostituisce: *Terremoto*

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cubo di lato 12 metri +3 mt per livello

Durata: 1 turno

Effetto: crea un maremoto; inverso calma moto ondosso

Questo incantesimo causa un maremoto che crea correnti subacquee dotate di una forza devastante. L'area influenzata dal maremoto è un cubo di lato 3 metri per livello del chierico che si centra in un punto qualsiasi entro 72 metri dal sacerdote, a sua scelta. Tutte le costruzioni che si trovano entro l'area d'effetto dell'incantesimo vengono scosse violentemente, col risultato che quelle più piccole o meno resistenti vengono completamente distrutte, mentre si creano diverse breccie in quelle più imponenti, senza tuttavia causarne il crollo. Le creature presenti vengono sbalottate in una direzione casuale alla velocità di 18 metri al round, e subiscono 6d10 punti di danno (dimezzabili con TS contro Raggio della morte) a causa della pressione e degli urti per ogni round in cui rimangono entro l'area d'effetto. Le navi che si trovano direttamente sopra o dentro l'area influenzata risentono delle tremende onde prodotte e perdono 1d6 Punti Scafo (TS Distruzione per dimezzare) finché rimangono entro l'area d'effetto; per sfuggire al maremoto, le navi in superficie devono

manovrare e l'equipaggio è chiamato ad una prova di *Marinaio* con penalità di -4 che riesca per almeno il 50% dei marinai. Chiunque si trovi sott'acqua entro l'area d'effetto del maremoto non può compiere alcuna azione finché non sfugge alle correnti, cosa che avviene se è abbastanza fortunato da essere sballottato casualmente al di fuori della zona interessata.

Il maremoto resta nella zona nella quale è stato creato per 1 turno, o fino a che l'incantatore decide di annullarlo. Il chierico non ha bisogno di mantenere la concentrazione per farlo restare attivo, ma occorre notare che non è immune ai suoi effetti (quindi se non lo crea lontano potrebbe rimanerne coinvolto).

L'incantesimo inverso, *calma piatta*, annulla qualsiasi tipo di moto ondoso entro l'area d'effetto per tutta la durata dell'incantesimo e annulla gli effetti di una *furia marina*, riparando chiunque si rifugi all'interno del volume influenzato dagli effetti deleteri di maremoti e forti correnti sottomarine.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

INTERDIZIONE DELLA TOMBA

Divinità: Chardastes, Ixion, Maat, Pflaar

Sostituisce: *Terremoto*

Raggio: tocco

Area d'effetto: tomba con spigolo di 9 metri

Durata: permanente

Effetto: protegge una tomba con una maledizione

Questo incantesimo consente al sacerdote di proteggere una tomba con una maledizione che colpirà chiunque la violi. Occorre un giorno intero per lanciare questo incantesimo, durante il quale il chierico non deve essere interrotto per non annullare il rituale. Il sacerdote deve camminare per tutte le stanze della tomba, tracciando su pareti, porte, soffitti e pavimenti i sigilli che attivano la maledizione. Nel corso di questa operazione il chierico definisce le condizioni esatte che faranno scattare la maledizione, che possono andare dal semplice "qualunque creatura che entri in questa tomba" al più complesso "qualunque mortale che disturbi le spoglie del re, rimuova il suo tesoro o distrugga il suo corredo funebre o il suo sarcofago". L'esatto effetto della maledizione dovrebbe corrispondere per quanto possibile alla formulazione data dal sacerdote (entro i limiti posti dal DM), e se esistono passaggi vaghi o poco chiari, questi riceveranno l'interpretazione meno favorevole per il trasgressore. L'entità della maledizione è pari a quella dell'incantesimo *maledizione divina* (inverso di *benevolenza divina*, incantesimo clericale di 7° livello) e non c'è possibilità di evitarne gli effetti una volta attivata. Solo un *desiderio* può rimuovere la maledizione su un trasgressore, oppure uno *scaccia maledizioni* pronunciato da un chierico di Orisis di almeno 12° livello, dopo che il trasgressore abbia fatto ammenda per le sue colpe. L'*interdizione della tomba* rimane costantemente in effetto sul sepolcro fino a quando non viene rimossa con un *desiderio*, oppure la tomba viene completamente distrutta (ma questo scate-

na la maledizione sull'autore della rovina).

Se il sacerdote può avvalersi dell'aiuto di altri chierici (che devono essere almeno di 9° livello, ma non è necessario che siano in grado di lanciare questo incantesimo), è possibile aumentare lo spigolo dell'area d'effetto di 3 metri per ogni aiutante (quindi ad esempio se sono coinvolti 7 chierici, il volume avrà uno spigolo di 27 metri).

Il rituale prevede che il sacerdote lasci nella tomba i simboli sacri dei sacerdoti coinvolti, spesso sepolti nelle pareti o nel pavimento. Al posto del simbolo sacro è anche possibile lasciare una creatura della stessa razza del sacerdote, che dovrà però essere sepolta viva e fare da focus per l'incantamento. La combinazione di simboli sacri e vittime è altresì accettabile, a condizione che ogni sacerdote coinvolto nel rituale lasci almeno una delle due componenti.

Questo incantesimo non può essere associato ad alcun oggetto magico.

METAMORFOSI DEMONIACA

Divinità: tutte quelle entropiche

Sostituisce: *Benevolenza divina**

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 round per livello

Effetto: il chierico si trasforma in un demone urlante

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, il suo corpo subisce una mutazione che lo trasforma in tutto e per tutto in un demone urlante, ovvero un essere con la testa e una paio di ali corvine, lunghe zampe da cicogna e un paio di braccia nerborute con artigli affilatissimi. Il chierico mantiene il proprio THACO, i TS e le proprie abilità mentali, nonché la capacità di lanciare i suoi incantesimi divini, mentre la sua CA diventa -2 e guadagna la Forza, la Destrezza e la Costituzione di un demone urlante (20 per tutti e tre i punteggi), che aumentano la sua resistenza fisica (PF) e le sue capacità combattive (bonus al colpire e ai danni). Proprio come un demone urlante può volare ad una velocità di 72(27) metri al round, è dotato di infravisione entro 36 metri e può effettuare attacchi con le sue armi naturali in luogo di qualsiasi altro tipo di attacco: 2 artigli (1d4+4 Pf ciascuno), 2 zampe (1d8+4 Pf ciascuna) e 1 morso (1d6+4 Pf); i danni indicati comprendono già il bonus di Forza relativo. Inoltre, egli può entrare e uscire dal piano Etereo e da quello Astrale una volta finché dura l'incantesimo, e può alzare una volta al round, semplicemente desiderandolo (non è richiesta concentrazione) una barriera anti-magia al 50% che lo avvolge totalmente e che funziona come l'incantesimo clericale *resistenza alla magia* di 5° livello (solo che si usa la percentuale sopra menzionata). Finché rimane in questa forma però, il chierico può essere bloccato da una *protezione dal male* e subisce danni da acqua santa, anche se non può essere scacciato magicamente.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

OCCHI DEL BEHOLDER

Divinità: Arik

Sostituisce: *Sigillo sacro*

Raggio: speciale

Area d'effetto: speciale

Durata: 1 round per livello

Effetto: emette dagli occhi uno dei poteri dei beholder

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore è in grado di produrre dagli occhi concentrandosi uno dei seguenti effetti magici caratteristici dei beholder:

- *Carne in pietra* entro 36 metri;
- *Causa ferite gravi* entro 18 metri;
- *Charme mostri* entro 36 metri;
- *Disintegrazione* entro 18 metri;
- *Lentezza* entro 72 metri (fino a 4 esseri);
- *Morte* entro 72 metri (4d8 DV di esseri max 8 DV ciascuno, o un singolo essere senza limitazioni);
- *Sonno* entro 72 metri (2d6 esseri da max 4 DV);
- *Telecinesi* entro 36 metri (fino a 5.000 monete);
- *Terrorizzare* entro 72 metri;
- *Raggio anti-magia*: si tratta di un cono lungo 18 metri e largo 1,5 metri all'estremità, simile a quello del beholder. Tutti gli effetti magici che entrano nel suo campo d'azione vengono annullati istantaneamente, fino a che continuano a rimanere nell'area d'effetto del raggio (anche solamente in parte), ad eccezione dei bonus permanenti di armi, armature e oggetti di protezione (che continuano a funzionare normalmente). Allo stesso tempo però, fino a che utilizza il *raggio anti-magia*, il sacerdote non può lanciare alcun incantesimo e le magie attive sulla sua persona vengono momentaneamente annullate, anche se ha la possibilità di usare quegli oggetti magici che non producono effetti sulla sua persona o nell'area d'effetto del raggio. Il raggio non ha alcun potere contro un'area di anti-magia (come un altro raggio o una *barriera anti-magia*) o di riflessione della magia: i due effetti semplicemente si ignorano.

Ogni round il chierico può orientare il raggio, rimanendo fisso verso un punto o seguendo un determinato bersaglio nei suoi movimenti, e può scegliere di disattivare il raggio come azione gratuita; per attivarlo deve concentrarsi per 1 round, senza fare altro se non muoversi e parlare.

Anche quando è attivo l'incantesimo, la vista dell'incantatore continua a funzionare normalmente.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

OSCURA STRETTA DI THANATOS

Divinità: Thanatos

Sostituisce: *Fortuna*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: imprigiona la vittima nell'inferno di Thanatos

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, egli deve toccare la vittima, che viene poi trasportata in un piano esterno, nel quale resta imprigionata e viene torturata dai demoni di Thanatos. Per toccare la vittima occorre effettuare un TxC brandendo il simbolo sacro, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

La vittima deve realizzare un TS contro Incantesimi: se riesce, scompare all'istante e si materializza nel mezzo dell'inferno di Thanatos, un luogo oscuro e maleodorante in cui si accalcano gli spiriti delle vittime uccise dai seguaci di Thanatos in tutto il creato. Qui la vittima viene aggredita dalle anime dannate e dagli spiriti maligni, che le causano 1 punto di danno per livello del chierico che ha evocato l'incantesimo; se tuttavia il soggetto è protetto contro il male (ad esempio con *santuario*, *protezione dal male*, e così via), non subisce alcun danno. Se la vittima è ancora viva dopo l'assalto dei demoni, essa ritorna nel luogo d'origine e riappare nel round successivo, ma è talmente scossa per l'esperienza allucinante che cerca di fuggire il più lontano possibile dal chierico in preda al terrore per 2d6 round, durante i quali è anche stordita; chi è protetto da un incantesimo che scherma la mente dalla paura o dalla pazzia ignora il terrore ma non lo stordimento.

Se invece il TS contro Incantesimi fallisce, il margine d'errore rispetto al tiro richiesto indica quanto tempo ha a disposizione prima di scomparire e piombare nell'inferno di Thanatos:

- 1-2 punti: scompare un'ora dopo il tocco;
- 3-4 punti: scompare 2d4 round dopo il tocco;
- 5+ punti: scompare all'istante.

Una volta apparso nel girone dei dannati, l'individuo assume la forma di uno spirito e il suo corpo è perso per sempre: egli verrà tormentato da miriadi di artigli, zanne e falci che saettano improvvisamente nell'oscurità, dilaniando i corpi apparentemente privi di sostanza (ma che soffrono tremendamente) delle anime qui imprigionate. Chiunque cada vittima di questo mortale incantesimo è perso per sempre e non può più essere resuscitato o fatto tornare in vita in qualsiasi modo, nemmeno con un *desiderio*.

Tuttavia, se prima di scomparire la vittima esprime un *desiderio* che lo liberi da questa condanna, potrà evitare di perdersi nell'inferno di Thanatos per sempre. Può servire anche entrare in un'area impervia alla magia o al trasporto dimensionale (come *baluardo*, *sfera di protezione dalla magia*, *zona di interdizione* o una barriera prismatica) oppure beneficiare di un incantesimo che impedisca al suo corpo e alla sua anima di lasciare il piano in cui si trova (ad esempio *ancora dimensionale*), ma in tal caso, visto che gli effetti di questa condanna sono perenni, nel momento in cui mette piede fuori dalla zona protetta o cessa l'effetto della protezione magica il personaggio viene comunque risucchiato all'inferno.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PIETRA DEL SOLE

Divinità: Ixion, Rathanos

Sostituisce: *Distruzione*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una pietra da 2kg (40 monete)

Durata: speciale

Effetto: una pietra accumula energia solare e la scarica

Questo incantesimo rende una pietra di almeno 2 kg un ricettacolo magico dell'energia solare: la pietra si carica di 1d6 punti per ogni ora in cui rimane esposta al sole, fino a un massimo di 1d6 punti per livello del chierico. Una volta raggiunto il limite massimo essa risplende di luce solare e irradia un'area di raggio 1 metro per livello del chierico, che viene anche riscaldata e tenuta a una temperatura costante di 25°C finché il suo potere non viene scaricato ponendo fine all'effetto. Chiunque la prenda in mano e invochi il nome della divinità del chierico che l'ha creata può dirigere il potere del sole verso un singolo punto entro l'area illuminata e scaricare su di esso tutta l'energia accumulata. La vittima può effettuare un TS contro Soffio del drago per dimezzare i danni, e se a causa di questi muore essa evapora; la stessa cosa accade agli oggetti (che devono fare un TS contro Fuoco).

SFERA DI SICUREZZA

Divinità: Alpathia, Ka, Mâtin, Mealiden, Petra, Pflarr

Sostituisce: *Distruzione*

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di 3 metri di raggio

Durata: 6 turni

Effetto: barriera dà -2 a CA, +2 a TS e resistenza al magico del 50% più altri tre poteri di difesa

Questo potente incantesimo protegge il sacerdote e tutti gli alleati presenti nell'area d'effetto, donando loro un bonus di 2 punti alla CA e di +2 a tutti i Tiri Salvezza, nonché una resistenza al magico pari a 50%. Inoltre, il sacerdote può scegliere tre incantesimi clericali difensivi di livello dal 1° al 5° che avranno effetto per tutta la durata della sfera su di lui e sugli alleati presenti nella *sfera di sicurezza*. Qualsiasi creatura ostile non riceve questa protezione, e la sfera si sposta col sacerdote. Gli alleati del chierico che escono dalla sfera non godono più dei suoi benefici, ma li riacquistano una volta tornati nell'area d'effetto.

VITTORIA

Divinità: Al-Kalim, Brandan, Cretia, Generale Eterno, Gorm, Halav, Ilmarinen, Ixion, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Malinois, Mealiden, Saasskas, Thor, Vanya, Wogar, Zugzul

Sostituisce: *Fortuna*

Raggio: 0

Area d'effetto: il chierico e 200 persone per livello

Durata: 24 ore

Effetto: aumenta il morale e al capacità combattiva di un gruppo di persone grazie all'intervento divino

Questo leggendario incantesimo può essere lanciato solo da un chierico che sia dotato di straordinari requisiti: egli deve aver raggiunto il 30° livello di esperienza, e deve avere un punteggio di almeno 18 in Saggiezza e in Carisma. Quando l'incantesimo viene lanciato, il chierico viene investito di uno straordinario potere, ed emana in maniera quasi palpabile autorità e sicurezza per le successive 24 ore. *Dissolvi magie* lanciato sul chierico non ha effetto su questo incantesimo, poiché è necessario un *desiderio* per dissolverlo.

Se il chierico guida personalmente in battaglia un esercito mentre è potenziato da questo incantesimo, le sue truppe ne traggono grandi benefici, e combattono con maggiore fervore, accanimento, compattezza e fortuna. In termini di gioco, l'effetto influenza fino a 200 persone per livello entro 1 chilometro dal chierico (lui compreso), che guadagnano gli stessi bonus degli incantesimi *benedizione* e *incantesimo del colpire* per la durata dello scontro (max 24 ore). Se invece si utilizza il sistema War Machine per il combattimento di massa, si ottengono i seguenti bonus:

1. un bonus di +25 si applica al *Tiro dei risultati di combattimento* (punteggio max: 100).
2. se l'esercito risulta sconfitto, e sulla *Tabella dei risultati di combattimento* la differenza tra i punteggi è di 101 o più, si fa uso della colonna "91-100", limitando in questo modo le perdite.

Capitolo 3. NUOVE FORME DI MAGIA DIVINA

Magia Runica

(tratto dal *Gazetteer 7: The Northern Reaches*)

“Le rune esistono per gli stupidi che le leggono,” proclamò Onund. “Ma solo colui che si è Appeso all’Albero, come fece il Grande Padre Odino, solo uno che ha fissato l’Abisso e sofferto del suo vuoto, può conoscere il loro vero significato e sfruttare il potere che esse racchiudono.

“Si dice che le rune siano state donate all’uomo dal potente Odino, il Padre di Tutti. Le leggende dicono che l’immortale ‘mori’, che si appese al Grande Frassino del Mondo, Yggdrasil. Attraverso l’esperienza della morte e la vista dell’incomprensibile vuoto, Odino riuscì ad intuire il significato del magico potere delle rune, e lo donò ai suoi figli mortali.

“Tuttavia, chiunque voglia ricevere la conoscenza del Grande Padre deve compiere incredibili sacrifici, proprio come egli fece nella notte dei tempi. Ecco perché la conoscenza delle rune si accompagna sempre a rituali suicidi e di grande privazione...”

Nella vita quotidiana dei normanni, le rune sono semplicemente una speciale forma di linguaggio scritto diffuso tra i chierici delle Terre del Nord, usata particolarmente per iscrizioni su legno, pietra o altre superfici dure. Tuttavia, esiste un altro tipo di rune particolari, rune sacre a Odino conosciute come le “rune della potenza”, che hanno significati magici ben determinati. Con l’aiuto di alcuni incantesimi clericali, i sacerdoti più esperti possono addirittura attingere al potere di queste rune e utilizzarle per ottenere miracoli.

L’uso più comune delle rune è la ricerca di un’ispirazione divina. L’incantesimo *interpretare le rune* permette al chierico di venire a conoscenza del volere dell’Immortale o di vedere nel futuro.

Un secondo uso delle rune è l’iscrizione delle pietre erette. Le pietre erette sono lastre di roccia piantate nel terreno e incise con una serie di conoscenze pratiche e intuizioni mistiche, riguardanti uomini famosi o individui illuminati, gli ostacoli che hanno fronteggiato e la saggezza che si può apprendere dalle loro gesta. Gli skaldi (bardi nordici) incidono le pietre erette lungo le strade per commemorare importanti eventi e narrare le buone e le cattive azioni degli uomini. Le iscrizioni sono state lasciate per chi verrà dopo, affinché possa apprendere dall’esperienza dei testimoni oculari ispirati dagli immortali. Queste iscrizioni runiche possono essere lette solo da chi possiede l’abilità *Leggere le Rune*, oppure con l’incantesimo *lettura dei linguaggi*, che permette di tradurre le rune comuni in una lingua conosciuta. Per quanto riguarda le rune della potenza, nemmeno la *lettura del magico* consente di interpretare le iscrizioni runiche, ma un *desiderio* o un *contattare piani esterni* può rivelarsi efficace. Queste pietre e le rune che portano incise sono sacre agli immortali del pantheon normanno. Manometterle o can-

cellarle è un grande sacrilegio, e i seguaci di Odino non si fermeranno di fronte a niente per vendicare un simile affronto alle pietre runiche.

Il terzo modo in cui vengono usate le rune è per incantare armi, gioielli, indumenti, tombe e oggetti dotati di valore rituale. Il sacerdote deve usare l’incantesimo *incidere le rune* per fissare una determinata runa del potere su un oggetto, creando così oggetti magici utilizzabili solo dai chierici; le proprietà magiche di un oggetto di questo tipo vengono infatti attivate solo dall’incantesimo *benedire le rune*. Per associare correttamente una runa della potenza ad un oggetto, il chierico deve aver appreso quella specifica runa mediante l’incantesimo *conoscere le rune* e deve aver superato il pericoloso rituale delle nove notti associato a quest’incantesimo.

INCANTESIMI RUNICI

I seguenti incantesimi clericali sono noti agli appropriati livelli da tutti i chierici che possiedono l’abilità generale *Leggere le Rune* e servono gli Immortali appartenenti al gruppo degli Aesir e delle Asinie (si faccia riferimento al *Codex Immortalis: Tomo Secondo* per ulteriori indicazioni sulla lista di questi immortali, che appartengono al culto detto Asatru o Odinismo), e ai soli Frey e Freyja del gruppo dei Vanir (in virtù del loro particolare stretto legame con Odino in quanto suoi consiglieri di guerra e “figliocci”).Ovviamente, un chierico che serva uno degli immortali dell’Asatru (ad esempio Tyr/Ixion) avrà accesso a questi incantesimi, mentre un altro sacerdote che venera lo stesso immortale sotto un altro nome ma non segue la dottrina dell’Asatru non avrà accesso agli incantesimi runici.

BENEDIRE LE RUNE

Bless Rune

Livello: 2°

Divinità: Arnelee, Asterius, Forsetta, Frey, Freyja, Gorm, Halav, Ixion, i Korrigan, Loki, Maat, Madarua, Odino, Tarastia, Terra, Thor, Valerias

Sostituisce: *Scopri trappole*

Raggio: tocco

Durata: 10 round (o asseconda del potere della runa)

Effetto: attiva il potere di una runa posta su un oggetto

Quest’incantesimo attiva una runa della potenza che sia stata in precedenza correttamente incisa da un chierico su un oggetto. Benedire la runa attiva solo uno dei vari poteri riguardanti la runa (i poteri delle 24 Rune della Potenza di Odino sono elencati di seguito): il chierico deve specificare quale potere desidera invocare prima di lanciare l’incantesimo, altrimenti l’incantesimo fallisce e la runa non viene attivata.

CONOSCERE LE RUNE

Know Rune

Livello: 2°

Divinità: Arnelee, Asterius, Forsetta, Frey, Freyja, Gorm, Halav, Ixion, i Korrigan, Loki, Maat, Madarua, Odino, Tarastia, Terra, Thor, Valerias

Sostituisce: *Sonno ristoratore*

Raggio: 0 (solo il chierico)

Durata: 9 notti

Effetto: svela il segreto di una runa della potenza

L'utilizzo di quest'incantesimo consente ad un chierico di imparare una delle 24 Rune della Potenza di Odino, oppure un'altra runa della potenza messa a disposizione dal DM. Per avere effetto, questa magia deve essere accompagnata dalla Cerimonia dei Nove Giorni adeguata al culto del chierico.

Durante la Cerimonia dei Nove Giorni deve essere presente un chierico che conosce la runa che il sacerdote desidera apprendere, oppure un oggetto che porta quella runa inscritta correttamente. Deve essere presente anche un chierico che conosca questo incantesimo per pronunciare le formule corrette.

Il rituale richiede la morte cerimoniale (non reale) del chierico che vuole apprendere la runa. Di conseguenza ogni uso dell'incantesimo *conoscere le rune* comporta la perdita permanente di 1 punto di Costituzione. Al chierico viene data una pozione da bere, una tossina che non uccide ma paralizza la mente e il corpo del chierico, inducendo uno stato di morte apparente. Il chierico rimane sveglio per nove giorni e nove notti ma non può comunicare, nemmeno con la magia mentale. Isolato da tutte le percezioni esterne per un periodo prolungato, se il chierico non è preparato può davvero morire o impazzire, come risultato dello sfiorare la morte così da vicino e così a lungo (a discrezione del DM, il personaggio potrebbe dover effettuare un TS Veleno o una prova di Costituzione per sopravvivere a quest'ordalia).

L'ordalia varia in base al culto che la organizza. Nel culto di Odino ad esempio, un cappio cerimoniale viene messo attorno al collo del chierico e poi viene sepolto in una bara stagna in una palude sacra per nove notti. Nel culti di Thor e di Tyr la cerimonia è simile ad eccezione del fatto che il chierico viene sepolto sottoterra per nove notti. Nel culto di Frey e Freyja, il chierico viene lasciato su una pira funeraria cerimoniale, che non è accesa, in cui rimane in trance per nove giorni. Nei culti di Hod e di Forsetta, il chierico viene sigillato nell'oscurità di una caverna per nove giorni.

Al termine della Cerimonia delle Nove Notti, il chierico deve essere ridestato dalla morte rituale: per questo sono necessari gli incantesimi *neutralizza veleno* (oppure un antidoto apposito che neutralizzi l'effetto del veleno rituale ingerito dal chierico) e *cura ferite critiche*. Quando il personaggio viene ridestato, è richiesto un tiro *Onorare* l'immortale scelto: se la prova riesce, significa che il chierico è entrato in possesso della runa che ha chiesto di apprendere. Se la prova fallisce, l'immortale ha semplicemente scelto di dare al personaggio una runa diversa da quella richiesta (ma-

gari una runa che più si adatta al culto). A volte la runa richiesta viene concessa al termine di un'impresa o a compimento di una missione di cui il sacerdote viene informato durante la trance. In rare circostanze l'immortale dona al chierico una runa della potenza finora sconosciuta (che deve essere creata dal DM).

Nota: Molte delle nazioni del Mondo Conosciuto vedono i rituali per *conoscere le rune* con orrore e disgusto, a causa delle pratiche molto vicine al suicidio. Perciò questi rituali vengono tenuti segreti dai chierici del nord, anche se le voci corrono. Questo può parzialmente spiegare perché la magia runica non è comune al di fuori delle Terre del Nord.

INCIDERE LE RUNE

Inscribe Rune

Livello: 3°

Divinità: Arnelee, Asterius, Forsetta, Frey, Freyja, Gorm, Halav, Ixion, i Korrigan, Loki, Maat, Madarua, Odino, Tarastia, Terra, Thor, Valerias

Sostituisce: *Parlare coi morti*

Raggio: tocco

Durata: permanente

Effetto: incide una runa della potenza su un oggetto

Quest'incantesimo permette ad un chierico di porre una runa della potenza su un oggetto. Il chierico deve conoscere la runa (vedi prima l'incantesimo *conoscere le rune*) ed eseguire l'appropriato rituale; ogni errore o omissione nell'esecuzione del rituale rovina l'effetto dell'incantesimo.

Per inscrivere un oggetto con una runa della potenza efficacemente, il chierico che esegue l'incisione e gli attrezzi utilizzati per realizzarla devono essere purificati attraverso un rituale e consacrati agli immortali con *aura sacra*. La preparazione del rituale richiede 2d4 ore per la purificazione, ed il rituale stesso richiede 4d6 ore. La preparazione del rituale deve essere eseguita dallo stesso sacerdote che lancerà l'incantesimo e realizzerà l'incisione. Se il chierico viene disturbato in qualsiasi modo durante il rituale, il rituale è rovinato e l'incantesimo non può essere usato efficacemente.

A meno che non venga incisa con quest'incantesimo, una runa della potenza non ha proprietà magiche e non può essere attivata. Una volta che è stata correttamente apposta su un oggetto, una runa della potenza può essere attivata da un chierico solo mediante l'utilizzo dell'incantesimo *benedire le rune*.

Ogni oggetto su cui è stata posta una runa della potenza diventa legato magicamente al chierico che ha eseguito il rituale e pronunciato l'incantesimo. D'ora in poi, il chierico saprà sempre quando la runa viene attivata da un incantesimo *benedire le rune*, o quando viene distrutta fisicamente (distruzione della runa stessa o dell'oggetto) o magicamente (da un incantesimo *dissolvi magia* o simili); ciò accade indipendentemente dalla distanza dall'oggetto, purché entrambi rimangano sullo stesso piano di esistenza. Il chierico

non sa nulla riguardo le circostanze di attivazione o distruzione della runa, solo che è stata attivata o distrutta.

C'è un limite al numero di rune della potenza che un chierico può incidere. Il numero totale di rune è uguale al numero di incantesimi di terzo livello che il chierico può memorizzare. Se il chierico tenta di incidere un numero di rune che superi il suo limite, tutte le rune della potenza iscritte da lui fino a quel momento perdono immediatamente le loro proprietà magiche ed il rituale che sta compiendo per incidere la nuova runa viene annullato.

Gli oggetti dotati di rune incise correttamente da un chierico mantengono le loro proprietà anche dopo la sua morte.

INTERPRETARE LE RUNE

Interpret Runes

Livello: 3°

Divinità: Arnelee, Asterius, Forsetta, Frey, Freyja, Gorm, Halav, Ixion, i Korrigan, Loki, Maat, Madarua, Odino, Tarastia, Terra, Thor, Valerias

Sostituisce: *Preveggenza*

Raggio: tocco

Durata: istantaneo

Effetto: ottiene un responso divino circa un'azione proposta

Utilizzando una serie di tasselli di legno intagliati e benedetti, il soggetto può chiedere consiglio all'Immortale che serve circa il corso di un'azione. Dopo aver lanciato l'incantesimo, il sacerdote invoca l'Immortale con le corrette frasi rituali, descrive il corso delle azioni che propone e poi lancia i tasselli davanti a sé. In base alla combinazione dei tasselli, il soggetto legge la risposta del suo patrono immortale.

Gli Immortali generalmente rispondono in uno dei seguenti modi:

- “*Hai scelto bene. Hai la nostra benedizione.*” (Buona idea)
- “*La tua sorte è incerta, ma hai la nostra benedizione.*” (Non è una cattiva idea)
- “*La tua scelta è avventata. Che il Destino ti porti fortuna.*” (Brutta idea. Se ci provi, spera di essere fortunato)
- “*La tua scelta ci offende. Possa tu vivere per pentirtene.*” (Non solo è una brutta idea, ma va anche contro i principi del tuo culto. Il tuo patrono non è compiaciuto, ma potrebbe perdonarti)
- “*SILENZIO!*” (Potrebbe significare qualsiasi cosa da “Come puoi farmi perdere tempo con qualcosa di così stupido?” a “Fallo e non solo sarai morto, ma il tuo il spirito dovrà cercarsi un altro immortale da servire.”)

Il Master, naturalmente, ha la possibilità di presentare la risposta dell'Immortale sotto qualsiasi forma desideri, da una singola parola a un lungo discorso sull'etica.

LE 24 RUNE DELLA POTENZA DI ODINO

Queste sono le 24 Rune della Potenza diffuse tra i chierici del Pantheon Nordico. Tutti i personaggi possono imparare a riconoscere queste rune, parafrasando il loro significato e capendo le loro funzioni magiche. Tuttavia, solo chi è ispirato dal sacrificio e dalla comunione con l'immortale (attraverso il rituale per *conoscere le rune*) può comprendere totalmente e invocare il potere di queste rune.

Quando attiva una runa con l'incantesimo *benedire le rune*, il chierico deve menzionare esplicitamente quale dei poteri elencati per quella runa decide di invocare; il potere rimane attivo per 10 round (a meno che la descrizione dell'effetto indichi diversamente). Infine, a meno che non sia diversamente specificato, solo gli esseri dotati di intelligenza superiore a quella animale possono evitare gli effetti di una runa eseguendo con successo un TS Incantesimi.

Altre Rune: Ci sono molte altre rune della potenza, e altri poteri di queste rune possono essere appresi attraverso avventure. Queste rune sono di proprietà degli Immortali e possono essere concesse solo come ricompensa per i servigi resi. Quando vengono scoperte, queste rune non possono essere comprese senza una speciale conoscenza (come la spiegazione data direttamente da chi l'ha incisa, o un'intensa ricerca scolastica, o un'ispirazione divina). Per invocare il potere di una runa, il chierico deve capire quali diversi effetti la runa può produrre e richiedere specificamente l'effetto desiderato quando benedice la runa.

Un sacerdote disperato può provare a invocare una runa di cui non conosce i poteri. Se il sacerdote è un PG, il giocatore può dire al DM quale effetto magico sta cercando di invocare. Se quest'effetto è in qualche modo correlato con il potere della runa, ci potrebbe essere una possibilità che la runa venga attivata. Normalmente non dovrebbe succedere nulla; occasionalmente può accadere qualcosa di positivo, oppure di negativo (a discrezione del DM in base alla situazione e alla fedeltà del sacerdote). Invocare una runa senza la specifica conoscenza dei suoi poteri è un atto caotico e non deve essere preso con leggerezza.

Ad un personaggio può essere eccezionalmente concessa dagli immortali una propria runa personale. È un segno di grande rispetto, e prefigura grande destino per il personaggio. Generalmente quel destino può essere tanto una maledizione quanto una benedizione.

Algir (l'Alce)

Questa runa indica la protezione.

1. Uno scudo iscritto con questa runa attivata si considera uno scudo +1 per la durata del potere.
2. Il possessore della runa riceve un bonus di +3 su tutti i Tiri Salvezza che riguardano la magia.
3. Un'arma iscritta con questa runa attivata para automaticamente un singolo attacco al round per la durata dell'incantesimo. Il giocatore deve scegliere quale attacco intende parare prima dei tiri per colpire e ferire.

As (gli Immortali)

Questa runa indica gli Immortali e i loro reami celesti oltre il Primo Piano.

1. Rivela la reale forma di creature magicamente camuffate entro il raggio visivo del possessore della runa, in particolare demoni, immortali e svariate creature provenienti dall'esterno del Primo Piano.
2. Crea un cerchio di protezione (come una pergamena di *protezione*) che impedisce ai demoni di entrare nel cerchio.
3. Conferisce un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per la durata dell'incantesimo.

Berkana (la Betulla)

Questa runa indica la durevole vitalità della betulla.

1. Se non si indossa nessuna armatura, la pelle diventa resistente come la corteccia, portando la CA naturale a 6. Indossare qualsiasi altra armatura (incluse le armature magiche) nega i suoi benefici, ma si può usare lo scudo.
2. Il possessore della runa subisce metà danno da un attacco fisico o magico. L'individuo può scegliere di subire metà danno dopo aver saputo l'entità del danno provocato dall'attacco. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).
3. Il possessore della runa recupera automaticamente 19 Punti Ferita. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).

Dagar (il Giorno)

Questa runa indica i poteri della luce e delle tenebre.

1. La runa brucia fino ad emanare una luce potente quanto quella solare per 10 round (senza tuttavia produrre altrettanto calore). Tutte le zone entro la linea visiva dalla posizione della runa vengono illuminate completamente, fino ad una distanza di 60 metri. Quest'effetto magico non viene influenzato dalle forme invertite degli incantesimi *luce magica* e *luce persistente*.
2. Riduce tutte le sorgenti luminose artificiali e magiche entro 36 metri dalla runa all'1% della loro effettiva intensità (99% di oscurità). Tutti gli attacchi subiscono una penalità di -4.
3. Permette al possessore della runa di vedere nel buio come se possedesse l'*infravisione* (incantesimo dei maghi di 3° livello).

Ehwar (il Cavallo)

Questa runa indica l'empatia con la cavalcatura e la maestria nel cavalcare.

1. Il possessore della runa può entrare nella mente di un cavallo per la durata dell'incantesimo, condividendo tutti i sensi dell'animale.
2. Il possessore della runa riesce automaticamente in tutti i tiri sull'abilità *Cavalcare cavalli*.

3. Il possessore della runa può evocare un particolare cavallo che si trovi entro un raggio di 1.6 km. Se il cavallo lo conosce bene ed è stato trattato con rispetto, risponderà all'evocazione immediatamente: arriverà il prima possibile, combattendo con altre creature e rischiando la propria vita in manovre ardite se necessario. Se invece si evoca un cavallo sconosciuto, esso non correrà alcun rischio per rispondere all'evocazione del possessore della runa e arriverà con calma.

Fehu (il Bestiame)

Questa runa indica la ricchezza. Gli uomini del nord calcolano la ricchezza in termini di quanto bestiame possiedono.

1. Indica la presenza di un tesoro nel raggio di 27 metri.
2. Indica la direzione di un tesoro specificamente indicato.
3. Scherma un tesoro dall'individuazione magica.
4. Rivela il possessore di un oggetto che porta una runa della potenza.

Gefu (il Dono)

Questa runa indica la generosità e l'ospitalità

1. Provoca una reazione positiva da parte di creature intelligenti alla richiesta di cibo, vestiti e alloggio (+3 al tiro sulle reazioni).
2. Provoca una reazione positiva da parte di individui ostili o vendicativi, di fronte all'offerta di doni o di scuse come compenso al torto o alle offese subite (+3 al tiro sulle reazioni).

Hagla (la Natura Crudele)

Questa runa indica il lato distruttivo e violento della natura.

1. Crea un singolo fulmine magico, come l'omonimo incantesimo dei maghi, che provoca 3d6 punti di danno (è concesso un TS Bacchette per dimezzare i danni).
2. Crea una violenta tempesta di vento e pioggia in un raggio di 6 metri, centrata sulla runa. Le creature all'interno dell'area d'effetto devono eseguire una prova di Forza (o di Destrezza se più appropriato) ogni round per poter eseguire le proprie azioni normalmente. Un fallimento del tiro significa che durante quel round non si può intraprendere alcuna azione. Il possessore della runa non può fare altro che concentrarsi per la durata dell'effetto.

Ihwar (il Cacciatore)

Questa runa indica l'abilità di seguire tracce, disporre trappole e uccidere la selvaggina.

1. Le armi da lancio e da tiro su cui questa runa viene incisa guadagnano un bonus di +2 al Tiro per Colpire (ma essa non le rende magiche).

2. Piccole trappole e trabocchetti incisi con questa runa permettono al possessore della runa di catturare piccole creature (al massimo 9 kg) senza ferirle. Se viene indicata una specie normalmente attiva nell'habitat in cui viene posta la trappola, la creatura sarà attirata nella trappola entro 24 ore. Se viene indicata una creatura che non vive nella zona, la runa non ha effetto.
3. Per la durata dell'incantesimo, il possessore della runa può seguire le tracce di qualsiasi creatura, indipendentemente dalla superficie su cui è passata o da tentativi fisici e magici di nascondere le tracce.

Ingwar (la Crescita)

Questa runa indica la crescita delle cose naturali.

1. Le piante normali crescono fino a riempire una semisfera centrata sulla runa di raggio 4.5 metri. Questa crescita innaturale provoca nelle piante la deformazione, il collasso e l'attorcigliamento, creando una formidabile barriera verso chi vuole raggiungere la runa o bloccando uno stretto sentiero. L'effetto procede per incrementi per i 10 round dell'incantesimo, terminando nel round finale. Le piante rimangono enormi e distorte fino a che non vengono distrutte o muoiono naturalmente.
2. Una singola pianta o un oggetto fatto di materiali vegetali cresce fino a cinque volte rispetto le sua altezza originale e due volte rispetto alla larghezza in un round. Inoltre un bastone, una corda di canapa o una camicia di cotone possono crescere di dimensione come fossero piante o viticci.
3. Un animale naturale cresce fino al doppio delle sue dimensioni in un round. La creatura può muoversi solo alla metà della sua normale velocità e ha Destrezza dimezzata, ma i suoi Punti Ferita, i danni e la capacità di carico sono raddoppiati.

Isar (il Ghiaccio)

Questa runa indica il ghiaccio e il freddo.

1. Congela una superficie d'acqua di 9 metri quadri, spesso abbastanza da reggere il peso di un uomo normale. Se viene formata in acque molto movimentate, il ghiaccio diventa una zattera di ghiaccio e galleggia seguendo la corrente. Al termine dell'incantesimo, il ghiaccio si scioglie in 1d10 round (indipendentemente dalla temperatura e dalle condizioni).
2. Provoca una piccola tempesta di grandine di 3 metri di diametro, entro 18 metri dalla runa. Le creature all'interno dell'area d'effetto subiscono 3d6 punti di danno (è concesso un TS Bacchette per dimezzare i danni).

Jarn (la Natura Feconda)

Questa runa indica l'abbondanza della natura selvaggia (in opposizione agli animali domestici e ai raccolti).

1. Il possessore della runa sa istintivamente se animali o piante siano commestibili o velenosi (ciò include le piante e gli animali naturali di superficie e quelli appartenenti ad ambienti sotterranei).
2. Indica la direzione di una specifica specie di pianta conosciuta dal possessore della runa che ha proprietà magiche o curative. Il massimo raggio d'azione è 1.6 km.

Kaunna (il Fuoco)

Questa runa indica il calore del focolare domestico, la luce rischiarante della torcia ed il potere distruttivo del fuoco selvaggio.

1. La runa brucia come una torcia per due ore, ma non consuma il materiale su cui è inscritta. Il fuoco brucia anche in caso di pioggia intensa, ma non sott'acqua.
2. La runa brucia intensamente per la durata dell'incantesimo. Se si effettua con successo un Tiro per Colpire con l'oggetto su cui è posta la runa, il bersaglio (o la vittima) subisce 3d4 punti di danno per il fuoco.

Lagur (l'Acqua)

Questa runa indica la protezione dall'affogamento e dalla forza selvaggia del mare.

1. Il possessore della runa può respirare sott'acqua.
2. Il possessore della runa può galleggiare sulla superficie dell'acqua, senza riguardo per l'ingombro personale. Egli può inoltre tenere a galla un'altra persona oltre a sé, ammesso che questa non abbia con sé oggetti per un ingombro superiore alle 600 monete (30 kg).
3. Una runa attivata incisa nella prora di una nave la protegge dall'affondamento per 1d10 turni. Essa non protegge i membri dell'equipaggio dalle condizioni circostanti.
4. Una runa attivata incisa su di un bastone di legno manterrà una persona non ingombrata (con meno di 200 monete – 10 kg) a galla per 24 ore, anche se non proteggerà la persona dagli elementi.

Mannar (l'Uomo)

Questa runa indica la conoscenza e la saggezza terrena.

1. Il possessore della runa può conoscere le vere intenzioni e l'allineamento di un individuo sconosciuto; l'effetto si può ripetere su un individuo diverso ogni round.
2. Il possessore della runa può cercare nella mente di un altro essere umano la risposta ad una domanda. Se il soggetto conosce la risposta, il personaggio la viene a sapere. Se il soggetto non conosce la risposta, il personaggio non può attingere ad altre informazioni. Più complicata è la domanda, più incerta, inattendibile e oscura è la risposta che riceve il possessore della runa.

3. Afferrando un oggetto appartenuto ad un altro umano, il possessore della runa può sapere in quale direzione viaggiare per trovarlo. Il personaggio non ha il senso della distanza, solo della direzione. La runa cessa di essere attiva subito dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).

Naudir (il Bisogno Disperato)

Questa runa indica un grande pericolo e la fortuna che serve a evitarlo.

1. Permette al possessore della runa di ritardare gli effetti di un singolo attacco fisico fino al termine dell'incantesimo. Il possessore della runa deve indicare l'attacco che vuole evitare prima che vengano fatti i tiri per colpire e per le ferite. Gli effetti dell'attacco vengono ritardati sino al termine della durata dell'incantesimo.
2. Permette al possessore della runa di muoversi al doppio della sua velocità normale per la durata dell'incantesimo, senza risentire della stanchezza.
3. Conferisce al possessore della runa un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per la durata dell'effetto.

Odala (il Diritto di Nascita)

Questa runa indica potere sul fato ordinato dagli Immortali.

1. Durante i 10 round di durata dell'incantesimo, il possessore della runa può permettere ad un'altra creatura (non a se stesso) di ignorare l'effetto di un attacco che la ridurrebbe ad un numero negativo di Punti Ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o per magia.
2. Il possessore della runa può ignorare l'effetto di un attacco che lo ridurrebbe ad un numero negativo di Punti Ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o magia. La runa non necessita di essere attivata, ma il possessore della runa deve avere nella sua mano l'oggetto inscritto con la runa e deve essere in grado di pronunciare l'incantesimo *benedire le rune* (quindi egli deve conoscere la preghiera, non deve aver esaurito i suoi incantesimi di 2° livello per quel giorno, deve essere cosciente e in grado di parlare per formulare la magia che attiva l'incantesimo). Quest'azione viene eseguita automaticamente, indipendentemente da altre azioni intraprese dal possessore della runa in quel round.

Pethru (il Mistero)

Questa runa indica l'occultamento e la conoscenza nascosta.

1. Chi si trova entro 18 metri dal possessore della runa non lo nota, come se effettivamente non si trovasse lì. Anche se chi osserva ci va a sbattere contro o vede un'altra prova evidente della sua presenza (ombre od oggetti lanciati che interrompono all'improvviso il loro volo), non riconosce

l'apparenza dell'evidenza. Chi osserva la scena da oltre 18 metri non è influenzato da quest'effetto.

2. I messaggi scritti in runico sono permanentemente nascosti alla vista se accompagnati dall'attivazione di questa runa all'interno del messaggio. Il messaggio può essere letto solo dopo l'attivazione di un'altra runa *Pethru* entro la linea visiva del messaggio nascosto.
3. Il possessore della runa viene allertato della presenza di creature invisibili entro un raggio di 18 metri, senza però vederle. Il possessore della runa non conosce la distanza o la posizione dell'essere invisibile: la sola indicazione della presenza dell'essere è il brillante e intensificato bagliore della runa attivata.

Raidu (il Viaggio)

Questa runa indica il viaggiatore.

1. Per un periodo di sei ore, il possessore della runa si desta dal sonno se un nemico o una creatura con intenzioni ostili si avvicina entro 30 metri.
2. Se il possessore della runa si è perso, o la via da seguire non è chiara a causa dell'oscurità o del cattivo tempo atmosferico, il possessore della runa sa istintivamente in quale direzione viaggiare per raggiungere la sua destinazione (anche se non ha idea riguardo la distanza da percorrere).
3. Per un periodo di sei ore il possessore della runa riceve un bonus di +2 alle prove di Costituzione eseguite per contrastare la fatica o pericoli dovuti alle condizioni atmosferiche.

Sowelu (il Sole)

Questa runa indica la guarigione e la buona salute.

1. Un incantesimo curativo lanciato dal possessore della runa cura automaticamente il massimo numero possibile di punti ferita. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).
2. Guarisce dalla morte recente. Se viene toccata dalla runa attivata, la vittima perde permanentemente 1 punto di Costituzione e risale a 1 Punto Ferita. La vittima deve essere stata ridotta sotto gli 0 PF da meno di 10 round da quando la runa tocca il cadavere. Se la vittima è stata ridotta a -11 Punti Ferita o peggio, la runa non ha alcun effetto.

Thurs (il Gigante)

Questa runa indica le razze dei giganti.

1. Provoca una reazione favorevole al possessore della runa da parte delle creature gigantesche (+2 al tiro sulle reazioni).
2. Provoca la paralisi di un gigante; la creatura può eseguire un TS Incantesimi ogni round per superare la costrizione.
3. Il possessore della runa cresce fino alle dimensioni di un gigante delle colline. Il possessore della runa

diventa temporaneamente un gigante delle colline, con tutte le abilità e debolezze correlate (incluse la stupidità, la ferocia e la natura brutale del gigante). I vestiti e l'armatura del personaggio possono essere distrutti durante la trasformazione. Le normali armi umane sono inutilizzabili.

Tiwar (la Guerra)

Questa runa indica la forza e il valore nelle armi.

1. Un'arma inscritta con questa runa colpisce automaticamente provocando il massimo danno. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).
2. Il portatore della runa ignora gli effetti della paura e delle illusioni magiche.
3. Riduce di un punto il morale di chiunque attacchi il portatore della runa e si trovi entro un raggio di 3 metri.

Urur (il Bisonte)

Questa runa indica la forza di un animale selvaggio.

1. Provoca la paralisi di un animale selvaggio ostile.
2. Dona al possessore della runa la forza di un orso (Forza 18).
3. Attrae l'attenzione di tutti i nemici in un raggio di 9 metri e fa in modo che attacchino il possessore della runa anziché i suoi compagni (come il bisonte che sfida un branco di lupi per proteggere la mandria).

Wunju (la Gioia)

Questa runa indica la felicità e la gioia di vivere.

1. Provoca la reazione positiva del pubblico ad una storia o una canzone (+2 al tiro sulle reazioni).
2. Provoca la reazione positiva di un ascoltatore alla richiesta di aiuto (+4 al tiro sulle reazioni).
3. Tutte le creature nel raggio di 6 metri smettono temporaneamente di combattere. Le creature che effettuano con successo un TS Incantesimi mentali possono resistere agli effetti della runa, mentre le creature oltre il raggio di 6 metri non vengono influenzate.

Capitolo 4. Incantatori Divini Alternativi

Esistono altri tipi di incantatori divini che differiscono dal comune chierico, pur avendo vari punti in comune con lui. Queste classi verranno ora analizzate in dettaglio separatamente, fornendo per ciascuna un background, una appropriata tabella di incantesimi accessibili, la descrizione dei nuovi incantesimi specifici della classe, e altri dettagli che permetteranno ai giocatori e al Master di ampliare la gamma di incantatori divini utilizzabili nel gioco.

Alcune delle classi proposte sono state introdotte in alcuni supplementi ufficiali, poi riprese ed ampliate in questo libro. Per documentarsi sulla versione originale della classe, si faccia riferimento ai seguenti manuali:

- Bardo: in *PC2: Top Ballista* (come “Windsinger”) e in *The Complete Bard’s Handbook (AD&D)*.
- Campione Consacrato (Paladino, Difensore Druidico e Vendicatore): nel set Companion, negli articoli di *Dragon Magazine* dedicati a Robrenn e Eusdria, in *The Complete Paladin’s Handbook (AD&D)* e in *The Complete Ranger’s Handbook (AD&D)*.
- Chierico semi-umano: in *Gazetteer 6: The Dwarves of Rockhome*.
- Custode della Reliquia (Relic Keeper): nel set Companion, in *Gazetteer 5: The Elves of Alfheim*, in *Gazetteer 8: The Five Shires*, in *Gazetteer 9: The Minrothad Guilds* e in *CM4: Earthshaker!*
- Druido: nel set Companion e in *The Complete Druid’s Handbook (AD&D)*.
- Maestro Hin (Hin Master): in *Gazetteer 8: The Five Shires*.
- Sciamano (Shaman): in *Gazetteer 10: The Orcs of Thar*, in *PC1: Tall Tales of the Wee Folk*, in *PC2: Top Ballista*, in *PC3: The Sea People*, in *Savage Coast Sourcebook* e in *Orc’s Head Peninsula*.
- Sciamano Ombra (Shadow Elf Shaman): in *Gazetteer 13: The Shadowelves*.
- Sciamano Spirituale (Shaman): in *Gazetteer 12: The Golden Khan of Ethengar*.
- Taltos: in *Dragon Magazine nr 247*.

Un’ultima annotazione riguarda l’uso del termine sciamano. Normalmente esso viene usato per indicare tre categorie di personaggi nei supplementi ufficiali di D&D: lo sciamano spirituale (quello *shaman* diffuso principalmente nell’Ethengar e descritto nel GAZ12), un qualsiasi tipo di chierico umanoide (chiamato sciamano, con connotazione negativa per rimarcare le sue abilità magiche più selvagge), e un chierico di Atruaghin o di Rafiel (che ha assunto l’appellativo di sciamano come semplice titolo culturale). In questo manuale, il termine sciamano vero e proprio si usa solo per indicare i chierici umanoidi, mentre per gli sciamani ethengariani si usa il termine “sciamano spirituale” (dato il loro legame col mondo degli spiriti) e per i sacerdoti di Rafiel viene coniato il termine di “sciamano ombra”.

Legenda:

Requisiti Primari: indica le caratteristiche considerate primarie per la classe.

Altri requisiti: l’allineamento (ove specificato), il livello (ove specificato), le abilità generali possedute (ove specificato), e i valori minimi che i punteggi del personaggio devono rispettare affinché egli appartenga a quella classe.

Dadi Vita: il tipo di Dado Vita che il personaggio usa per ogni livello, e il numero di PF che acquisisce dopo un certo livello (solitamente dopo il 9°).

PE e Livello massimo: la tabella di PE di riferimento e il livello massimo raggiungibile dalla classe.

Tiri Salvezza: i Tiri Salvezza di riferimento della classe.

THAC0: il THAC0 di riferimento della classe.

Armature consentite: le armature che il personaggio di quella classe può indossare continuando a sfruttare tutti i vantaggi connessi alla classe, e il tipo di scudo preferito. In effetti, ogni personaggio può usare qualsiasi scudo o armatura (a meno di limitazioni legate al culto o all’etnia di appartenenza), ma occorre essere consapevoli che alcune classi sono più penalizzate se indossano queste protezioni (fallimento di incantesimi arcani, penalità ad abilità ladresche, e così via). Per qualsiasi dettaglio relativo ad armature o scudi, si faccia riferimento al Capitolo 1 del manuale *Armeria di Mystara*.

Armi consentite: le armi che il personaggio di quella classe può o sa utilizzare. Si ricorda che il Chierico standard può usare solo le armi consentite dalla propria divinità o chiesa di appartenenza. Per ulteriori dettagli sulle armi si rimanda il lettore al Capitolo 2 del manuale *Armeria di Mystara*, mentre per dettagli sugli immortali si veda il *Codex Immortalis*.

Abilità Speciali: tutti i poteri e i privilegi particolari (abilità generali escluse) che la classe garantisce al personaggio. Solitamente sono spiegate nella descrizione dei Poteri Speciali della classe, con riferimenti a regole presentate in questo manuale, ad eccezione delle due capacità seguenti:

Opzioni di combattimento dei guerrieri: indica le tre opzioni di Schiantare, Parare e Disarmare. Per ulteriori dettagli si rimanda il lettore al Capitolo 2 del manuale *Armeria di Mystara*.

Attacchi multipli: il personaggio è in grado di effettuare più di un attacco al round, con la stessa arma o con armi diverse. Il guerriero acquisisce un attacco aggiuntivo al 12°, al 24° e al 36° livello, per un totale di 4 attacchi al round al 36° livello. Gli attacchi aggiuntivi dei semi-umani dipendono ciascuno dalla propria razza di appartenenza e si acquistano con le Classi d’Attacco.

Maestria nelle Armi: la maestria di riferimento della classe (v. Capitolo 2 del manuale *Armeria di Mystara*).

Abilità Generali obbligatorie: le abilità generali obbligatorie per la classe (v. *Manuale delle Abilità Generali*).

Asceta

Requisiti Primari: Saggezza e Costituzione.

Altri requisiti: Punteggi di Saggezza e Costituzione maggiori o uguale a 13, Allineamento Legale.

Dadi Vita: 1d6 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: L'Asceta ha la stessa tabella di avanzamento del Chierico per gli incantesimi, ma usa la tabella di avanzamento del Mistico per i PE, e può raggiungere il 36° livello.

Tiri Salvezza: Chierico di pari livello.

THACO: Mago di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, scudo medio.

Armi consentite: Qualunque arma semplice ammessa dal culto, armi per incapacitare o catturare l'avversario

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini, protezione divina, poteri ascetici

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Religione.

Descrizione Generale

L'asceta è un sacerdote appartenente ad un ordine religioso improntato alla ricerca della perfezione e dell'equilibrio spirituale e fisico nonché della pace e dell'armonia universale. L'asceta, come il mistico, ricerca l'illuminazione tramite la rigida pratica di tecniche di meditazione e di preghiera, ma al contrario del mistico tutti i suoi sforzi sono tesi all'unione non solo col creato ma soprattutto con gli immortali, considerati gli ispiratori della forza vitale e dell'energia che permea l'universo. I mistici infatti non sono interessati ad una dimensione religiosa: la loro mistica è personale, e credono di poter diventare perfetti e pari agli immortali senza che sia necessario venerarli. Gli asceti invece credono che la perfezione derivi dalla comunione con la divinità, che sia questa la sola chiave per la perfezione e la santità, e ottengono i loro poteri proprio grazie alla fede oltre che all'autodisciplina. Inoltre per gli asceti non è importante potenziare le proprie capacità combattive insieme a quelle mentali per trovare l'equilibrio (altro insegnamento cardine dei mistici), ma concentrarsi sullo spirito e sulla mente, grazie a cui si può dominare il corpo e fortificarlo. La mancanza di buone capacità marziali negli asceti viene tuttavia compensata da capacità di resistenza a qualsiasi tipo di pericolo superiori a quelle di qualsiasi altro chierico (migliori TS, capacità fisiche e mentali speciali).

Tutti gli asceti condividono l'assunto secondo cui senza equilibrio tra mente e corpo, unità tra spirito e materia, non esiste perfezione interiore né è possibile entrare in comunione con la divinità e con le altre creature dell'universo per ottenere l'illuminazione ricercata. Gli asceti sono quindi proiettati tramite tecniche di meditazione e di addestramento ad elevare il proprio spirito oltre la materia fino a diventare ricettacoli viventi della divinità, dei veri e propri Santi o Illuminati

secondo alcune sette (chiamati Bodhisattva in sindhi e Qishi in ochalese). L'asceta addestra il proprio spirito e la mente recitando costantemente le preghiere di meditazione (sutra in sindhi) che servono per fortificare la volontà e rendere chiaro il giudizio in base ai precetti del culto. Inoltre è chiamato a sviluppare una forte resistenza fisica grazie ad un addestramento fatto di privazioni e rifiuto delle tentazioni del mondo, che innalza la soglia del dolore e dell'autocontrollo per resistere alle ferite della carne e dello spirito rimanendo vigili e calmi. Grazie a questo addestramento l'asceta trae enormi benefici che normalmente sono preclusi agli altri sacerdoti. Infatti, le tecniche di meditazione e di allenamento intenso a cui si sottopongono permettono loro di sviluppare una grande energia spirituale e una grande affinità con la divinità, che consente di compiere azioni sorprendenti ed evocare poteri sovrumani.

Ordini Ascetici

Per l'ascetismo la via verso l'illuminazione è sempre in definitiva un percorso personale e unico. Tuttavia, si possono riscontrare due tipologie di ordini ascetici: gli ordini eremitici o contemplativi, e quelli missionari o propositivi. In entrambi i casi, gli ordini possono essere sia comunitari (cioè formati da più soggetti aggregati in un luogo di culto) sia solitari (cioè formati da un solo individuo che può a sua discrezione prendere per un certo periodo di tempo alcuni discepoli per iniziarli ai misteri dell'ascetismo).

Gli asceti che appartengono ad un ordine eremitico comunitario non lasciano mai più la propria comunità una volta entrati. La regola degli eremiti infatti impone ai loro membri la clausura e l'isolamento dal mondo, considerato impuro e fonte di turbamento per l'anima ed il corpo. Questi asceti (detti appunto eremiti) vivono spesso in luoghi difficili da raggiungere (sulla cima di un monte, nel mezzo di un deserto, in una regione arida e inospitale), in totale contemplazione della natura come rappresentazione della parola divina che l'eremita deve studiare a fondo per comprendere. Essi preferiscono rimanere isolati dal resto del mondo conducendo vita comunitaria nel proprio eremo inaccessibile, e sono completamente autosufficienti dal punto di vista delle necessità alimentari o spirituali (coltivando un piccolo orto e allevando bestiame per sfamarsi o ricorrendo alla magia, e conservando le conoscenze che riescono a reperire in piccole ma ben fornite biblioteche che vanno ad allargare con scritti filosofici e religiosi di proprio pugno). Le uniche deroghe per i contatti con l'esterno vengono fatte in caso di visita da parte di altri membri dell'ordine o di individui considerati illuminati e saggi, per scambiare informazioni e dissertare sulla via migliore per raggiungere la comunione totale con gli immortali.

Gli eremiti solitari invece sono spesso misantropi che, nauseati dalla corruzione della società in cui vivono, scelgono di dedicarsi anima e corpo al rapporto mistico col divino immanente e trascendente, e consacrano il loro stesso corpo e la loro mente alla ricerca della comunione con l'immortalità. Gli eremiti di questo tipo sono persone solitarie e scontrose, anche se

non pericolose o ostili, e preferiscono la compagnia di animali, piante e fenomeni naturali (considerati incontaminati dalla scintilla dell'intelligenza e quindi dell'egoismo) a quella degli uomini o degli esseri intelligenti. Spesso parlano con le bestie e coi sassi, coi ruscelli e con la pioggia, come se questi potessero comprenderli e dare le risposte che stanno cercando (e in molti casi è proprio così, grazie ai loro poteri). Questi asceti vengono spesso identificati in base al tipo particolare di addestramento che seguono o all'ambiente in cui vivono, pur non avendo alcuna struttura organizzativa in comune (troviamo tra questi i dervisci, gli anacoreti, gli stiliti, e così via). Quando vengono avvicinati da qualcuno che come loro cerchi la verità o la rivelazione, essi non tollerano di perdere tempo con individui dalla volontà debole, e per questo i criteri di scelta per accettare discepoli sono molto rigidi e richiedono un enorme sacrificio. Una volta poi che il discepolo abbia dimostrato (dopo aver superato diverse prove) di essere ormai sulla strada giusta (tra il 2° e il 4° livello), egli viene invitato dal maestro ad abbandonarlo per seguire la propria via della rivelazione. I rapporti tra questi asceti solitari sono sempre cortesi, e non mancano le occasioni in cui quelli presenti in un territorio si incontrano per scambiarsi conoscenze, esperienze e nuove rivelazioni, anche se si tratta di eventi rari e solitamente coincidenti con feste sacre dedicate al culto di appartenenza o momenti cardine nel calendario delle stagioni.

Nel caso degli ordini missionari o propositivi invece, i monaci vivono in comunità all'interno di un edificio solitamente ubicato in zone tranquille e profondamente immerso nella natura (considerata il luogo per eccellenza in cui la divinità si manifesta nella maniera più pura e diretta), ma non necessariamente lontano dai centri abitati. All'interno del tempio i discepoli più giovani vengono istruiti da quelli anziani secondo le regole del culto, rafforzando sia il corpo che lo spirito. Lo scopo di un asceta missionario tuttavia non è quello di restare per sempre nel tempio: la dottrina infatti suppone che solo affrontando tutte le prove poste nel mondo dagli immortali un individuo possa effettivamente ottenere l'illuminazione e diventare parte della divinità. A quel punto saprà qual è il suo destino e dovrà insegnare ad altri a percorrere la loro strada nello stesso modo (ecco perché questi monaci sono anche detti missionari). Quindi, una volta giudicati pronti dai monaci anziani (che in teoria hanno già raggiunto l'illuminazione), i giovani asceti devono confrontarsi col mondo circostante per allargare la propria esperienza e rafforzare il proprio spirito mettendosi alla prova. In questi monasteri sono quindi ammesse le interazioni tra i monaci e la gente comune. In alcune occasioni, gli asceti che sentono la chiamata dalla divinità a compiere pellegrinaggi o ricerche sacre, una volta ottenuta l'approvazione dal monaco più alto in grado (Abate), lasciano la comunità e cominciano a girare il mondo per completare la propria crescita spirituale, cercando di illuminare tutti coloro con cui vengono in contatto con la propria sapienza e rettitudine, per plasmare il mondo secondo i precetti di legalità e pacifismo.

Armi ed Armature

L'asceta fa affidamento soprattutto sulle sue capacità individuali e sul suo robusto fisico per resistere alle avversità del mondo e agli assalti dei nemici, ma nulla gli impedisce di indossare scudi o armature se è necessario per proteggersi meglio (ad esempio se è cosciente che sta per verificarsi uno scontro mortale), anche se opterà per scudi medi e armature poco ingombranti (ingombro massimo della corazza: 300 mon.).

Per quanto riguarda le armi usabili, l'asceta è limitato alle sole armi semplici all'interno di quelle consentite dalla divinità o dal culto di appartenenza, a un'arte marziale difensiva, e ad armi pensate più per catturare o stordire l'avversario che ucciderlo. Inoltre, prima di attaccare per uccidere, l'asceta deve sempre cercare di convincere il nemico ad arrendersi o desistere dai suoi propositi violenti (ove possibile), oppure cercare di catturare vivo il nemico (infliggendogli danni debilitanti) per sottoporlo a giusto processo o imprigionarlo per dargli la possibilità di redimersi.

Poteri dell'Asceta

Tutti gli asceti possiedono la capacità di **lanciare incantesimi divini** tramite preghiere sacre che manifestano il potere degli immortali.

Inoltre, l'asceta viene benedetto in modo particolare dagli immortali grazie al suo spirito di abnegazione e alla sua fede incrollabile, ottenendo così la **protezione divina** permanente. Egli infatti riceve dagli immortali un bonus sacro di -1 ogni 4 livelli alla sua Classe d'Armatura naturale (es. -1 dal 1° al 4°, -2 dal 5° al 8°, e così via), effetto che è alla base della sua abitudine a non indossare costantemente corazze protettive o scudi (il riparo più sicuro è dato dalla fede nella provvidenza divina protegge che da ogni male).

Infine, l'asceta viene ricompensato nella sua ricerca della purezza e della perfezione fisica e spirituale da alcuni **poteri ascetici** acquisiti dalla sua comunione con l'universo e la divinità in base al livello di illuminazione (esperienza) raggiunto.

- **Tocco benefico** (1°): con la semplice imposizione delle mani l'asceta emana un'energia positiva che può curare fino a 1 PF per livello al giorno a qualsiasi creatura vivente (esclusi costrutti, melme e esseri appartenenti all'Entropia). I Punti Ferita elargiti con la cura possono anche essere ripartiti (ad esempio un Asceta di 10° cura fino a 10 PF al giorno, e può imporre le mani ad un contadino per curargli 3 PF, poi imporre su se stesso una volta ferito per recuperare fino a 7 PF sempre nello stesso giorno). Il tocco benefico applicato ad una creatura non-morta o appartenente alla sfera dell'Entropia (es. demoni) fa perdere PF al soggetto anziché curarlo ma è concesso un TS contro Raggio della Morte per dimezzare i danni.
- **Mente ferrea in corpo d'acciaio** (3°): grazie all'intenso addestramento, il fisico e la volontà dell'asceta sono talmente rafforzati che egli guadagna un bonus di +3 su tutti i Tiri Salvezza.

- *Ascesi* (6°): dopo un turno di meditazione, l'asceta entra in uno stato di trance profondo, durante il quale è immune alla fame, alla sete, al caldo e al freddo ambientali. Ogni ora di meditazione vale quanto due ore di sonno (max: 10 ore/giorno) ed è possibile sfruttarla solo una volta nell'arco delle 24 ore. Durante la meditazione l'asceta è parzialmente tagliato fuori da ciò che succede intorno a lui: prove di *Senso del pericolo* o *Ascoltare* subiscono una penalità di -4. Inoltre, durante la meditazione l'asceta può inviare una richiesta di consiglio agli immortali, che rispondono sempre all'asceta inviandogli visioni profetiche ma criptiche riguardanti il futuro, che il personaggio dovrà interpretare per comprendere come agire al meglio (v. incantesimo clericale di 3° *Preveggenza*).
- *Resistenza* (9°): due volte al giorno, concentrandosi per un round l'asceta ottiene il potere di resistere al caldo, al freddo o ai veleni (v. omonimi incantesimi clericali di 2° livello) per 1 turno per livello.
- *Leggerezza* (14°): questo potere può essere usato a volontà e permette di saltare fino a 1 metro per livello (il salto consuma l'intera capacità di movimento del personaggio). L'asceta può anche ridurre danni da caduta con una prova di *Acrobazia* e se riesce l'altezza della caduta si riduce di un numero di metri pari al suo livello.
- *Parlare con tutti* (20°): l'asceta acquista permanentemente la capacità di comprendere e parlare con qualsiasi creatura vivente intelligente.
- *Sparizione* (25°): una volta al giorno, concentrandosi per un round l'asceta scompare completamente. In questo stato può essere individuato solo da incantesimi di livello immortale, da un *desiderio* o da *vista rivelante*. L'asceta può rimanere invisibile per un periodo massimo di un round per ogni suo livello (non necessariamente di continuo), ma ritorna visibile se tenta di attaccare (come per l'incantesimo *invisibilità*). Pur essendo invisibile, il personaggio può essere udito se non è abbastanza silenzioso e può venire scoperto in altri modi, asseconda del tipo di terreno su cui combatte.
- *Volontà superiore* (30°): l'asceta è immune a qualsiasi incantesimo che colpisce direttamente la sua mente (*ESP*, *charme*, *confusione*, ecc.).
- *Santità mistica* (36°): l'asceta ha finalmente raggiunto l'unità col creato e con la divinità. Da questo momento è immune a malattie e veleni normali o magici, ed è circondato permanentemente da un'aura sacra che gli garantisce costantemente gli effetti degli incantesimi *santuario*, *protezione dal male* e *passo sicuro*.

Restrizioni dell'Asceta

Tutti gli asceti sono individui Legali che venerano una divinità o appartengono ad un culto legato all'Ordine e alla Legalità. Essi credono fermamente che i loro poteri derivino da una comunione col divino ottenuta tramite una serie di regole ferree a cui devono aderire. Per questo ogni asceta giura di rispettare *almeno* 5 tra i seguenti obblighi (voti), in base al suo culto:

Obbedienza: l'asceta deve sempre obbedire al suo maestro o agli anziani dell'ordine a cui appartiene, nonché a qualsiasi fedele dello stesso culto goda di un prestigio superiore o di una illuminazione più chiara.

Povertà: l'asceta non deve possedere più di quanto possa portare con sé né deve desiderare di possedere beni materiali oltre a quelli necessari per sopravvivere.

Carità: l'asceta deve donare la metà dei suoi averi all'ordine in cui entra, e successivamente donare la metà di tutto ciò che accumula ogni anno grazie ai propri sforzi all'ordine di appartenenza. Egli deve fare elemosina ai poveri ovunque possibile, e prestare aiuto ai bisognosi senza pretendere compensi.

Castità: l'asceta non può avere rapporti carnali con altri esseri né lasciare che il suo animo si leghi con particolare ardore ad un singolo individuo. Lo spirito deve mantenersi puro ed elevato rispetto ai desideri personali (amare l'intero creato).

Pace: l'asceta deve sempre evitare di uccidere qualsiasi creatura vivente, a meno che questa non sia utile alla sopravvivenza dell'asceta (selvaggina per mangiare) o rappresenti una minaccia per la vita dell'asceta o di altre persone indifese o giuste e non voglia ravvedersi dei propri modi empì. Sempre per seguire questo dettame, l'asceta non usa gli incantesimi offensivi inversi, ma si specializza in quelli di cura, divinazione e aiuto.

Equilibrio: l'asceta deve impedire che sentimenti negativi (odio, vendetta, iracondia, gelosia, ecc.) alberghino nel suo cuore e mantenersi distante dalle parti di qualsiasi disputa per meglio giudicare prima di agire.

Nel momento in cui un asceta trasgredisce ad uno dei voti, egli perde l'accesso a qualsiasi incantesimo finché non avrà scontato la macchia facendo una penitenza appropriata. Nel caso di ripetute violazioni o di più voti infranti, l'asceta perde anche alcuni dei poteri ascetici (a discrezione del DM) e rischia di essere cacciato dall'ordine a cui appartiene.

Divinità e Culti per Asceti

Esistono asceti filosofi (credono nell'Ordine come forza divina universale e venerano quindi le quattro sfere celesti), panteisti (venerano un pantheon di divinità associate ad un culto o chiesa legale) e più raramente specialisti (cioè seguaci di una singola divinità legale e pacifista). La lista seguente elenca tutte le divinità suddivise per sfera che ammettono anche asceti tra i loro sacerdoti. Da notare che nessun immortale entropico può contemplare asceti tra i propri sacerdoti e che le *divinità elencate in italico* ammettono esclusivamente i asceti come propri sacerdoti.

Energia: Alphatia, Benekander, Ixion, *Plasmatore*, Razud, Tarastia.

Materia: *Infaust*, Ka, Maat, Paarkum, Terra, Utnapi-shtim.

Pensiero: *Koryis*, Mâtin, Ssu-Ma.

Tempo: Al-Kalim, Chardastes, Finidel, Taroyas.

I culti che invece possiedono ordini ascetici tra quelli conosciuti su Mystara sono i seguenti: l'Eterna Verità, il Samdu, la Corte Celeste, la Chiesa di Darokin, la Chiesa di Karameikos, e la Chiesa di Thyatis.

Bardo

Requisiti Primari: Saggezza, Intelligenza e Carisma.

Altri requisiti: Punteggio di Saggezza maggiore o uguale a 15, Intelligenza e Carisma maggiori di 12.

Dadi Vita: 1d6 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Bardo ha la stessa tabella di avanzamento del Chierico per i PE e gli incantesimi, e può raggiungere il 36° livello.

Tiri Salvezza: Chierico di pari livello.

THAC0: Chierico di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura o scudo.

Armi consentite: Qualunque arma ammessa dalla divinità servita

Abilità Speciali: Inni sacri, voce armoniosa, spiccate doti comunicative, conoscenza enciclopedica, più capacità speciali diverse per ogni sottoclasse.

Maestria nelle Armi: Come un Chierico di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Ascoltare (bonus), Persuasione (bonus), Intrattenere, Raccogliere informazioni, Religione.

Descrizione Generale

Il bardo è un tipo molto particolare di sacerdote, la cui vocazione è di influenzare le emozioni del pubblico col canto o con la recitazione e tramandare oralmente le usanze, i miti e la storia di un popolo in nome del proprio culto. A differenza del comune cantastorie (giullare vagabondo o menestrello di corte che sia), un intrattenitore, musicista e poeta che si guadagna da vivere esibendosi davanti a un pubblico o componendo versi per omaggiare il proprio mecenate (o versi satirici nel caso non mantenga gli impegni finanziari assunti), il bardo è al servizio esclusivo della propria divinità: i suoi sforzi sono tesi a promuovere gli interessi del suo patrono grazie alle proprie doti carismatiche e nello stesso tempo a diventare un punto di riferimento per i propri pari, ottenendo rispetto e venerazione grazie alle conoscenze e alla saggezza che lo contraddistinguono. Il bardo è dotato di grandi capacità mnemoniche oltre a grande carisma e saggezza, e rappresenta quindi una casta particolarmente elitaria di sacerdoti, scelto dalla divinità come incarnazione di tutte le virtù più importanti del proprio culto.

Il bardo è dunque un cantastorie con una missione divina, un sacerdote con grandi capacità comunicative, un ispiratore sapiente e un intrattenitore devoto, capace di evocare forti emozioni e smuovere l'animo e il cuore dei suoi ascoltatori grazie a melodie struggenti, canti vigorosi o azioni teatrali e drammatiche. Il bardo non ha ambizioni di conquista o di potere, ma preferisce sfruttare le sue conoscenze per motivare o consigliare sia le persone comuni che i potenti con le lezioni morali e storiche offerte dalle leggende e dai canti di cui è depositario. I bardi e i giullari costituiscono l'unica fonte di notizie di cui dispongono le persone

comuni, e sono spesso il tramite per trasmettere le leggende di una cultura di generazione in generazione.

Il bardo è uno spirito libero, che cerca di vivere la sua vita al massimo, facendo il maggior numero di esperienze possibili per poter ampliare il suo repertorio di canzoni e conoscenze. La maggior parte dei bardi più giovani conduce quindi una vita piuttosto spericolata, sempre in giro alla ricerca di nuove informazioni su gesta epiche o tragiche su cui comporre nuove cantiche o sermoni o semplicemente per raccogliere e tramandare conoscenze che potrebbero andar perdute. Quando poi non trova l'ispirazione nelle storie del passato o nelle cronache del presente, il bardo non esita a creare lo spunto per nuove imprese eroiche o lezioni morali, finendo invariabilmente coinvolto in qualche tipo di evento romantico, tragico, o semplicemente pericoloso.

Giunti al livello del titolo (9°), i bardi più avventurosi decidono di non diventare sedentari, ma di continuare a vagare in cerca di nuove conoscenze ed emozioni e dell'ispirazione divina. I bardi erranti conduce una vita raminga, sempre in giro alla ricerca di spunti per comporre nuove cantiche, conoscenze o esperienze da tramandare ai mortali, finendo spesso coinvolti in situazioni romanzesche ed avventurose. I bardi erranti hanno la possibilità, una volta al mese, di venire a conoscenza di un fatto epico per commemorare il quale nessuna canzone è ancora stata scritta. Ciò avviene sotto forma di dicerie o incontri casuali, e ciò permette al bardo di incontrare grandi eroi e di viaggiare con loro per un po', guadagnando esperienza lungo la via mentre compongono un tributo appropriato. I bardi erranti, sfruttando la loro fama e il loro savoir-faire, possono anche ottenere rifugio presso qualsiasi Collegio bardico (vedi sotto), tempio o residenza nobiliare con una semplice prova di Carisma, anche se devono ripagare l'ospitalità offrendo assistenza per qualsiasi questione l'anfitrione possa presentargli e organizzando almeno una recita ogni sera.

Altri bardi invece, raggiunto il livello del titolo (9°) e guadagnata una certa esperienza e popolarità, preferiscono smettere di vagabondare e condurre una vita più tranquilla e sedentaria, diventando ospiti d'eccezione presso una corte nobiliare o un ricco mecenate, o dedicandosi allo studio in un ambiente dignitoso e accogliente, pur rimanendo pronti a nuove esperienze e attenti alle notizie che giungono dal mondo esterno. Questi individui, chiamati Maestri Cantastorie, diventano personalità molto popolari all'interno della regione in cui si stabiliscono e vengono considerati saggi o artisti impareggiabili.

A volte, un Maestro impiega le proprie risorse per fondare un Collegio bardico, ovvero una scuola in cui addestrare giovani promettenti nelle arti secondo i principi della propria divinità, di cui egli diviene il Rettore. Questi luoghi sono a tutti gli effetti dei templi consacrati alla divinità del bardo, dotati di icone sacre e di un tabernacolo (solitamente una statua o un'effigie, a cui elevare preghiere), e le funzioni consistono nelle esibizioni che ogni allievo o maestro deve quotidianamente proporre per stimolare il pensiero e le emozioni, o nelle letture e nelle recite sacre programmate per addestrare e rinforzare la memoria. I Collegi attirano en-

tro i primi 6 mesi 1d8 allievi che desiderano ampliare le loro conoscenze. Questi allievi saranno fedeli, ma non fino al punto da sacrificarsi per il Rettore, che dovrà rimpiazzarli nel caso decidano di andarsene o se saranno giudicati inadatti. Non tutti gli allievi avranno i requisiti per diventare Bardi (punteggi troppo bassi), ma se il Maestro lo ritenesse opportuno potrebbe comunque tenerli con sé per sviluppare le loro capacità facendoli diventare artisti, cantastorie ed eruditi, o indirizzandoli verso la carriera clericale (nel caso dimostrino la loro vocazione). In un collegio, gli scopi principali del Rettore sono insegnare ai novizi, ricercare nuovi inni sacri, raccogliere e tramandare conoscenze e leggende creando una biblioteca ben fornita.

Il Rettore di un collegio deve anche offrire rifugio ad ogni Bardo o giullare che chieda asilo, così come rendere accessibile a questi confratelli tutte le informazioni raccolte nella biblioteca dell'edificio. In molti casi questa diventa l'occasione di un reciproco scambio di favori: il viaggiatore riceve vitto e alloggio per la notte, e il Rettore ha la possibilità di venire a conoscenza di nuove leggende e cantiche, oltre ad avere a disposizione un nuovo insegnante per i suoi studenti per un po' di tempo.

Naturalmente, la vita a volte può fare strani scherzi, e le leggende sono piene di strani incidenti che cambiano la vita. Così, può certamente accadere che un bardo errante decida ad un certo punto della sua vita di smettere di viaggiare e di fondare un collegio, così come può accadere che un rettore o un bardo di corte incorra nelle ire di qualche mecenate e debba darsi alla macchia o diventare un girovago per sfuggire ai suoi nemici. Nella scelta del proprio stile di vita, il bardo sa che nulla è mai stabile o certo fino alla fine, e ogni cambiamento viene sempre visto nell'ottica di una nuova sfida posta dal patrono per ampliare le sue conoscenze e diffondere i suoi insegnamenti presso popolazioni più "assetate" di emozioni e di conoscenze.

Ruoli (Sottoclassi) del Bardo

In base agli interessi della divinità venerata, si possono distinguere tre sottoclassi di bardo con connotazioni e poteri specializzati.

Arte (musica, canto, poesia, teatro): **Bardo Artista**. L'Artista (chiamato anche Divo, Cantore o Rapsodo) è un tipo specifico di bardo devoto ad un immortale particolarmente legato alla musica, al canto, alla poesia o all'intrattenimento in genere. Il compito principale di un artista è suscitare emozioni in chi lo ascolta grazie al fervore ispirato dall'amore per l'arte e per la divinità. Seguendo i precetti della propria divinità e sfruttando le loro doti naturali, i cantori divini diffondono le parole e gli insegnamenti divini attraverso canzoni, recite, composizioni e poemi, ballate epiche o tragiche, racconti leggendari o allegorie morali, traendo ispirazione dalla mitologia, dalla storia o dalle esperienze personali. Che sia dunque un attore, un poeta o un musicista, il divo è un artista sublime e un ispiratore di emozioni, capace di evocare melodie struggenti, canti vi-

branti o versi epici per emozionare il suo pubblico e metterlo in comunione col divino.

Laddove un normale sacerdote è addestrato ad imparare e riconoscere preghiere e litanie, l'artista divino studia invece la musica, le ballate, i poemi e le opere teatrali come veri e propri doni elargiti dalle divinità ai mortali per guidarli verso l'armonia e la libertà di pensiero e di sentimento, o ispirarli al raggiungimento dell'illuminazione e della perfezione artistica.

Il bardo artista è profondamente votato alla ricerca della canzone perfetta, della melodia celestiale, del poema eterno o del racconto ineguagliabile, poiché questo rappresenta da un lato la più grande professione di fede verso la propria divinità, e dall'altro la testimonianza più duratura ed efficace della potenza degli dei e delle proprie qualità artistiche e spirituali. Ogni cantore quindi considera una missione sacra quella di cercare ovunque l'ispirazione per glorificare il proprio patrono e rendergli omaggio per le doti artistiche che gli sono proprie e lo elevano sulla gente comune attraverso esibizioni o composizioni di perfezione celestiale.

Conoscenza (leggende, magia, misteri, storia, notizie, profezie): **Bardo Sapiente**.

Il Sapiente (detto Aedo, Araldo, Oracolo o Vate) è un bardo devoto ad un immortale ossessionato dalla preservazione e dall'ampliamento della conoscenza, dal potere della memoria e dalla capacità di svelare il futuro attraverso visioni e profezie. La funzione del sapiente è duplice: in parte memoria storica (attraverso i loro componimenti fissano nella memoria tutte le conquiste che la civiltà ha prodotto e i segreti che ha svelato per tramandarle ai contemporanei e ai posteri), in parte oracolo in grado di predire il futuro grazie alla conoscenza del passato e alla comunione con la divinità.

Il sapiente è più di ogni altro sacerdote un vero e proprio oracolo, inteso come lo strumento mortale attraverso cui la divinità parla ai suoi discepoli per ammonirli, esortarli o avvertirli riguardo agli eventi presenti e futuri. Questo naturalmente riveste il vate di un'importanza superiore rispetto ai chierici comuni, rendendolo spesso più orgoglioso ed ermetico, oppure più spregiudicato e inquisitore.

I bardi che insistono nel farsi chiamare Oracoli si considerano infatti depositari di una conoscenza superiore che non può essere svelata a chiunque. Il carattere di un oracolo è spigoloso e cauto, poiché egli deve valutare con attenzione i mortali per capire quali siano degni di ricevere vaticini sul futuro, concentrandosi su questi ultimi con insistenza per convincerli ad accettare il loro destino e il ruolo che la divinità ha scelto nelle sorti del mondo, fino a diventare il loro mentore o motivatore per assicurarsi che il destino si compia proprio come nella sua visione.

I bardi chiamati Araldi invece sono per natura portati a considerare che il proprio compito sia trasmettere la voce della divinità e farla giungere al maggior numero possibile di ascoltatori. Per l'araldo tutti coloro che si dimostrano interessati meritano di conoscere le profezie e gli insegnamenti divini, e suo compito precipuo è sondare i misteri dell'umanità e del cosmo per ottene-

re nuove rivelazioni da diffondere sia presso i mortali e che tra le sfere celesti.

Epica (guerre, battaglie, avventure, imprese eroiche o impossibili): **Bardo Eroe**.

L'Eroe (comunemente detto Scaldo) è un bardo devoto ad un immortale che ama celebrare la vittoria, il coraggio, la battaglia e le imprese epiche con ballate, saghe e leggende, in modo che siano d'ispirazione a generazioni future di audaci mortali che possano compiere nuove imprese nel nome della divinità. L'eroe è specializzato nel declamare e ricordare gesta belliche, a molte delle quali ha partecipato in prima persona, e nel rafforzare il morale delle truppe in battaglia grazie al proprio carisma, nonché aiutare i soldati combattendo al loro fianco o grazie alle doti profetiche che esibiscono. Lo scaldo è quindi un testimone di azioni di grande ardimento e lui stesso un guerriero intrepido e scanzonato.

Per il bardo eroe è tanto importante l'azione epica quanto la celebrazione che ne consegue, che ha la funzione di ammantare di sacralità l'evento e di inserirlo all'interno di un progetto divino preordinato, santificando e approvando quindi qualsiasi azione connaturata al raggiungimento dell'obiettivo epico. Molto spesso i bardi eroi vengono ingaggiati dai potenti e dai signori della guerra proprio per rendere omaggio alle loro conquiste e alle lotte sanguinarie a cui prendono parte, per trasmettere al popolo il messaggio che la vittoria è stata concessa ai più virtuosi e prodi, nonostante le efferatezze che possono essere state commesse (considerate quindi necessarie per il raggiungimento dello scopo). Ogni bardo eroe è ben felice di prestarsi a queste celebrazioni, purché il vincitore manifesti una professione di fede nei confronti della divinità del bardo e dimostri l'adesione ad un codice di comportamento ben definito e approvato dallo scaldo stesso.

Armi ed Armature

Il bardo non è particolarmente versato nel combattimento: suo compito non è tanto affrontare faccia a faccia ogni sorta di mostruosa creatura cercando di ucciderla (a meno che non si tratti di uno scaldo), quanto testimoniare e ispirare gesta epiche o romantiche per riproporle con versi, canti o musica in modo da imprimerle nell'animo dei mortali e renderle eterne. Perciò, pur ricercando le emozioni forti delle grandi imprese, è conscio dei propri limiti e deve quindi sempre cercare di proteggersi nel modo migliore per affrontare le insidie del mondo esterno. Ai bardi è quindi permesso indossare qualsiasi tipo d'armatura e usare qualsiasi scudo per meglio proteggersi dai pericoli durante le avventure, senza che ciò influisca particolarmente sulle loro capacità speciali.

Per quanto riguarda le armi usabili, di norma il bardo non usa armi a due mani, troppo pesanti e difficili da maneggiare, e preferisce armi da tiro per tenere a distanza il nemico, oppure armi leggere a una mano per avere sempre la possibilità di impugnare uno scudo.

Poteri del Bardo

Tutti i bardi possiedono la capacità di **evocare** o **comporre inni sacri** che manifestano il potere degli immortali tramite i versi o la musica (v. sezione dedicata agli inni sacri). Nessun bardo è però in grado di scacciare o controllare non-morti.

Grazie alla propria **voce armoniosa**, il bardo può contrastare un tentativo di fascinazione effettuato da una qualsiasi creatura che disponga di un potere simile a **charme** o qualsiasi potere basato sull'ascolto di una voce o di una melodia con una prova di Carisma (o di **Cantare** se possiede questa abilità), parlando per contrastare l'effetto della fascinazione. Finché continua a parlare/cantare e la prova riesce, l'effetto viene contrastato, ma solo se la vittima è in grado di udire la voce del bardo.

Inoltre, ogni bardo è un esperto ascoltatore, ed è particolarmente abile nell'influenzare le reazioni di chi lo ascolta. Per questo già dal 1° livello il Bardo possiede gratuitamente le abilità generali **Ascoltare** e **Persuasione**.

Oltre a ciò, ogni bardo possiede **spiccate doti comunicative**. Questa sua capacità gli consente di apprendere nuove lingue (non animali) con estrema facilità grazie alla sua curiosità innata e ai continui contatti con altre culture: in termini di gioco, ogni sei livelli (6°, 12°, 18°, 24°, 30°, 36°) aggiunge una nuova lingua a quelle conosciute, scelta tra una delle razze con cui è venuto in contatto. Inoltre, egli è in grado di farsi capire anche da creature intelligenti che non parlino la sua lingua o siano sorde usando il linguaggio dei segni e la gestualità del corpo: con una favorevole prova di Intelligenza è in grado di trasmettere semplici messaggi (sostantivo+verbo+complemento) a qualsiasi interlocutore che riesca a vederlo.

La caratteristica più peculiare del bardo è la sua innata curiosità e la sua sconfinata memoria, grazie a cui è in grado di accumulare una serie di infinite conoscenze di ogni tipo pur senza essere un vero e proprio esperto in nulla. Il bardo possiede una **conoscenza enciclopedica** che gli consente di poter sapere qualcosa riguardante la storia o le caratteristiche di qualsiasi creatura, personaggio, luogo, oggetto o evento reale o leggendario prenda in considerazione. La percentuale di conoscenza del bardo per conoscenze generiche è:

$$(\text{Livello} + \text{Intelligenza}) \times 2$$

Per conoscenze più specifiche od oscure, la percentuale è dimezzata ed è possibile ricordare solo 1d6 dettagli di ogni tipo. In base all'argomento, queste sono le informazioni generiche o specifiche che può sapere:

Argomento	Con. Generica	Conoscenza Specifica
Creatura	Leggenda, Aspetto	Poteri, debolezze, dieta
Evento	Storia e personaggi	Date e info più precise
Luogo	Storia	Caratt. magiche e topografiche
Oggetto	Storia, Aspetto	Poteri, Proprietari
Personaggio	Storia, Aspetto	Poteri, Titoli, Parentele

Il bardo può effettuare una prova di conoscenza tirando 1d100: se il risultato è inferiore alla percentuale di conoscenza, il bardo possiede conoscenze relative all'argomento, viceversa non ricorda o non ne sa nulla.

Spetta al DM stabilire quali siano le informazioni, ma di solito dovrebbe includere in quest'ordine: una breve storia o dicerie famose, aspetto, soggetti importanti legati all'argomento, poteri o eventi soprannaturali ad esso ricollegabili. È possibile fare la prova per conoscenze generiche una volta al giorno, e ritentare il giorno seguente (si suppone siano conoscenze di facile accesso, ma che il bardo potrebbe non ricordare sul momento), mentre per le conoscenze specifiche si può tentare solo una volta per livello, ed il risultato indica ciò che il bardo conosce di quell'argomento in quel momento. Naturalmente se il personaggio possiede un'abilità generale appropriata (come *Storia*, *Miti e leggende*, o una qualsiasi conoscenza legata all'argomento), può effettuare una prova di abilità anziché un tiro %, in base al valore più favorevole.

Esempio: Seamus è un bardo di 8° livello con Intelligenza 15 (percentuale di conoscenza enciclopedica: 46%). In questo momento sta cercando di ricordare tra i poteri di un demone sussurrante (un succube) vi sia il risucchio di energia a tocco, e si tratta quindi di una conoscenza specifica. Ciò significa che la probabilità di ricordare quali sono i poteri di un succube è del 23% (e ne potrebbe ricordare solo 1d6, tra i quali sicuramente il risucchio d'energia).

Infine, in base alla sottoclasse di appartenenza, ogni bardo possiede tre poteri aggiuntivi (uno dal 3° livello, uno dal 3° e uno dal 5°), ma ha anche una limitazione particolare e determinati requisiti che deve soddisfare per svolgere quel ruolo.

Bardo Artista

Dedizione Artistica (2° liv.): Il bardo artista è così dedito alla forma d'arte che considera la più sublime da dedicare anima e corpo al miglioramento delle proprie capacità artistiche (canore, musicali o recitative). Per questo beneficia di un bonus pari a un terzo del suo livello sull'abilità artistica che ha scelto come propria (*Cantare*, *Suonare*, *Fingere* o *Intrattenere*).

Fascino Innato (5° liv.): Un artista affermato è circondato da un'aura particolare che cresce con l'esperienza e che rende il bardo più affascinante e carismatico. Dal 5° livello il bardo artista guadagna l'abilità di affascinare esseri della sua stessa razza una volta al giorno, come per l'incantesimo arcano di 1° livello *charme persone*. La fascinazione può influenzare un numero di Dadi Vita di creature pari ad un terzo del livello del bardo, arrotondato per difetto, e l'effetto fa in modo che il bardo sia benvenuto e possa chiedere favori ai suoi nuovi amici. Il bardo dovrà intrattenere la vittima per tre round, quindi fare una prova di *Intrattenere* sfruttando qualsiasi abilità collegata: se fallisce, il tentativo va sprecato, mentre con una prova favorevole la vittima prescelta subisce il fascino del bardo. Le vittime possono tentare un TS contro Incantesimi mentali per spezzare il legame col bardo ogni volta che questi avanza delle richieste di favori importanti o pericolose (a giudizio del DM): se il TS riesce, la vittima nega il favore al bardo e comincerà a considerarlo un impertinente o un opportunista e avrà un bonus di +1 a qualsiasi futuro tentativo di resistere al suo *charme*.

Al 10° livello, l'abilità di fascinazione del bardo influenza tutti gli animali come l'incantesimo *charme animali*. Al 15° livello, l'abilità è estesa anche a qualsiasi creatura intelligente (esclusi non-morti e costrutti) come per l'incantesimo arcano di 5° livello *charme mostri*. Ovviamente in ogni caso è necessaria una prova di abilità appropriata per attivare il potere con successo, ed è sempre possibile per le vittime tentare un TS per evitare l'effetto.

Presenza Scenica (9° liv): Ogni volta che lo desidera, una volta al giorno il bardo artista può rivolgersi ad un personaggio o ad una folla composta da 5 persone per livello (indipendentemente dai loro livelli o Dadi Vita, l'importante è che il loro punteggio di Intelligenza sia almeno di 4 punti) che si deve trovare entro 36 metri, deve poterlo sentire chiaramente, e deve poter comprendere la sua lingua. Il bardo declama una serie di versi appropriati per un minuto senza interruzioni, cantando o suonando uno strumento di accompagnamento, e il risultato della prova relativa alla sua esibizione (v. abilità generale *Intrattenere*) gli permette di ottenere un certo effetto sul suo pubblico:

Tab. 4.1 – Effetti della Presenza Scenica

<i>Prova</i>	<i>Effetti possibili</i>
Riuscita di 2-4 pt	<i>Amicizia</i> (v. inc. arcano di 1°) o <i>Sonno</i> (v. inc. arcano di 1°, TS nega) per 1 ora
Riuscita di 5-10 pt	<i>Paura</i> o <i>Risata incontenibile</i> (v. inc. arcani di 2°, no TS) per 1 minuto
Riuscita di 11-18 pt	<i>Creazione spettrale</i> o <i>Trama ipnotica</i> (v. inc. arcani di 2°, no TS) finché dura l'esibizione
Riuscita di 19-29 pt	<i>Amnesia</i> o <i>Suggestione</i> (v. inc. arcani di 3°, TS nega)
Riuscita di 30+ pt	<i>Confusione</i> o <i>Controllare emozioni</i> (v. inc. arcani di 4°, TS nega)

Se la prova non riesce di almeno 2 punti, il potere non evoca alcun effetto né suscita alcuna reazione dal parte del pubblico, che si allontana disinteressato. Se invece il bardo viene interrotto prima del tempo, l'effetto non viene evocato; in entrambi i casi di fallimento, il personaggio può comunque ritentare finché non riesce. Tutti gli effetti sopra riportati sono cumulativi, nel senso che il cantore può evocarne uno tra quelli a cui riesce ad accedere in base alla sua prova d'abilità.

Esempio: un bardo artista realizza la prova di *Intrattenere* con uno scarto di 18 punti. Ciò significa che potrà scegliere di evocare uno qualsiasi dei primi sei effetti menzionati nella tabella soprastante, asseconda delle sue necessità.

Svantaggio: Il bardo artista è preda di una vera e propria *ossessione artistica* per l'arte di riferimento che lo spinge a trascurare anche la sua stessa salute e incolumità pur di raggiungere vette artistiche incontrastate. Per questo motivo la Costituzione del bardo artista si abbassa di 1 punto ogni 8 livelli.

Requisiti: Il divo deve spendere due slot in un'abilità artistica scelta tra *Cantare* (cantanti), *Suonare* (musicisti), *Fingere* (attori) o *Intrattenere* (poeti e comici).

Bardo Eroe

Spirito Indomito (2°): Il bardo eroe è caratterizzato da una ferrea fiducia nei propri mezzi e da un'audacia paragonabile solo a quella dei combattenti più forti e degli eroi più esperti. Questo suo spirito indomito si traduce nella sua maggior resistenza alla morte, che gli consente di guadagnare 1 Punto Ferita addizionale ad ogni livello e di poter ritirare per una seconda volta un TS contro effetti di morte istantanea al giorno, qualora il primo tentativo fallisca. Infine, in punto di morte (una volta ridotto a zero PF o meno), l'eroe guadagna un round prima di spirare in cui recita un discorso d'addio pieno di passione con cui ispira i suoi alleati a resistere e vendicarlo, dando loro un bonus di +1 ai TxC, ai danni e ai TS per 1d6 round dopo la sua morte.

Canto di battaglia (5°): Il bardo è addestrato ad usare il suo canto per incitare gli alleati nella battaglia e per spronare se stesso e aumentare il proprio ardore in battaglia. Nel momento in cui entra in uno scontro cantando deve effettuare una prova di *Cantare*: se il tiro fallisce non può ritentare per quel combattimento e non riesce a darsi coraggio. Se invece la prova di abilità riesce, finché continua a cantare il bardo riceve un bonus di +1 a tutti i suoi TxC e a tutti i TS contro effetti di paura. Ogni volta che viene ferito deve ripetere la prova di *Cantare* con una penalità pari ai PF subiti, e se fallisce l'effetto cessa per il resto dello scontro. Il bardo può continuare a cantare al massimo per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, trascorsi i quali deve effettuare una prova di Costituzione all'inizio di ogni round successivo con una penalità cumulativa di -1: al primo fallimento, il bardo rimane senza fiato e l'effetto cessa per quello scontro.

Se poi vuole estendere l'effetto del suo canto di battaglia (ammesso che la prova di *Cantare* sia riuscita) agli alleati presenti entro il raggio uditivo deve effettuare una prova di *Autorità* dopo almeno tre round di canto: se fallisce, il tentativo è sprecato e per quello scontro non può ritentare, ma se riesce può conferire a tutti gli alleati che lo ascoltano uno dei seguenti benefici ogni 5 livelli d'esperienza, arrotondando per difetto (l'effetto dura finché continua a cantare):

- Bonus al Morale di +1 ogni 6 livelli del bardo
- Bonus di +1 a tutti i Tiri per Colpire
- Bonus di +1 a tutti i tiri per i danni
- Bonus di +1 a un tipo di Tiro Salvezza (cumulabile)
- Bonus di 1 punto alla Classe d'Armatura
- Punti Ferita addizionali ad ogni alleato pari ai DV del bardo (i PF scompaiono al termine del canto).

Esempio: un bardo di 10° può scegliere di assegnare due effetti diversi tra quelli sopraccitati, oppure scegliere due volte il bonus di +1 a due diversi tipi di TS.

Gesta eroiche (9°): Se il bardo porta a compimento un'azione particolarmente epica o importante in funzione degli scopi della sua divinità e sopravvive all'impresa (senza essere resuscitato), acquista un'aura leggendaria che gli aumenta di 1 punto permanente il Carisma. Se ciò dovesse portare il valore oltre 18 punti, il personaggio può scegliere se ottenere il punteggio

sovrumano o usare il punto aggiuntivo per ottenere un bonus permanente ad un tipo di TS a scelta del DM, in funzione del grande pericolo affrontato e vinto. Per ottenere il vantaggio legato alle Gesta Eroiche, il bardo deve comporre un'epica riguardante l'impresa e tramandare le sue gesta ad almeno 100 persone per livello (cosa che di norma richiede almeno un mese): solo una volta raggiunto questo scopo otterrà il bonus. È possibile sfruttare questo potere una volta ogni 5 livelli, sempre che si compia un'azione davvero epica.

Svantaggio: Il bardo eroe segue un *codice d'onore* che lo rende più sicuro di sé e gli concede le sue capacità speciali. Nel momento in cui trasgredisce ai precetti del codice del guerriero, la sua forza di spirito e la fede in se stesso si incrinano e perde i bonus derivanti dallo Spirito Indomito finché non compie un atto riparatore considerato sufficiente dal DM a lavare la sua colpa.

Requisiti: Il bardo eroe deve possedere l'abilità generale *Autorità* e una Forza pari almeno a 12 punti.

Bardo Sapiente

Visioni profetiche (2°): Il sapiente riceve dalla propria divinità visioni o informazioni sul futuro prossimo che rendono impossibile sorprenderlo. Inoltre, sfruttando l'abilità *Divinazione*, il bardo può fare predizioni nel corto e lungo periodo molto più accurate rispetto ai semplici veggenti (in base alle esigenze del DM).

Mente analitica (5°): Il bardo sapiente è un attento osservatore e un ottimo stratega, tanto che gli è sufficiente studiare le mosse dell'avversario per alcuni momenti per capire come anticiparle a suo vantaggio. Questa sua capacità gli permette, dopo aver osservato attentamente il nemico per almeno 2 round, di capire la sua strategia d'attacco, e dal 3° round in poi per la durata dello scontro il bardo ottiene ogni round un bonus di +1 alla CA e di +1 al suo TxC. Nel caso sia impegnato in uno scontro mentale o di abilità anziché fisico con il nemico, la sua capacità gli concede un bonus di +1 ad ogni round per una qualsiasi prova di abilità mentale o strategica.

Conoscenze occulte (9°): Il bardo sapiente è talmente esperto di argomenti arcani ed occulti che può capire i poteri di un qualunque oggetto magico (esclusi gli artefatti) semplicemente esaminandolo. Questo potere funziona a tutti gli effetti come l'omonimo incantesimo arcano di 1° livello *analizzare*, con la differenza che è usabile solo una volta su ogni oggetto e ne rivela 1d4 poteri. Inoltre, il bardo è in grado di sfruttare anche oggetti ad attivazione il cui uso è normalmente ristretto ad altre classi di incantatori (come bastoni, bacchette e anelli progettati per maghi, druidi o sciamani) semplicemente effettuando una prova di abilità connessa all'oggetto (*Magia arcana*, *druidica* o *sciamanica*) ogni volta che vuole evocarne il potere: se la prova fallisce non accade nulla, mentre con un fallimento critico il bardo ha attivato un potere dannoso su di sé.

Svantaggio: Il bardo sapiente tende a fare troppo affidamento sulle sue capacità predittive derivate dalla conoscenza e dall'analisi del passato e dalle sue qualità di veggente. Questo comporta una *bassa capacità di reazione* che implica una penalità di -2 a tutti i suoi tiri Iniziativa (pensa troppo prima di agire).

Requisiti: Il bardo sapiente deve possedere le abilità generali *Linguistica* e *Divinazione*.

Inni Sacri dei Bardi

Il bardo, in quanto sacerdote, usa il proprio spirito e la propria fede come focus per catalizzare il potere dell'immortale venerato e produrre effetti magici grazie a cantiche chiamate inni sacri (l'equivalente delle preghiere sacre dei normali chierici).

Il bardo apprende inizialmente dal proprio mentore o dal collegio in cui studia tutti gli inni più comuni dei primi tre livelli (proprio come avviene per i sacerdoti). In seguito, una volta lasciato il mentore, l'unico modo per apprendere nuovi inni sacri è di scambiare le proprie conoscenze con altri bardi con simili interessi o di studiare nei testi sacri di qualche conservatorio. Le cantiche sacre vengono di solito tramandate da un bardo all'altro senza remore, poiché i bardi non cercano di nascondere le conoscenze ma di ampliare il loro repertorio: è quindi uso comune tra i bardi riunirsi in speciali feste per mettere in comune le cantiche sia per via orale che tramite raccolte di inni. In generale, se il bardo vuole apprendere un nuovo inno deve necessariamente rivelare uno dei propri al bardo con cui sta trattando, oppure crearlo ex novo da solo, ma in questo caso è soggetto a tutte le regole standard per creare un incantesimo, con la specifica che, nel caso cerchi di replicare qualsiasi incantesimo della scuola di Ammalimento, Divinazione o Abiurazione, esso viene considerato comune per il bardo (vedi il Volume 3), anche se non rientra tra le magie da lui conosciute.

Il bardo non necessita di alcun libro in cui raccogliere gli inni, poiché la sua memoria straordinaria gli consente di mandarli a mente tutti. Il bardo necessita solo di 8 ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riportarli alla mente. Per evocare un inno nel modo appropriato, il bardo deve cantarlo con l'intento di evocarne il potere nascosto mentre stringe il suo simbolo sacro; mentre canta può solo usare lo scudo per difendersi ma non attaccare, a meno che il potere della canzone non venga usato in un attacco.

Ogni inno sacro può essere cantato anche più di una volta al giorno, fintanto che il bardo non supera il numero massimo di inni evocabili ogni giorno. Mentre canta, il bardo può scegliere se attivare o meno il potenziale magico della canzone stessa: in tal modo può anche cantare col semplice proposito d'intrattenere, senza causare effetti collaterali.

Gli inni sacri possono anche essere scritti su pergamene o tavole incantate, che il bardo può leggere per evocarne il potere: la pergamena si dissolve e l'effetto magico viene evocato come desiderato.

Bardi non umani

Non solo gli umani, ma anche i semiumani e varie razze umanoidi annoverano tra le loro fila gruppi di Bardi. Le note sottostanti trattano le regole riguardanti l'avanzamento nella classe del bardo tipico di alcune razze tra cui è più probabile trovare questa figura.

Lupin e Rakasta: Anche queste due razze di personaggi possono essere cantori divini. Se usate le regole di D&D, allora entrambe le razze usano tutte le caratteristiche della classe qui riportata senza ulteriori modifiche, e possono raggiungere il 36° livello.

Semi-Umani (Elfi, Gnomi, Halfling e Nani): I bardi semi-umani usano il THAC0 e i DV dei bardi, i Tiri Salvezza della propria razza di appartenenza, la tabella di avanzamento in PE e la tabella di progressione dei Chierici semiumani (v. sezione omonima). I bardi semi-umani ottengono le proprie immunità di razza quando arrivano ad accumulare sufficienti PE (fare riferimento alle tabelle di avanzamento dell'elfo, del nano e dell'halfling presenti nella *Rules Cyclopedia* e a quella dello gnomo presente nel manuale *PC2: Top Ballista*). Un bardo semiumano non può essere anche un mago, né un Custode della Reliquia.

Umanoidi, goblinoidi e mostri: nessun goblinoide può essere un bardo, poiché i goblinoidi non possiedono né lo spirito e né le caratteristiche dei bardi.

Alcune *razze silvane* (ad esempio centauri, driadi e fauni) possono invece essere bardi devoti a Faunus, acquisendo PE ulteriori rispetto alla loro classe standard come se fossero sciamani (v. classe omonima descritta al termine del capitolo) ma usando la tabella di incantesimi e i poteri dei bardi. Questi esseri devono però nutrire un profondo amore verso l'arte e la musica, soddisfare tutti i requisiti per appartenere alla classe del bardo e rinunciare a qualsiasi cosa non sia in accordo con le restrizioni della classe.

Infine, nel *PC2: Top Ballista* viene descritta con dovizia di particolari la razza dei *faenare*, uomini-uccello dotati di grande talento canoro. È possibile considerare tutti i cantori dell'aria (Windsinger) come dei Bardi (artisti o sapienti) di Cochere, l'immortale patrono dei faenare (v. la voce "Cochere" nel *Codex Immortalis*). Questi cantori acquisiscono PE ulteriori rispetto alla loro classe standard come se fossero sciamani (v. classe omonima descritta al termine del capitolo) ma hanno accesso ai poteri speciali dei bardi.

Divinità dei Bardi

La lista seguente elenca tutte le divinità suddivise per sfera che ammettono anche bardi tra i loro sacerdoti. Da notare che nessun immortale entropico può contemplare bardi tra i propri sacerdoti e che le *divinità elencate in italico* ammettono esclusivamente i bardi come propri sacerdoti.

Energia: Alpathia, Bemarris, *Coberham*, Gorm, *Guidarezzo*, Ixion, i Korrigan, Ninsun, Thor, Usamigaras.

Materia: Chirone, *Faunus*, Forsetta, Ilmarinen, Ka, Maat, Paarkum, Utnapishtim, Valerias.

Pensiero: Arnelee, Cochere, Corvo, Diulanna, Frey, Freyja, Halav, Korotiku, Mâtin, *Nob Nar*, Noumena, Odino, Palson, Sinbad, *Soubrette*, Ssu-Ma, *Tiresias*.

Tempo: Al-Kalim, *Brindorhin*, Finidel, Hymir, Kallala, Khoronus, Liena, Petra, Taroyas, Vanya, Yav.

Lista degli Inni Sacri tipici dei Bardi

La lista degli inni sacri concessi ad ogni bardo è simile a quella dei normali chierici (v. Tabella 2.1), ma per ogni livello di potere un incantesimo clericale è sostituito da un incantesimo arcano più appropriato ai bardi, come segue:

- 1°: *Oratoria* (sostituisce *Purificare cibi e acqua*)
- 2°: *Risata incontenibile* (sostituisce *Riparare*)
- 3°: *Sonno fatato* (sostituisce *Riposo inviolato*)
- 4°: *Controllare emozioni* (sostituisce *Neutralizza veleno**)
- 5°: *Dominare persone* (sostituisce *Zona purificata**)
- 6°: *Suggestione di massa* (sostituisce *Banchetto divino*)
- 7°: *Danza* (sostituisce *Sigillo Sacro*)

Ovviamente, in base all'immortale servito possono esserci alcuni incantesimi speciali che sostituiscono gli incantesimi divini comuni (v. Appendice per gli incantesimi caratteristici di ogni immortale).

Infine, per ogni livello di potere, oltre agli incantesimi clericali comuni e a quelli sostitutivi tipici della divinità servita, ogni bardo ha accesso ad un inno sacro sotto descritto invece dell'incantesimo aggiuntivo concesso dall'immortale ai normali chierici (solitamente una magia arcana o druidica, come riportato nell'Appendice). Di seguito vengono descritti i sette incantesimi caratteristici concessi da qualsiasi divinità ad ogni sacerdote Bardo.

CANTO DEL RISVEGLIO

1° Livello

Raggio: tocco

Area d'effetto: essere, oggetto o luogo

Durata: 1d4+1 round per livello

Effetto: tiene non-morti max 6 DV lontani 9 mt

Questa canzone è un prezioso aiuto per i bardi, data la loro incapacità di scacciare o controllare non-morti. Il canto evoca energie ed emozioni positive e circonda un essere, un oggetto o un punto fisso con un'aura sacra che permane intorno per 1d4+1 round e si sposta con lui, respingendo tutte le creature non-morte con al massimo 6 DV e tenendole a distanza di 9 metri come un *cerchio di protezione dal male*. Non-morti più potenti sono immuni agli effetti del canto e possono agire e avvicinare il bardo senza impedimenti, e al termine dell'effetto anche gli altri non-morti possono penetrare nell'area d'effetto senza ripercussioni.

ARMONIA OTTENEBRANTE

2° Livello

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea 1d4+1 immagini illusorie e sfocatura

Questo incantesimo evoca 1d4+1 immagini speculari del chierico che agiscono come *immagini illusorie* (v. omonimo incantesimo arcano di 2°) e inoltre

finchè il bardo e le sue immagini continuano a cantare (ciò significa però non lanciare altri incantesimi) esse appaiono particolarmente sfocate, tanto che ogni TxC degli assalitori contro il bardo viene penalizzato di 2 punti. Finchè dura l'effetto, è sempre possibile sospendere il canto in un round per lanciare altri incantesimi e poi riprendere nel round successivo.

INNO DI BATTAGLIA

3° Livello

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di 6 metri di raggio

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea una melodia magica che galvanizza il bardo ed i suoi alleati, turbando invece i nemici

Questo incantesimo evoca una musica epica e potente che origina dal bardo e influenza tutti i presenti entro 6 metri (l'effetto si muove con lui). Il bardo ed i suoi alleati si sentono ispirati da questa melodia e combattono con grande accanimento, ottenendo un bonus di +1 al Morale e di +1 ai Tiri per Colpire e ai danni, e un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza per evitare effetti della scuola di Ammalimento finchè restano nell'area della melodia. Tutte le altre creature all'interno dell'area sono invece profondamente turbate e sconcertate dall'inno e fino al termine della melodia ricevono un malus di -1 al loro Morale, ai Tiri per Colpire e ai danni.

L'incantesimo è inefficace nei confronti delle creature incapaci di udire i suoni, dei costrutti e delle melme. Inoltre, se il bardo entra in un'area di silenzio magico, l'*inno di battaglia* viene temporaneamente messo a tacere, ma riprende una volta che ne esce.

MELODIA ANTI-MAGIA

4° Livello

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: istantanea o speciale

Effetto: annulla la magia come *dissolvi magie*

Questo incantesimo annulla tutti gli effetti magici entro un raggio di 6 metri dal bardo come fosse un *dissolvi magie* (v. incantesimo di 3°), ad eccezione di incantesimi attivi sul bardo. Inoltre tutti gli alleati del bardo beneficiano di un TS contro Incantesimi per evitare di perdere effetti magici vantaggiosi nel caso in cui la magia venga dissolta.

Il bardo può scegliere di continuare ad intonare l'inno anche dopo il primo round: in tal caso viene circondato da un'aura di anti-magia che annulla qualsiasi effetto magico (ad eccezione di quelli già attivi sul bardo) con la stessa percentuale di un *dissolvi magie* in base al suo livello, finchè egli continua a cantare. Naturalmente, se invoca l'inno il bardo non può evocare altre magie né combattere, ma solo spostarsi normalmente (senza correre). Il bardo può continuare ad intonare la canzone per un numero di round pari al suo punteggio

gio di Costituzione, trascorsi i quali deve smettere e riposare per un round intero. Se la concentrazione del bardo viene interrotta, l'effetto svanisce e l'incantesimo si considera terminato.

ARMONIA DELLE STAGIONI

5° Livello

Raggio: vario

Area d'effetto: vario

Durata: istantanea

Effetto: effetti diversi in base alla stagione evocata

Esistono quattro versioni di questo inno sacro, una per ogni stagione esistente, e il bardo deve decidere quale invocare ogni volta che lo canta. Ogni inno evoca un incantesimo arcano di 4° livello come segue:

Armonia di Primavera: *Sfere elettrizzanti.*

Armonia d'Estate: *Attacco solare.*

Armonia d'Autunno: *Tromba d'aria.*

Armonia d'Inverno: *Tempesta di ghiaccio.*

INNO ALLA VITA

6° Livello

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 9 metri

Durata: speciale

Effetto: distrugge o debilita i non-morti

Questo incantesimo è una potente arma contro i non-morti. Tutte le creature non-morte presenti entro 9 metri dal bardo sono automaticamente influenzate e vengono pervase dall'energia positiva che deriva dalla magia. In base ai DV posseduti dai non-morti, vi sono vari effetti:

- fino a 4 DV: tutti i non-morti sono automaticamente distrutti e ridotti in polvere;
- 5-8 DV: i non-morti subiscono 6d6 punti di danno non dimezzabili; Coloro che sopravvivono devono effettuare un TS contro Incantesimi con penalità di -4 per evitare di fuggire in preda a timor sacro nei confronti del bardo, e si faranno uccidere piuttosto che tornare nella zona prima di 1d4 turni;
- 9+ DV: i non-morti subiscono 6d6 punti di danno, dimezzabili con un TS contro Incantesimi; è richiesto anche a loro un TS contro Incantesimi senza malus per non fuggire atterriti per 1 turno.

Inoltre, per 1 turno in seguito all'evocazione del potere di questo incantesimo, il bardo è circondato da un'aura mistica che gli permette di evitare qualsiasi tipo di risucchio vitale con un semplice Tiro Salvezza contro Incantesimi, e i suoi colpi (ma non gli incantesimi) infliggono danni doppi ai non-morti.

CANTO DEL TRIONFO

7° Livello

Raggio: 0

Area d'effetto: alleati entro raggio di 30 metri

Durata: 12 turni

Effetto: bonus +2 TxC, danni, TS, Morale e altri effetti

Per evocare questo potere il bardo deve cantare per almeno due round senza fare altro se non muoversi, e all'inizio del terzo round di canto l'incantesimo produce i suoi effetti sul sacerdote e su tutti i suoi alleati entro un raggio di 30 metri, che ricevono un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e ai danni, a tutti i Tiri Salvezza e al Morale (per PNG e mostri), nonché 1 Dado Vita aggiuntivo (che influenza PF e THAC0) per 12 turni.

Se il chierico continua a cantare dopo il 2° round, si manifestano i seguenti effetti secondari:

3° round: chierici della stessa divinità recuperano 1 incantesimo lanciato per ogni round in cui la canzone continua (incluso lo stesso sacerdote);

4° round: fedeli della stessa divinità del chierico vengono avvolti da un'aura sacra che conferisce un punto di protezione cumulativo alla CA (max 4 punti).

Per continuare ad evocare il *canto del trionfo* dopo il secondo round, il bardo deve superare una prova di abilità *Cantare* con penalità di -1 cumulativa dal 3° round in poi: al primo fallimento, gli effetti secondari cessano. Dopo ogni minuto in cui l'inno continua ad essere intonato il bardo perde 1d4 punti a tutte le caratteristiche (la magia prosciuga le capacità mentali e fisiche del soggetto), e se scendono a zero il sacerdote sviene per 1d6 ore. Una volta rinvenuto, le caratteristiche tornano al 50% del massimo, recuperando i punti mancanti al ritmo di 1 al giorno.

Ovviamente nel momento in cui il bardo entra in una zona di silenzio magico, il canto si interrompe e l'incantesimo termina.

Campione Consacrato

Requisiti Primari: Forza e Saggezza.

Altri requisiti: Saggezza, Forza e Carisma maggiori o uguali a 11, deve essere almeno di 9° livello.

Dadi Vita: Usa i DV del Guerriero (9d8) fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +2 Punti Ferita per livello, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Campione Consacrato ha la stessa tabella di avanzamento in PE del Guerriero e raggiunge il 36° livello.

Tiri Salvezza: Guerriero di pari livello.

THAC0: Guerriero di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura e scudo.

Armi consentite: Qualunque arma consentita dalla divinità.

Abilità Speciali: Opzioni di combattimento dei guerrieri (9° livello), attacchi multipli, lanciare incantesimi divini (come chierico o druido di livello pari a 1/3 del livello reale del guerriero), chiedere asilo, più altri poteri specifici in base al ruolo.

Maestria nelle Armi: Come un biclasse Guerriero-Chierico da quando diventa Campione Consacrato.

Abilità Generali obbligatorie: Istinto combattivo (bonus), Religione e un'abilità di Forza.

Descrizione Generale

Tra i seguaci degli immortali esistono guerrieri dotati di particolare saggezza e dedizione, che ad un certo punto nella loro vita, decidono di prendere gli stessi voti dei sacerdoti e di portare nel mondo il credo di una chiesa o di una divinità, servendola sia con l'arme, che con le opere e la retorica: si tratta dei cosiddetti Campioni Consacrati (detti anche Difensori della Fede). Questi impavidi campioni degli immortali vengono ordinati dai sacerdoti solamente quando dimostrano di essere abbastanza esperti e qualificati (dei veri credenti) per ottenere l'investitura a "braccio armato" della fede, e da quel momento devono rispettare tutti i dettami imposti dall'immortale o dalla chiesa ai suoi sacerdoti (e quindi anche tutte le restrizioni in fatto di armi usabili, comportamenti accettabili e obiettivi condivisi) e obbedire agli ordini delle gerarchie ecclesiali che gli concedono l'investitura. In cambio tuttavia, il difensore della fede viene legato alla divinità o alle sfere di potere dallo stesso vincolo che i sacerdoti condividono con essa, anche se i poteri magici che il campione riceve sono di minore entità.

Esistono tre tipi di Campioni generici in base all'allineamento posseduto dal fedele: Paladino (Legale), Difensore Druidico (Neutrale) e Vendicatore (Caotico) [si fa qui riferimento ai Paladini e ai Vendicatori di D&D presentati nel set *Companion*]. Sia il Paladino che il Vendicatore possono essere fedeli di una divinità che ammetta questo tipo di seguaci, o affiliati ad una chiesa che segua la filosofia della Legge (Paladino) o del Caos (Vendicatore). In questo secondo caso entrambi attingono direttamente al potere delle sfere dell'Ordine o dell'Entropia e mantengono i poteri fin-

tanto che rimangono all'interno delle grazie della chiesa. Il Difensore invece deve sempre necessariamente servire un immortale protettore della natura di allineamento Neutrale che ammetta l'esistenza di questa figura tra i propri devoti (alcuni infatti sono contrari alla violenza e non approvano l'istituzione di un braccio armato nel culto). Occorre sottolineare che possono esistere altri Campioni Consacrati appropriati a divinità specifiche che non hanno gli stessi poteri delle tre tipologie sopra riportate: per questi casi particolari fare riferimento all'ultimo paragrafo di questa sezione.

I guerrieri che si votano ad una chiesa o a un immortale (che ovviamente deve ammettere sacerdoti di quell'allineamento) diventano Campioni Consacrati, e oltre a mantenere le proprie capacità combattive acquisiscono la protezione dell'ordine o culto a cui sono affiliati, la capacità di lanciare incantesimi divini (clericali per Paladini e Vendicatori, druidici nel caso dei Difensori Druidici) e altre abilità e poteri speciali (oltre a quelli descritti in questa sezione, si faccia riferimento ai poteri elencati nel paragrafo "Abilità e poteri dei Campioni" nel *Codex Immortalis: Tomo Secondo* e agli incantesimi aggiuntivi o sostitutivi concessi dalla divinità, vedi la lista degli immortali nel capitolo successivo). In cambio però, devono sottostare alle restrizioni riguardanti le armi a cui sono soggetti tutti i chierici di quella determinata divinità, e devono obbedire alle alte cariche del culto a cui appartengono, rispondendo al loro appello e combattendo per loro quando richiesto.

Paladino

Il Paladino è l'esempio più fulgido di rettitudine, ordine, onore, coraggio e devozione nei confronti della divinità, dell'Ordine e del Bene, un vero e proprio esempio di abnegazione, virtù e onestà al servizio di una causa o di una fede. Spesso i paladini diventano eroi riconosciuti e venerati dai fedeli, comandano eserciti e servono lealmente una chiesa e un regnante, senza mai compiere nulla di immorale o illegale e rispettando sempre un codice d'onore e le leggi vigenti.

Quando un paladino commette una mancanza, il suo senso dell'onore e del dovere è così alto che immediatamente cerca un modo per fare penitenza e rimediare all'errore, accettando la punizione e la perdita momentanea dei poteri con deferenza. Può capitare tuttavia che alcuni paladini rimangano talmente intossicati dal senso di purezza, perfezione e superiorità che li circonda da diventare estremamente vanesi, sprezzanti e senza più percezione della propria fallibilità. In questi casi essi diventano ciechi ai propri errori visto che si considerano infallibili, e non contemplanò ipotesi di autodafè o autocritica: solo le alte cariche gerarchiche possono riprenderli e riportarli sulla retta via. Se però l'individuo è troppo arrogante e sicuro di sé, non è raro che questi richiami vengano considerati segni di invidia e di ottusità e che il paladino si rifiuti di seguirli o comunque non sia convinto del proprio errore e obbedisca ai richiami solo superficialmente. In tal caso egli è ormai sulla strada giusta per la corruzione morale che potrebbe portarlo verso la strada dell'Entropia e della caduta da campione dell'Ordine e del Bene a servo del Caos e dell'Ingiustizia.

Difensore Druidico

Il Difensore Druidico è un guerriero votato a proteggere la natura e l'equilibrio naturale con la forza delle armi e il fervore di chi crede che la perfezione della natura debba essere rispettata da tutti e difesa fino all'estremo sacrificio. Egli serve la propria divinità (un immortale sempre associato alla natura) o l'ordine druidico a cui è affiliato con lealtà indefessa, e solitamente si occupa di custodire una certa zona considerata a rischio o particolarmente sacra. Altre volte è in prima linea nella crociata contro alcune razze o organizzazioni ritenute una minaccia per la natura ovunque si trovino, e si trova così a viaggiare di regione in regione seguendo le indicazioni del proprio immortale o rispondendo alle richieste di aiuto di circoli druidici o di creature amiche minacciate. Il difensore ama il contatto con la natura e con i suoi abitanti, rispetta gli animali e protegge l'habitat in cui vive, tenendo contatti con tutti coloro che vi risiedono e agendo in qualità di "braccio armato" della natura e di ambasciatore col mondo esterno per l'ordine druidico di cui fa parte.

In qualsiasi luogo ove operano forze che minacciano la natura, il Difensore Druidico porta avanti una battaglia fatta di assalti, sabotaggi e interferenze agendo anticipatamente quando possibile per prevenire piuttosto che per rimediare ad un danno già arrecato. Essi sono sempre in contatto con la natura e non amano rimanere in ambienti urbani, considerati alla peggio corrotti o semplicemente freddi e alienanti. L'equilibrio dell'ecosistema naturale e il rispetto delle creature che vivono al suo interno sono i capisaldi della dottrina di ogni difensore druidico, che non esita a rispondere agli appelli di druidi e seguaci della propria divinità ogniqualvolta giungano al suo orecchio, anche se rimane piuttosto libero nel decidere il corso delle sue azioni. È compito di un difensore, in collaborazione con i druidi locali, sorvegliare e proteggere la fauna del luogo, facendo attenzione al numero e al tipo di specie presenti, affinché non sorgano problemi di sovrappopolazione o contrasti deleteri che possano mettere in pericolo l'equilibrio dell'habitat. A tal fine il difensore autorizza le battute di caccia dei residenti locali, di solito in accordo coi druidi, in modo da permettere la prosperità sia delle specie animali che degli altri individui, e che controlli che nessun cacciatore di frodo alteri la situazione, oltre a monitorare insieme ai druidi la situazione delle risorse idrogeologiche del territorio per evitare squilibri o sfruttamenti illeciti.

Vendicatore

Il Vendicatore è un combattente spietato che ama l'anarchia (intesa come dominio del più forte), la violenza e il potere e si rifiuta di aderire a leggi e codici considerati limitanti per le proprie potenzialità. Egli serve la propria divinità o la propria chiesa perché si identifica nei principi di corruzione, anarchia e crudeltà che questi culti professando, e agisce seguendo i propri istinti più brutali, egoistici e malevoli, con la convinzione che il pensiero anarchico sia l'unica via per conseguire rapidamente i propri fini. Il vendicatore usa qualsiasi mezzo per conseguire i propri scopi e non si

fa scrupoli nei confronti di legge o morale: l'unica legge che riconosce è quella del più forte. Il vendicatore aspira al potere assoluto e per ottenerlo compie imprese tremende e spietate, fondando il suo potere sulla paura, la crudeltà, la corruzione e il tradimento.

I vendicatori sono sempre al servizio di chiese e immortali votati all'Entropia o a culti basati su valori come egoismo, sete di potere, violenza e morte. Nella maggior parte dei casi sono guerrieri smaccatamente malvagi e amorali, fanatici megalomani o crudeli sadici inebriati del potere di dare la morte a qualsiasi essere si metta sulla loro strada, oppure ossessionati dalla non-morte e dalla possibilità di vivere eternamente in una forma che molti definirebbero un'oscena parodia della vita. Questi individui perseguono il Male con la stessa passione con cui un paladino difende la causa del Bene, e quando possono preferiscono ricorrere a metodi violenti e dolorosi per raggiungere i propri obiettivi, per il sadico piacere che provano nel portare sofferenza e distruzione. Spesso sono talmente inebriati di potere che ambiscono ai titoli più alti all'interno del proprio ordine e non esitano ad usare qualsiasi mezzo (anche l'assassinio o il tradimento) per raggiungere il proprio scopo a danno di altri confratelli (spesso col beneplacito della divinità). Altri invece sono ossessionati dall'idea di modellare tutto il mondo secondo quella che ritengono essere la forma più perfetta di vita: l'anarchia. Questi vendicatori sono personaggi imprevedibili e spesso del tutto pazzi, e non esitano a infrangere qualsiasi regola solo per il gusto di portare disordine laddove l'ordine crea troppa staticità, persino tra i ranghi del loro stesso culto.

Campione Consacrato Non Umano

Può accadere che qualche immortale protettore di una specifica razza ammetta l'esistenza di campioni consacrati tra le file dei suoi seguaci non umani. In questo caso, si verificano varie opzioni possibili, in base alla categoria di appartenenza del campione.

Lupin e Rakasta: guerrieri di queste due razze possono diventare campioni consacrati senza restrizioni raggiunto il 9° livello usando le stesse regole valide per gli umani, e possono raggiungere il 36° livello.

Goblinoidi: data la loro indole selvaggia, brutale e incostante, pochi goblinoidi hanno la saggezza e la dedizione necessaria ad apprendere le preghiere sacre e a far voto di obbedienza ad un culto. Tuttavia è possibile trovare qualche Vendicatore tra tribù di goblinoidi votati alle divinità più brutali e malvage (in particolare Bagni, Demogorgone, Hircismus, Jammudaru, Orcus, Ranivorus, Wogar e Yagrai), poiché questi sono gli unici immortali che permettono a un goblinoido che si dimostri abbastanza degno di diventare un vero campione della loro razza (essi mantengono tutte le caratteristiche proprie della specie, e acquisiscono i poteri del Vendicatore); altri immortali non accettano come propri campioni sacri i goblinoidi. Solo goblinoidi che intraprendano una carriera da guerrieri puri (senza utilizzo di magia) possono diventare campioni consacrati, una volta raggiunto il 9° livello, e solo se soddisfano i requisiti richiesti dalla classe.

Semi-umani: tutti i semi-umani possono diventare campioni consacrati raggiunto il livello del titolo (9°), ma solo nel caso siano dei guerrieri puri e abbiano l'allineamento richiesto dalla divinità a cui si votano. Essi progrediscono utilizzando la loro normale tabella di PE, i soliti TS e il THAC0 appropriato alla loro classe, ma in più ottengono tutti i poteri del Campione (considerare ogni Classe d'Attacco come equivalente a 3 livelli del personaggio). Da notare che alcuni immortali razziali dei semiumani (ad esempio Ilsundal) prevedono figure di campioni consacrati molto particolari (in tal caso fare riferimento alle regole specifiche relative all'immortale – v. *Codex Immortalis* e sezione successiva dedicata ai *Chierici semiumani*).

Umanoidi: solo umanoidi che intraprendano una carriera da guerrieri puri (senza utilizzo di magia) possono aspirare a diventare campioni consacrati, una volta raggiunto il 9° livello, e solo se soddisfano i requisiti richiesti dalla classe. Essi mantengono tutte le proprie caratteristiche, e acquistano anche i poteri del tipo di campione consacrato in cui ricadono.

Mostri: nessuna creatura mostruosa (ovvero che non ricade nelle tre altre categorie già menzionate) può diventare un campione consacrato.

Poteri Comuni dei Campioni Consacrati

Il campione mantiene il THAC0, i Tiri Salvezza, i Punti Ferita, la progressione nei PE, e le opzioni di combattimento, nonché gli attacchi multipli caratteristici del guerriero. In più, egli ottiene le abilità e i poteri speciali elargiti dalla divinità ai suoi servitori più fedeli (solo quelli elencati nel paragrafo “Abilità e poteri dei Campioni consacrati” nel *Codex Immortalis: Tomo Secondo* e gli incantesimi aggiuntivi o sostitutivi concessi dalla divinità elencati nell'Appendice di questo volume), e se il suo punteggio di Saggezza è almeno di 13 punti, il campione acquisisce la capacità di **lanciare incantesimi divini** (quelli riportati nella lista comune in Tabella 2.1) come un chierico di 1/3 del proprio livello attuale (arrotondando per difetto) semplicemente brandendo il suo simbolo sacro e recitando le preghiere sacre appropriate. Il campione consacrato, se è in grado di lanciare incantesimi, può anche creare nuovi incantesimi e oggetti magici tipici degli incantatori divini (seguendo le stesse regole descritte nel Volume 3), ma solo una volta raggiunto il 27° livello (ovvero il 9° come incantatore divino), anche se le sue probabilità di riuscita saranno basse.

Ogni campione consacrato può **chiedere asilo** gratuito in qualsiasi tempio o abbazia della divinità da lui servita o del proprio ordine di appartenenza. In cambio però, deve sottostare alle restrizioni riguardanti le armi usabili a cui sono soggetti tutti i chierici di quella determinata divinità o di quell'ordine, e deve obbedire alle alte cariche della chiesa a cui appartiene, rispondendo al loro appello e combattendo per loro ogniqualvolta sia necessario, oltre che rispettare i dettami della fede a cui appartiene (ha tutti gli obblighi dei comuni chierici e può rischiare la sospensione degli incantesimi o punizioni peggiori per cattiva condotta).

Infine, in base al suo Allineamento morale, ogni campione ottiene dei poteri specifici aggiuntivi.

PALADINO (LB)

- **scacciare i non-morti** come se fosse un chierico di livello pari a 1/3 del suo livello reale;
- **individuare il male** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo clericale di 2° livello);
- **tocco benefico:** con la semplice imposizione delle mani il paladino emana un'energia positiva che può curare fino a 1 PF per livello al giorno a qualsiasi creatura vivente (esclusi costrutti, melme e esseri appartenenti all'Entropia). I Punti Ferita elargiti con la cura possono anche essere ripartiti (ad esempio un Paladino di 10° cura fino a 10 PF al giorno, e può imporre le mani ad un contadino per curargli 3 PF, poi imporre su se stesso una volta ferito per recuperare fino a 7 PF sempre nello stesso giorno). Il tocco benefico applicato ad una creatura non-morta o appartenente alla sfera dell'Entropia (es. demoni) fa perdere PF al soggetto anziché curarlo ma è concesso un TS contro Raggio della Morte per dimezzare i danni.

VENDICATORE (CM)

- **controllare i non-morti** come se fosse un chierico di livello pari a 1/3 del suo livello reale;
- **individuare il male** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo clericale di 2° livello);
- **tocco malefico:** con la semplice imposizione delle mani il vendicatore può prosciugare fino a 1 PF per livello al giorno ad una qualsiasi creatura vivente, ma è concesso un TS per dimezzare i danni. I PF effettivamente persi dalla vittima vengono poi assorbiti dal vendicatore che li usa per guarirsi (se ferito) oppure, se lo portano ad eccedere il proprio massimo di PF, i punti in eccesso svaniscono dopo un round. I Punti Ferita risucchiati col tocco possono anche essere frazionati (ad esempio un Vendicatore di 10° prosciuga fino a 10 PF al giorno, e può toccare un contadino per rubargli 4 PF sapendo che non ne avrà molti, poi toccare un cavallo e prosciugargli i restanti 6 PF sempre nello stesso giorno). Il tocco malefico non ha alcun effetto su costrutti, non-morti o demoni dell'Entropia.

DIFENSORE DRUIDICO (N)

- **scopri pericolo** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo druidico di 1° livello);
- **metamorfosi animale** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 2° livello);
- **famiglio animale:** durante la cerimonia in cui il guerriero viene investito del potere divino, tramite l'incantesimo *evoca alleato animale* il difensore viene legato da un druido ad un animale che diventa il suo famiglio. Il difensore, in caso di morte del seguace, può attirare un nuovo famiglio animale allo stesso modo degli incantatori arcani, utilizzando l'incantesimo *evoca alleato animale* (vedere le regole per possedere un famiglio nel Volume 1).

Divinità per Paladini

I Paladini sono ammessi come servitori di qualsiasi chiesa/filosofia Legale, nonché tra i fedeli delle seguenti divinità (suddivise per sfera di appartenenza):

Energia: Ixion, i Korrigan, Razud, Tarastia, Thor.

Materia: Forsetta, Ka, Maat, Paarkum, Terra.

Pensiero: Halav, Mâtin, Odino.

Tempo: Al-Kalim, Chardastes, Taroyas.

Divinità per Difensori Druidici

Le seguenti divinità ammettono Difensori Druidici: Buglore, Djaea, i Korrigan, Ordana, Protius, Zirchev.

Divinità per Vendicatori

I Vendicatori sono ammessi come servitori di qualsiasi chiesa/filosofia Caotica malvagia, nonché tra i fedeli delle seguenti divinità (suddivise per sfera):

Energia: Slizzark, Zugzul

Entopia: Alphaks, Arik, Atzanteotl, Bachraeus, Bagni Granfauci, Brissard, Danel, Demogorgone, Hel, Hircismus, Idris, Jammudaru, Kiranjo, Loki, Nyx, Orcus, Ranivorus, Stodos, Talitha, Thanatos, Yagrai

Materia: Wogar

Campioni Consacrati Alternativi (Opzionale)

Esistono alcune divinità che non possiedono né Paladini, né Vendicatori, né Difensori Druidici, sia perché non rientrano all'interno della gamma di allineamenti compatibili con queste figure, sia perché non hanno esattamente gli stessi interessi di tutti gli immortali che invece ammettono questi campioni della fede tra i propri servitori. In questi casi, è possibile creare ad hoc una sottoclasse specifica di campione consacrato devoto ad un immortale in particolare, pur tenendo presente quali devono essere i poteri comuni a tutti i campioni consacrati (lanciare incantesimi divini e chiedere asilo) e quali possono essere i limiti dei poteri speciali concessi dalla divinità (due poteri magici limitati e un potere speciale illimitato).

Di seguito vengono riportati alcuni esempi utili per comprendere come possano differire i campioni specializzati di determinate divinità dalle tre tipologie sopra esposte (il Guardaboschi in particolare è introdotto in *Dawn of the Emperors - Book 1: Thyatis*).

CAMPIONE DRACONICO (L/N/C)

Il Campione Draconico è un guerriero umano o umanoide devoto ad una divinità draconica patrona del suo stesso allineamento scelta tra Diamante (LB/LN), Opale (N/NM), Perla (CN/CM) o il Grande Drago (qualsiasi). Il suo compito è agire per proteggere le razze draconiche e i suoi poteri sacri sono i seguenti:

- **ruggito possente:** tre volte al giorno il campione può emettere un urlo di potenza tale da essere avvertito entro 200 metri. Chiunque si trovi entro un'area di 1 metro ogni 3 livelli/DV del campione deve effettuare un TS contro Paralisi: chi fallisce resta stordito per 1d6 round, mentre chi riesce rimane assordato per 1d6 round.
- **scacciare draghi:** funziona allo stesso modo di scacciare non-morti come se fosse un chierico di livello pari a 1/3 del suo livello o Dadi Vita;

- **telepatia draconica:** tre volte al giorno per un periodo di 3 ore, il campione è in grado di comunicare telepaticamente con un drago e di comprenderlo anche se parlano due lingue differenti.

CONQUISTATORE (LN/N)

Il Conquistatore è il Campione Consacrato devoto ad una divinità della guerra e della conquista tra le seguenti: Al-Kalim, Brandan, il Generale Eterno, Gorm, Halav, Karaash, Liema e Vanya. Il suo compito è innalzare il nome del suo patrono guidando guerrieri alla vittoria e agendo con coraggio in ogni battaglia. I suoi poteri sacri sono i seguenti:

- **giudizio divino:** tre volte al giorno il conquistatore può invocare questo potere per abbattere la punizione divina su un suo avversario durante uno scontro, e se il colpo va a segno ai danni inferti si aggiunge la metà del livello del campione consacrato (viceversa il potere va sprecato). Il potere consente anche di danneggiare creature non colpibili da armi normali anche se si sta usando un'arma non magica;
- **parola del comando** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo divino di 1° livello);
- **presenza ispiratrice:** la sola presenza del campione ispira coraggio e grinta nei suoi alleati (fino a un massimo di 10 persone per livello), che ottengono un bonus di +1 al Morale e ai Tiri per Colpire finché il conquistatore combatte al loro fianco.

GIUSTIZIERE (LB/LN/LM/NB/CB)

Il Giustiziere è il Campione Consacrato devoto ad una divinità legale o buona dedita alla giustizia o alla vendetta tra le seguenti: Finidel, Forsetta, Maat, Malinois, Raith, Ruaidhri, Tarastia. Il suo compito è far rispettare la giustizia e vendicare le offese alla divinità o i torti percepiti come tali in base ai precetti del culto. I suoi poteri sacri sono i seguenti:

- **fervore sacro:** una volta che il giustiziere si è reso conto che una creatura ha violato le sacre leggi che ha giurato di far rispettare, egli viene invaso da un sacro fervore che lo rende più determinato in qualsiasi azione ai danni del colpevole e gli concede un bonus di +1 a ogni Tiro per Colpire, ai danni e ad ogni prova di abilità contro quest'ultima, nonché a tutti i Tiri Salvezza per evitare effetti provocati dalla creatura. È possibile sviluppare il fervore sacro solo nei confronti di una creatura alla volta, e continuerà finché quella creatura non sarà catturata e sottoposta alla giustizia o adeguatamente punita;
- **punizione divina:** tre volte al giorno il giustiziere può invocare questo potere per abbattere la punizione divina su una vittima colpevole di trasgressione contro le leggi della giustizia umana o divina. Se il colpo va a segno ai danni inferti si aggiunge la metà del livello del giustiziere, viceversa il potere va sprecato. Il potere consente anche di danneggiare creature non colpibili da armi normali anche se si sta usando un'arma non magica;
- **rivela bugie** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo clericale di 1° livello).

GUARDABOSCHI (LB/NB)

Il Guardaboschi (*Forester*) è il campione sacro devoto a Ilsundal, patrono degli elfi, della magia e della natura, e come tale il suo compito principale è custodire e proteggere le comunità elfiche, la natura e i segreti elfici (un ruolo che quindi sta a metà tra il Paladino e il Difensore druidico). Qualsiasi sia la sua razza di appartenenza, usa la stessa tabella di avanzamento, il THAC0, i TS e i DV di un normale elfo, iniziando dal 1° livello come Guardaboschi (a differenza degli altri Campioni) e la sua lista degli incantesimi si compone degli incantesimi della tradizione Elfica appartenenti alle scuole di Abiurazione, Ammalimento, Divinazione, Trasmutazione, nonché di tutti quelli druidici e clericali concessi normalmente da Ilsundal. Tuttavia, l'avanzamento del Guardaboschi nell'uso della magia si arresta al 10° livello (come accade normalmente agli Elfi Signori) e successivamente progredisce solo nelle Classi d'Attacco, acquisendo più esperienza marziale a scapito di quella magica, ma avanzando molto più lentamente rispetto a un comune guerriero che sia anche Campione Consacrato (questo per bilanciare il fatto che il Guardaboschi è progredito prima e più velocemente nell'uso della magia, a causa del fatto che Ilsundal è il patrono alla magia elfica).

GUARDIANO (LB/LN)

Il Guardiano è il Campione Consacrato devoto ad una divinità legale o buona dedita alla protezione di un popolo, una razza o una nazione tra le seguenti: Alphatia, Benekander, Carnelian, Clébard, Hymir, Ilmarinen, Ka, i Korrikan, Koryis, Malafor, Mâtin, Mealiden, Minroth, Petra, Pflarr, Plasmatore, Polunius, Utnapishtim, Zalaj. Il suo compito è proteggere e custodire ciò che la divinità o il culto reputa più importante e mantenere l'ordine anche a costo della vita. I suoi poteri sacri sono i seguenti:

- **aura pacificatrice**: la presenza del campione ispira pace e ordine in coloro che lo circondano. L'aura si estende per un raggio di 1 metro ogni due livelli del guardiano e migliora di un grado le Reazioni di ogni soggetto interessato, oltre ad imporre una penalità di -1 all'Iniziativa e ai TxC di ogni creatura ostile al Guardiano e ai suoi alleati;
- **individuare il male** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo clericale di 2° livello);
- **protezione divina**: tre volte al giorno il guardiano può invocare l'incantesimo *santuario* su se stesso o su un'altra creatura devota al culto entro 3 metri.

OMBRA (NB/CB)

L'Ombra è il campione sacro devoto a Eiryndul, patrono degli elfi, dell'illusione, dell'astuzia e delle razze silvane, e come tale il suo compito principale è custodire e proteggere le comunità elfiche devote a Eiryndul, la natura e i segreti elfici. Qualsiasi sia la sua razza di appartenenza, l'Ombra è sempre un Ladro (o un Avventuriero) che usano la stessa tabella di progressione, il THAC0, i TS e i DV di un normale elfo, ma può accedere solo agli incantesimi delle ombre (v. clas-

se del *Ladro v. 2.4*) e agli incantesimi della scuola dell'illusione concessi come magie clericali da Eiryndul. Tuttavia, la loro progressione negli incantesimi si ferma al 10° livello, proprio come i normali Elfi-Signori, e dal 11° livello in avanti progrediscono solo per migliorare le loro capacità ladresche e il THAC0, acquisendo un'abilità speciali dei ladri per ogni Classe d'Attacco successiva come capacità sacra donata da Eiryndul.

ONDA (NB)

L'Onda è il campione sacro devoto a Calitha, patrona degli elfi acquatici, dei turtle e della fauna marina, e come tale il suo compito principale è custodire e proteggere le comunità a lei devote e gli ecosistemi acquatici. Qualsiasi sia la razza di appartenenza, l'Onda è sempre un guerriero che ha accesso agli incantesimi tipici della tradizione Marina concessi come magie clericali. Le onde usano la stessa tabella di progressione in PE e incantesimi, il THAC0, i TS e i DV di un normale elfo, ma hanno automaticamente accesso per ogni livello di potere a tutti gli incantesimi della tradizione marina delle scuole di Abiurazione, Divinazione, Evocazione, Trasmutazione e a tutti quelli druidici e clericali concessi normalmente da Calitha. Tuttavia, la loro progressione negli incantesimi si ferma al 10° livello, proprio come i normali Elfi-Signori, e dal 11° livello in poi progrediscono solo nelle Classi d'Attacco per migliorare le loro capacità marziali.

MISTIFICATORE (CB/CN/CM)

Il Mistificatore è il Campione Consacrato devoto ad una divinità caotica dedita all'inganno, allo scherzo o al sotterfugio tra le seguenti: Corvo, Cretia, Faunus, Harrow, Kallala, Korotiku, Loki, Masauwu, Mrikitat, Talitha. Il suo compito è ridicolizzare gli avversari nel nome della propria divinità con qualsiasi mezzo, esaltando l'astuzia. I suoi poteri sacri sono:

- **maestro del sotterfugio**: il mistificatore è un esperto nell'arte dell'inganno e della dissimulazione, e per questo ottiene sempre un bonus di +1 su qualsiasi prova di abilità usata per ingannare, nascondere e camuffare;
- **invisibilità** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 2° livello);
- **mentire** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 1° livello).

Chierico Semiumano

Requisiti Primari: Saggezza.

Tiri Salvezza: Semi-umano di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura e scudo adatti alla taglia del semi-umano e ammesse dalla divinità.

Armi consentite: Qualunque arma consentita dalla divinità.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Religione, qualsiasi abilità razziale obbligatoria.

Descrizione Generale

Come esistono individui votati a determinate divinità all'interno delle comunità umane e umanoidi (i chierici o i druidi tra gli umani, i rakasta, i lupin e i tortle, gli sciamani tra i goblinoidi e gli umanoidi in genere), così vale anche tra le comunità di semi-umani, anche se la presenza di chierici semiumani solitamente non è un fatto molto conosciuto tra le altre razze, vista la segretezza con cui i semi-umani di Mystara spesso custodiscono le loro abitudini e le loro tradizioni razziali. Infatti, data la grandissima importanza che assumono gli Immortali tipici delle culture semi-umane all'interno di queste civiltà, sarebbe improbabile non trovare alcun sacerdote dedito al culto di queste divinità: la verità è semplicemente che questi sacerdoti semiumani tendono a non divulgare troppo i loro segreti e i dettami del loro culto al di fuori dei membri della propria razza di appartenenza, e per questo sono spesso stati ignorati o dimenticati dal resto delle popolazioni.

I semiumani, per le loro particolari origini magiche, sono meno predisposti alla magia divina rispetto agli umani. Questo significa che solo pochi Immortali impiegano le proprie energie per creare caste sacerdotali tra i semiumani, solitamente gli immortali cosiddetti "razziali", ovvero un tempo membri di quella stessa razza semiumana o considerati universalmente i patroni di quella razza. La maggior parte dei sacerdoti semiumani quindi, pur avendo alcuni tratti clericali, non hanno tutti i poteri e le abilità proprie dei chierici umani, e anche per questo spesso non vengono percepiti o considerati tali da individui estranei alla comunità o alla razza semiumana di appartenenza. Esistono quindi elfi chierici, nani chierici, gnomi chierici⁴ e halfling chierici, e le regole per gestirli come personaggi vengono proposte di seguito.

I chierici semi-umani sono individui estremamente importanti all'interno delle loro comunità: il loro rango non è pari a quello di un Custode (un tipo particolare di sacerdote – v. sezione successiva) o di un Capo Clan, ma sicuramente vengono rispettati tanto quanto il Possessore del Clan. Ciò significa che solitamente gli ordini e i consigli di un chierico semi-umano vengono ascoltati e rispettati dai suoi simili, a meno che questo non vada in contrasto con le regole imposte dal Custode o dal Capo Clan, le uniche figure che possono avere l'ultima parola su qualsiasi azione intrapresa

all'interno della comunità. La funzione principale di un chierico semiumano è simile a quella di qualsiasi sacerdote di altre razze: egli vive per servire il suo immortale, ma in particolare un chierico semi-umano vive anche per servire la sua comunità e far in modo che essa segua le leggi di natura e della divinità, al fine di rimanere in armonia col resto dei membri della sua razza. Non c'è nessuno all'interno della comunità che possa mettere in dubbio la parola del chierico per quanto riguarda le questioni religiose, ad eccezione dell'autorità religiosa suprema, ovvero il Custode del Clan, anche se, trattandosi di un altro chierico semi-umano, questo non fa che ribadire la regola. E considerato dunque che la stragrande maggioranza dei semiumani tiene in alta considerazione i propri divini protettori e la parola degli immortali, ne risulta che il potere dei sacerdoti all'interno di una comunità semiumana è grande. Anche per questo motivo spesso questi individui non lasciano mai la propria comunità o la propria regione di appartenenza: perché sanno che il loro prestigio e potere verrebbe molto ridimensionato tra le altre razze, e quindi preferiscono rimanere a servire il proprio immortale all'interno della civiltà a cui appartengono, rimanendo figure oscure e sconosciute per la grande maggioranza delle persone che non conosce le abitudini e le leggi dei semi-umani.

Il sacerdote semiumano è sempre un sacerdote legato ad un immortale o ad un gruppo di divinità specifiche della sua razza, proprio perché considera questi immortali come i padri e i protettori della propria specie, dato che questa è la verità rivelata dalle loro storie ed esperienze millenarie. Quindi solitamente i chierici semi-umani venerano un particolare immortale associato alla loro cultura, che dà loro una certa influenza sui membri della loro stessa razza, oppure venerano tutti gli immortali appartenenti al loro pantheon, senza esprimere preferenze. Di seguito vengono descritte le principali divinità venerate dai vari chierici semiumani, anche se occorre specificare che esistono anche sacerdoti semi-umani cresciuti e addestrati al di fuori della comunità di appartenenza, che invece seguono altri immortali, magari tipici di altre civiltà (spesso umane). Per questi individui valgono le stesse regole riportate per la classe dei chierici semi-umani, poiché l'unica cosa che cambia è l'immortale venerato (che quindi darà dettami, poteri e restrizioni diverse rispetto a quelle delle divinità tipiche dei semi-umani); questo per far capire a DM e giocatori che la scelta dell'immortale seguito da un chierico semi-umano può essere variata rispetto al normale cliché, anche se occorre che venga data una spiegazione ragionevole adeguata al background del personaggio. Per ulteriori informazioni circa le varie divinità di Mystara, si faccia riferimento al *Codex Immortalis* disponibile online.

Divinità Elfiche

Gli elfi sono la razza semi-umana che possiede il maggior numero di divinità dedicate, probabilmente perché data la superiore longevità e la maggiore conoscenza mistica a molti di loro è riuscito di completare il percorso che li ha portati nelle sfere celesti e si sono di conseguenza prodigati per avere un seguito

⁴ Nota per lo gnomo: questo regolamento sostituisce le regole per gnomi sciamani presentate in *PC2, Top Ballista*.

all'interno delle loro comunità di provenienza. Inoltre, gli elfi hanno una storia molto più travagliata rispetto a quella delle altre razze semiumane, caratterizzata da lunghe migrazioni, diaspore e frammentazioni, che hanno quindi portato i vari clan a riversare la propria fede su immortali diversi e ad essere da questi plasmati in maniera spesso molto distante.

ILSUNDAL IL SAGGIO

I chierici elfi di tutto il Mondo Conosciuto venerano Ilsundal il Saggio sopra ogni altro, il Padre e il Protettore che ha loro donato l'Albero della Vita e che li condusse in salvo da Grunland, la loro patria antica, prima che questa diventasse preda delle forze del male, e dopo un viaggio durato decenni li fece arrivare nel prosperoso Reame Silvano. Tutti i chierici di Ilsundal (indipendentemente dalla razza di appartenenza) sono sempre *Custodi dell'Albero della Vita*, ovvero maghi che seguono la Tradizione Elfica e sono votati al culto di Ilsundal, il quale gli concede anche l'accesso ad alcune magie clericali e la capacità di interagire con la Reliquia (fare riferimento alla classe del *Custode della Reliquia* nella sezione successiva). In casi particolari in cui la comunità non possiede un Albero della Vita ma venera Ilsundal magari sotto altri nomi (come gli elfi alati ee'aar, che lo conoscono come La Guida, ma non possiedono Alberi della Vita, oppure gli umani eusdriani che lo conoscono come Tiuz, o la civiltà sindhi che lo venera come patrono della coscienza sotto diverse forme), il sacerdote di Ilsundal è sempre un mago (o un elfo mago) votato alla Tradizione Elfica, a cui Ilsundal concede in aggiunta agli incantesimi arcani alcune magie clericali, ma ovviamente non sarà chiamato Custode dell'Albero né avrà alcun potere o conoscenza della Sacra Reliquia elfica.

Ilsundal inoltre possiede anche una casta specializzata di Campioni Consacrati chiamati *Guardaboschi*. Sia che si tratti di elfi o di membri di altre razze, i Guardaboschi sono sempre guerrieri che hanno accesso agli incantesimi della tradizione Elfica concessi come magie clericali. I guardaboschi usano la stessa tabella di progressione, il THAC0, i TS e i DV di un normale elfo, ma hanno automaticamente accesso per ogni livello di potere a tutti gli incantesimi della tradizione elfica delle scuole di Abiurazione, Ammalimento, Divinazione, Trasmutazione e a tutti quelli druidici e clericali concessi normalmente da Ilsundal. Tuttavia, la loro progressione negli incantesimi si ferma al 10° livello, proprio come i normali elfi-signori, e dal 11° livello in avanti progrediscono solo nelle Classi d'Attacco per migliorare le loro capacità marziali.⁵

MEALIDEN GUARDASTELLE

Grande è anche il seguito che ha Mealiden Guardastelle, il primo re di Alfheim, eroico condottiero e braccio destro di Ilsundal, considerato il Liberatore che condusse gli elfi dalle terre del Reame Silvano, ormai assediato dai nemici, in salvo fino nel Mondo Conosciuto, e che fondò l'Alfheim, la nuova casa per i

suoi fratelli. I sacerdoti di Mealiden sono chiamati *Guardiani* (in onore del fatto che Mealiden è considerato il guardiano di Ilsundal e della razza elfica), elfi normali (quindi guerrieri-maghi) che però lanciano incantesimi clericali al posto di quelli arcani, pur usando la stessa tabella di progressione per PE e incantesimi disponibili dei normali elfi. Essi hanno accesso a tutti gli incantesimi della tradizione elfica relativi alle scuole di Abiurazione, Evocazione, Invocazione e Trasmutazione, più gli incantesimi clericali specifici concessi da Mealiden, che però arrivano solo fino al 5° livello, perché il chierico di Mealiden non procede oltre e migliora invece le sue qualità combattive come Elfo-Signore con le Classi d'Attacco. Mealiden non ha campioni consacrati tra gli elfi, perché i suoi chierici ricoprono lo stesso ruolo. Proprio in virtù di questi poteri, i chierici di Mealiden sono pressoché indistinguibili dai normali elfi, a parte per il fatto che useranno sempre un simbolo sacro, non avranno mai un libro degli incantesimi e potranno lanciare qualche magia diversa da quelle elfiche.

Per quanto riguarda i chierici di Mealiden appartenenti ad altre razze (ad esempio seguaci umani, halfling, rakasta o lupin presenti nella Costa Selvaggia, dove è conosciuto come Milan), essi usano le regole dei Chierici comuni, ma hanno accesso alla stessa lista di incantesimi disponibile ai chierici elfi di Mealiden come sopra spiegato. Mealiden infine prevede anche Campioni Consacrati tra le razze non elfiche (Paladini o Difensori) votati alla difesa della comunità o della divinità.

EIRYNDUL

Eiryndul viene venerato dal clan Shiye di Alpathia e dal clan Daendur delle Terre di Mezzo come colui che li ispirò a staccarsi dalla migrazione di Ilsundal per fondare un regno indipendente. Eiryndul è quindi per gli elfi che lo venerano il patrono della libertà e dell'indipendenza guadagnate grazie all'astuzia e al potere della magia, nonché il protettore delle razze silvane e degli stessi elfi, a cui ha donato una sacra reliquia, il Fiore dell'Inganno, proprio per permettere loro di sopravvivere alle mire dominatrici dei vicini umani (alpathiani e huleani) e di forgiare un regno potente e relativamente indipendente. Come per Ilsundal, anche tutti i chierici di Eiryndul (indipendentemente dalla razza di appartenenza) sono sempre *Custodi del Fiore*, ovvero Illusionisti (maghi specialisti nella scuola dell'Illusione) della Tradizione Elfica votati al culto di Eiryndul a cui egli concede anche l'accesso ad alcune magie clericali e druidiche e la capacità di interagire con la Reliquia (fare riferimento alla classe del *Custode della Reliquia* nella sezione successiva). In casi particolari in cui la comunità non possiede un Fiore ma venera Eiryndul magari sotto altri nomi (come gli elfi alati ee'aar, che lo conoscono come L'Avventuriero ma non possiedono reliquie, oppure gli umani eusdriani che lo conoscono come Eirys, o gli aranaea che lo chiamano Shaibuth), il sacerdote di Eiryndul è sempre un mago (o un elfo-mago) il sacerdote è sempre un illusionista (o un elfo mago) a cui Eiryndul concede una magia dell'illusione per livello come incantesimi divi-

⁵ Questa regola serve per spiegare come siano possibili i guardaboschi (*Foresters*) umani presentati nel *DotE*.

ni, ma ovviamente non sarà chiamato Custode né avrà alcun potere o conoscenza della Sacra Reliquia.

Eiryndul prevede anche una casta di Campioni Consacrati (v. sezione precedente) nel ruolo di difensori della comunità chiamati **Ombre**. Sia che si tratti di elfi o di membri di altre razze, le Ombre sono sempre ladri che usano la stessa tabella di progressione, il THAC0, i TS e i DV di un normale elfo, ma possono accedere solo agli incantesimi delle ombre (v. classe del *Ladro* v. 2.0) e agli incantesimi della scuola dell'illusione concessi come magie clericali da Eiryndul. Tuttavia, la loro progressione negli incantesimi si ferma al 10° livello, proprio come i normali elfi-signori, e dal 11° livello in avanti progrediscono solo per migliorare le loro capacità ladresche.

CALITHA STELLA DI MARE (TALLIVAI)

Gli Aquarendi (elfi subacquei) venerano Tallivai (Calitha Stella di Mare) per aver loro donato la Fronda della Vita (simile all'Albero della Vita), mentre i Meditori (elfi del mare) di Minrothad adorano Calitha per aver concesso loro la Perla del Potere e avergli insegnato le arti della navigazione. In entrambi i casi i chierici di Calitha (indipendentemente dalla razza di appartenenza) sono sempre **Custodi** (della Perla o della Fronda), ovvero maghi che seguono la Tradizione Marina e sono votati al culto di Calitha, la quale gli concede anche l'accesso ad alcune magie clericali e la capacità di interagire con la Reliquia (fare riferimento alla classe del *Custode della Reliquia* nella sezione successiva). In casi particolari in cui la comunità non possiede una reliquia ma venera Calitha sotto altri nomi (come i bellaynesi che la conoscono come Felidae, i wallara che la chiamano Barramundje o i turtle che la venerano come Madre Oceano), il sacerdote di Calitha è sempre un druido marino o uno sciamano druidico (v. sezioni relative al Druido o allo Sciamano), ma non sarà chiamato Custode né avrà alcun potere o conoscenza della Sacra Reliquia.

Calitha prevede anche una casta di Campioni Consacrati (v. sezione precedente) nel ruolo di difensori della comunità chiamati **Onde**. Sia che si tratti di elfi o di membri di altre razze, le Onde sono sempre guerrieri che hanno accesso agli incantesimi tipici della tradizione Marina concessi come magie clericali. Le onde usano la stessa tabella di progressione in PE e incantesimi, il THAC0, i TS e i DV di un normale elfo, ma hanno automaticamente accesso per ogni livello di potere a tutti gli incantesimi della tradizione marina delle scuole di Abirazione, Divinazione, Evocazione, Trasmutazione e a tutti quelli druidici e clericali concessi normalmente da Calitha. Tuttavia, la loro progressione negli incantesimi si ferma al 10° livello, proprio come i normali elfi-signori, e dal 11° livello in avanti progrediscono solo nelle Classi d'Attacco per migliorare le loro capacità marziali.

ORDANA

Anche se il suo culto è di minor importanza attualmente, alcuni elfi non hanno mai dimenticato Ordana, la Madre Foresta che li ha creati e nutriti e che continua a proteggerli ancora; in particolare, nel Mon-

do Conosciuto l'unico clan elfico che ancora venera Ordana è quello dei Verdier, gli elfi silvani del Minrothad, a cui Ordana ha donato la Quercia Intagliata come reliquia⁶. Tutti i chierici di Ordana sono sempre **Druidi** (v. sezione relativa) e usano la tabella di progressione per PE, la lista di incantesimi appropriata dei druidi, nonché le limitazioni riguardanti armi e armature della classe druidica. Gli elfi druidi usano i TS tipici degli elfi, guadagnano le resistenze speciali degli elfi agli alti livelli quando raggiungono PE sufficienti (diminuzzano automaticamente i danni da effetti schivabili o da Soffio del Drago raggiunti 1.650.000 PE), e usano Id6 più modificatore di Costituzione fino al 9° livello per determinare i PF, aggiungendo 1 PF per livello successivo dal 10° in poi, potendo raggiungere il 36° livello come druidi.

Ordana possiede anche i cosiddetti **Difensori Druidici** (v. sezione sui Campioni Consacrati), ovvero guerrieri votati alla difesa della natura e delle creature silvane. Tra gli elfi, i difensori druidici usano la tabella di progressione in PE e incantesimi del comune elfo, ma hanno accesso solo agli incantesimi druidici anziché sfruttare gli incantesimi arcani della tradizione elfica (quindi sono guerrieri-druidi e non guerrieri-maghi) e progrediscono come druidi solo fino al 10° livello, dopo di che avanzano migliorando solo le loro capacità combattive (guadagnano le Classi d'Attacco come gli Elfi Signori). Le limitazioni druidiche relative alle armi e alle armature da indossare valgono anche per gli elfi difensori druidici.

I KORRIGAN

Gli elfi del Wendar e del Denagoth, che si divisero dai loro fratelli prima della Grande Pioggia di Fuoco e sopravvissero in seguito anche al Cataclisma Glantriano, venerano i Korrigan (e in misura minore anche Ordana), considerati i salvatori della loro stirpe, dato che furono i responsabili della creazione della Stella Elfica⁷ e dei Santuari che hanno sempre protetto la nazione e gli elfi dalle calamità e dalle mire dei loro nemici. I Korrigan hanno chierici sia tra gli elfi che tra gli umani, che si distinguono in base al ruolo. Chierici panteisti venerano l'intero pantheon dei Nove Korrigan, mentre gli specialisti venerano un singolo membro sopra tutti gli altri. I chierici umani seguono le solite regole esposte nel Capitolo 1, mentre i chierici elfi sono a tutti gli effetti elfi normali che però lanciano incantesimi clericali tipici della lista dei Korrigan al posto di quelli arcani (quindi elfi-chierici anziché elfi-maghi). Questi sacerdoti usano quindi stessa tabella di progressione, il THAC0 e i DV di un normale elfo, ma

⁶ La Quercia Intagliata (*Carven Oak*) non è una vera e propria reliquia come le altre, ma è un artefatto creato da Ordana e donato ai Verdier per aiutarli (v. *GAZ9: The Minrothad Guilds* e la sezione seguente sulle reliquie semiumane).

⁷ La Stella Elfica (*Elvenstar*) non è una vera e propria reliquia come le altre, ma si tratta di un artefatto creato dai Korrigan nella loro ascesa all'immortalità e in seguito rimasto in possesso degli elfi di Wendar e Denagoth (v. modulo di avventura *X11: Saga of the Shadowlord* e la sezione seguente sulle reliquie semiumane).

hanno automaticamente accesso per ogni livello di potere a tutti gli incantesimi clericali e arcani concessi normalmente dai vari Korrigan. Giunti al 10° livello, ogni chierico elfo deve scegliere se progredire ulteriormente nelle proprie capacità magiche (usando la tabella 4.1 per i chierici semiumani di altre divinità), oppure in quelle marziali (e avanzare solo nelle Classi d'Attacco come gli Elfi-Signori). Solitamente i seguaci del Cacciatore Silente, del Campione Indomito e del Divino Cantore progrediscono come Elfi-Signori, mentre i chierici degli altri Korrigan aumentano il loro potere magico a scapito delle capacità combattive. Proprio per il ruolo dei chierici del Cacciatore, del Campione e del Cantore all'interno delle comunità elfiche wendariane, i Korrigan non hanno Campioni Consacrati tra gli elfi, ma è possibile trovarne tra gli umani.

LORNASEN

Lornasen è conosciuta e venerata dagli elfi Shiye che vivono nelle Case della Foresta nel Norwold come la Fanciulla dell'Eterna Primavera, colei che plasmò le Case nella Foresta per renderle ospitali e che compì il lungo pellegrinaggio che consentì anche agli elfi del Norwold di ottenere un Albero della Vita dal sommo Ilsundal. Lornasen è quindi associata alla foresta, alla bellezza, alla primavera e alla fertilità, e tutti i suoi chierici (sia tra gli elfi che tra gli autuasmani dell'alto Norwold) sono sempre **Druidi** (v. sezione relativa) e usano la tabella di progressione per PE nonché le limitazioni riguardanti armi e armature che hanno la classe druidica. Per quanto riguarda invece la lista degli incantesimi, i sacerdoti di Lornasen hanno accesso a tutti gli incantesimi della Tradizione Elfica ad esclusione di quelli delle scuole di Invocazione e Illusione. Gli elfi druidi usano i TS tipici degli elfi, guadagnano le resistenze speciali degli elfi agli alti livelli quando raggiungono PE sufficienti (dimezzano automaticamente i danni da effetti schivabili o da Soffio del Drago raggiunti 1.650.000 PE), e usano 1d6 più modificatore di Costituzione fino al 9° livello per determinare i PF, aggiungendo 1 PF per livello successivo dal 10° in poi, potendo raggiungere il 36° livello come druidi. Lornasen non possiede difensori druidici.

RAFIEL

Il caso degli elfi dell'ombra, seguaci di Rafiel, è molto peculiare, poiché essi hanno una casta di sacerdoti molto particolare e diversa dai comuni chierici semiumani: gli **Sciamani Ombra** (v. sezione apposita alla fine del capitolo).

Divinità Naniche e Gnomiche

Nani e gnomi sono i semi-umani con la parentela più stretta, poiché gli gnomi vennero creati proprio dal primo nano antico divenuto immortale (Garal) modellandoli sulla propria visione delle qualità migliori per una razza. Ecco perché è possibile trovare chierici di Kagyar (patrono dei nani) e di Garal (patrono degli gnomi) sia presso l'una o l'altra razza, ma dato che la religione e la fede per entrambe le razze (profondamente pragmatiche ed ermetiche) sono argomenti estremamente personali e che nello stesso tempo devono essere utili alla comunità, non è mai facile distinguere i chierici dal resto dei nani o degli gnomi comuni. Questo porta spesso le altre razze a concludere erroneamente che presso i nani e gli gnomi mystarani non vi siano sacerdoti né alberghi alcuna forma di religiosità.

Nota: i chierici di Kagyar, di Garal e di Brandan (indipendentemente dalla razza di appartenenza) non hanno la capacità di scacciare non-morti tipica dei sacerdoti, e di norma rifiutano di lanciare incantesimi curativi su creature non fedeli alla propria divinità o (per i più ortodossi) non appartenenti alla loro stessa razza.

KAGYAR L'ARTIGIANO

La più importante e unica divinità riconosciuta da quasi tutti i nani di superficie è Kagyar l'Artigiano, il padre dell'intera razza nanica, colui che diede ai nani il potere di forgiare i metalli e che insegnò loro le arti e i mestieri che ora padroneggiano con infinita sapienza. Fu sempre Kagyar che mandò il suo più forte condottiero, Denwarf, ad aiutare i nani nel momento più difficile della loro storia, ed è Kagyar che ha donato loro il segreto della Fucina del Potere, grazie alla quale ogni comunità nanica nel mondo è in grado di produrre oggetti meravigliosi e di difendersi da qualunque assalto nemico. Kagyar è l'artefice del mondo così come lo conoscono i nani di Casa di Roccia, ed essi non hanno motivo di venerare altri immortali.

Un chierico di Kagyar porta avanti questa sua vocazione in maniera molto discreta, tanto che spesso chi non è all'interno della comunità nanica in cui opera fatica ad individuarlo come rappresentante di una divinità, proprio perché il suo ruolo ricalca quello di tanti altri artigiani nanici. Ciò che Kagyar chiede ai suoi sacerdoti (nanici o di altra razza) è infatti stimolare la creazione artigianale ed artistica e aiutare i migliori artigiani, e quindi non è certo facile distinguere un chierico di Kagyar (anche perché non ha grosse limitazioni di armi o armature che lo distinguano dagli altri nani). Alcuni nani chierici particolarmente dotati raggiungono poi una posizione di tutto rispetto all'interno del clan quando diventano Custodi della Fucina del Potere (v. sezione successiva dedicata ai *Custodi della Reliquia*).

Tutti i chierici nanici di Kagyar (soprannominati **Sacri Artigiani**) sono nani che aggiungono i PE della classe del chierico alla loro tabella di progressione in PE (a tutti gli effetti, sono dei guerrieri-chierici), e che progrediscono come chierici separatamente rispetto all'avanzamento come guerrieri nani (come le regole per il multiclasse, per diventare chierico di 1° occorre accumulare almeno 1000 PE, poi altri 1500 PE per il 2° livello). In pratica, è possibile per un nano di-

ventare un chierico anche a carriera avanzata (quando ad esempio è un nano di 5° livello), e di progredire come chierico separatamente (cioè allocare di volta in volta i PE realizzati nell'esperienza del chierico o del guerriero), ma il livello da chierico non può mai superare quello da nano guerriero (considerando una Classe d'Attacco come un livello). I chierici di Kagyar di altre razze (ad esempio chierici umani o rakasta votati a Kagyar conosciuto come Ptahr o Belsamas) seguono le regole normali per i chierici contenute nel Capitolo 1.

Dato il suo disinteresse totale per la battaglia, Kagyar non possiede alcun Campione Consacrato né tra i nani né nelle altre civiltà ove è venerato.

GARAL L'INVENTORE

Garal fu il primo nano che riuscì ad ottenere l'immortalità, ma la sua mentalità e i suoi interessi sono abbastanza diversi da quelli dei nani moderni. Garal infatti, è considerato l'Inventore per eccellenza, ed è il padre e il creatore della razza gnomica, che plasmò a sua immagine proprio come Kagyar fece nei confronti dei nani. Data l'influenza di Garal Glitterlode nella cultura gnomica non stupisce quindi che la qualità più apprezzata dagli gnomi sia la capacità di inventare e scoprire cose nuove. Garal incarna l'inventore perfetto, la cui più grande creazione è la razza gnomica (fatta a sua immagine), e la cui scoperta più eccezionale (l'Ingranaggio Multifunzionale, la Sacra Reliquia gnomica) è stata donata agli gnomi, affinché ne traggano esempio e riescano a realizzare l'impossibile. Gli gnomi sono individui molto precisi e attenti, sicuramente non ossessionati dai preziosi e dall'artigianato quanto i nani, ma che tuttavia condividono coi loro cugini una passione innata per la lavorazione della pietra e dei materiali preziosi. Essi si distinguono soprattutto per l'invenzione, la capacità di elaborare nuove teorie e costruire nuovi congegni, attrezzi e persino macchine impensabili per i normali mortali, ma che grazie all'ispirazione di Garal essi possono non solo concepire (grazie alla *Fisica fantastica*) ma anche realizzare concretamente (con l'*Ingegneria fantastica*).

Garal ottiene quindi larghissimo seguito tra gli gnomi ed è venerato anche da una minoranza di nani particolarmente interessati alle invenzioni e allo sviluppo della tecnologia, oltre ad essere noto anche come patrono dei gioiellieri e dei minatori (da qui il soprannome "Glittergold" affibbiatogli dai nani, leggermente diverso da quello gnomico di "Glitterlode"). I suoi chierici sono pochi ma molto rispettati e soprannominati **Ingegneri**, ma come per i chierici nanici di Kagyar, anche i chierici di Garal (nani o gnomi che siano) sono difficilmente distinguibili dal resto dei nani o degli gnomi, due civiltà così ossessionate dall'artigianato e dell'ingegneria di ogni tipo. In particolare, gli Ingegneri più ispirati e geniali fanno parte della casta più ammirata ed elitaria dei seguaci di Garal, quella dei Custodi dell'Ingranaggio (v. sezione relativa ai *Custodi della Reliquia*), diffusa solo presso le comunità gnomiche (anche se è possibile trovare Custodi nanici di Garal, sono delle mosche bianche).

Tutti i chierici di Garal sono nani o gnomi che aggiungono i PE della classe del chierico alla loro ta-

bella di progressione in PE (a tutti gli effetti, sono dei guerrieri-chierici), e che progrediscono come chierici separatamente rispetto all'avanzamento come nani o gnomi guerrieri (come le regole per il multiclasse, per diventare chierico di 1° occorre accumulare almeno 1000 PE, poi altri 1500 PE per il 2° livello). In pratica, è possibile per un nano/gnomo diventare un chierico anche a carriera avanzata (quando ad esempio raggiunge il 5° livello), e di progredire come chierico separatamente (cioè allocare di volta in volta i PE realizzati nell'esperienza del chierico o del guerriero), ma il livello da chierico non può mai superare quello da nano/gnomo (considerando una Classe d'Attacco come un livello). Dato il suo disinteresse totale per la battaglia e la guerra, Garal non possiede Campioni Consacrati in alcuna delle civiltà in cui compare il suo culto.

BRANDAN SCUOTILANDE

L'unico altro immortale gnomo focalizzato sulla sua stessa razza è Brandan, patrono e indiscusso signore degli gnomi snartani che vivono nella remota regione davaniana conosciuta come Vulcania. Brandan divenne immortale dopo aver plasmato la sua gente per renderla identica a se stessa, non solo metaforicamente, creando l'Impero Snartano, una società xenofoba e ipertecnologica basata sulla conquista delle razze e delle civiltà considerate diverse e quindi inferiori attraverso l'impiego di tecnologia gnomica avanzata (macchine da guerra a vapore semoventi chiamate Scuotilande).

I chierici di Brandan vengono soprannominati e riflettono la natura duplice del loro patrono: da una parte ingegneri geniali nel più classico stereotipo gnomico, e dall'altra guerrieri spietati assetati di vittoria e disposti a tutto pur di piegare il nemico e difendere la purezza della razza snartana. Tutti i chierici di Brandan sono gnomi prescelti per la loro grande forza fisica e di volontà, che entrano a far parte della casta sacerdotale fin dall'adolescenza e vengono chiamati **Strateghi** e rivestono sempre i ruoli più importanti all'interno dell'esercito snartano (sono i tattici e gli ufficiali incaricati di guidare i battaglioni). I chierici di Brandan aggiungono i PE della classe del chierico alla loro tabella di progressione in PE come gnomi (a tutti gli effetti, sono dei biclasse guerrieri-chierici), e progrediscono come chierici parallelamente rispetto all'avanzamento come gnomi guerrieri fin dal 1° livello. Per diventare guerriero-chierico di 1°, lo gnomo deve accumulare almeno 1000 PE in seguito ad un addestramento mirato nelle accademie snartane, poi per il 2° livello e quelli successivi dovrà guadagnare un quantitativo di PE pari alla somma dei PE per progredire come chierico e gnomo guerriero. Alcuni chierici dalle capacità ingegneristiche particolarmente marcate appartengono alla casta dei **Egemoni**, ovvero Custodi dello Scuotilande, la Sacra Reliquia degli gnomi snartani (v. sezione seguente per dettagli sulla classe omonima).

Brandan non possiede Campioni Consacrati tra i propri fedeli, poiché secondo la sua dottrina tutti gli snartani devono essere identici, e gli unici che si elevano sugli altri sono solo coloro per dedizione superiore egli elegge al rango di suoi sacerdoti.

Divinità Hin (Halfling)

Gli hin sono senza dubbio i semi-umani più aperti e sociali, ma anche i meno longevi e più volubili, e questa caratteristica si evidenziano anche nel loro rapporto con la religione. Essi tendono infatti ad interessarsi solo agli immortali che considerano importanti per la propria comunità, ovunque essi siano, e non sono necessariamente legati solo ai propri immortali razziali. Lo dimostra il fatto che non rimangono tracce evidenti di culti ancestrali risalenti al periodo in cui vivevano ancora in Davania (da cui migrarono millenni orsono), e la riprova ulteriore è che, laddove tutti gli hin delle Cinque Contee sono seguaci degli Alti Eroi (i primi hin ascesi all'immortalità, che durante l'Era degli Eroi contribuirono a scacciare gli oppressori umanoidi e nani e a fondare le Contee), coloro che invece vivono in altre nazioni finiscono col prestare meno attenzione alle questioni religiose o col venerare le divinità tipiche delle zone in cui si stanziano, specie se colpiscono la loro fantasia. Questo significa che ogni chierico halfling vissuto al di fuori delle Cinque Contee può seguire qualsiasi altra divinità, anche se è raro che gli hin diventino chierici, vista la grande dedizione e il rigore necessario per seguire questa strada, così poco consona allo spirito avventuroso e libero degli halfling, ed è cosa ancor più rara l'accettare un accolito halfling da parte di una chiesa organizzata di un'altra cultura.

ALTI EROI (BRINDORHIN, COBERHAM, NOB NAR)

Gli hin arrivarono nel Brun dopo una lunga migrazione partita dal cuore della Davania, e se anche a quei tempi veneravano qualche divinità particolare non ne rimane traccia né nelle loro consuetudini attuali né nelle loro cronache. Dopo aver fondato un proprio regno sulle coste meridionali del Mondo Conosciuto, gli hin subirono ripetutamente la dominazione e l'oppressione a opera di tribù di goblinoidi e di nani, fino a che giunse il Tempo degli Eroi, nel quale tre figure divennero ben presto leggendarie e assunsero il ruolo di guide, liberatori e protettori degli hin: Coberham, Brindorhin e Nob Nar.

Brindorhin è considerato il fondatore del primo regno hin, il sovrano saggio e carismatico che poi tornò per guidare la resistenza per liberare gli halfling dalla tirannia degli oppressori umani e umanoidi e per creare le Cinque Contee. Coberham Ombrafulgida è ricordato come il primo Custode della Fiamma Nera, colui che scoprì il segreto della Sacra Reliquia degli halfling e diede loro un'arma invincibile per combattere gli invasori. Nob Nar incarna infine l'eroe e l'avventuriero per eccellenza, responsabile di moltissime imprese al limite dell'incredibile, e tutt'oggi venerato come il combattente più ardito e il protettore degli indifesi in moltissime ballate.

All'interno delle Cinque Contee, gli Alti Eroi hanno creato una classe di sacerdote panteista (venera tutti e tre gli immortali) molto particolare che accorpa in sé i poteri di un chierico e un druido, partendo dalle conoscenze tramandate dal Popolo Mite e di cui Coberham divenne il primo rappresentante: il **Maestro Hin** (v. sezione omonima in questo capitolo), che svolge la duplice funzione di protettore degli hin e della

natura e campione degli Alti Eroi nelle Contee. Tutti i chierici specialisti (indipendentemente dalla razza di appartenenza) di una delle tre divinità invece sono **Bardi** (v. sezione omonima precedente), data la tradizione hin di tramandare oralmente tutte le loro conoscenze, che rende questa figura centrale in tutte le comunità halfling. Individualmente invece le tre divinità non hanno un vero e proprio campione consacrato, dato che il bardo svolge un po' anche questa funzione.

CORVO

Corvo è la divinità halfling dello scherzo, dell'astuzia e del divertimento. Sebbene non sia considerato uno degli Alti Eroi, il suo culto è comunque conosciuto nelle Cinque Contee ed è presente anche in altre comunità hin o di altre razze in giro per il mondo. Data la natura leggera e particolarmente scherzosa di Corvo tuttavia, non si può proprio dire che la divinità incoraggi la creazione di una casta sacerdotale dotata dei crismi canonici, anzi appare più interessato a promuovere scherzi e burle che a reclutare attivamente fedeli. Proprio per questo motivo, i suoi chierici sono sempre e comunque dei **Bardi** indipendenti (v. sezione omonima precedente) che predicano la fede in Corvo con esempi molto pratici (scherzi e astuzie) e storie divertenti o racconti satirici che stimolino il pensiero alternativo o controcorrente. Corvo non possiede campioni consacrati di alcun tipo.

Chierici Semiumani di altre divinità

Esistono diversi chierici semiumani non votati alle proprie classiche divinità razziali. Ad esempio gli elfi subacquei seguaci di Manwara (Protius), venerato per avere creato la vita nel mare e averli salvati dalla Grande Pioggia di Fuoco proteggendoli sotto le acque. I nani che vivono nelle Terre del Nord da generazioni e sono divenuti seguaci dell'Asatru (in particolare chierici di Thor e Odino), oppure quelli che vivono nelle isole di Minrothad e seguono l'Augrismo (seguaci dei Dodici Osservatori) o ancora i nani Kogolor che abitano nel Mondo Cavo e che, abbandonati da Kagyar dopo la Grande Pioggia di Fuoco perché ritenuti deboli e mal riusciti, venerano (oltre a Garal Glitterlude) Fredar e Fredara (Frey e Freyja), che hanno volto lo sguardo compassionevole su di loro e li hanno aiutati ad andare avanti nonostante le difficoltà. Gli halfling integrati nella società minrothadese o thyatiana sono votati a divinità autoctone (particolarmente diffusi sono gli hin seguaci dei Dodici Osservatori, di Asterius e Turmis), quelli nativi delle Baronie Selvagge sono più propensi a seguire gli insegnamenti di Milan, mentre gli hin di Leea venerano Usamigaras come fondatore della città (il quale, benché sia una divinità hin, non si interessa particolarmente degli halfling tanto da creare classi sacerdotali apposite), e così via.

Tutti i chierici semi-umani votati ad altre divinità non razziali possiedono lo stesso THAC0 di un sacerdote umano e tirano gli stessi Dadi Vita (d6) per determinare i Punti Ferita, ma hanno i Tiri Salvezza caratteristici della propria razza di appartenenza e possie-

dono una precisa tabella di progressione per quanto riguarda i PE e gli incantesimi (riportata nella Tabella 4.2), facendo riferimento alla lista di incantesimi dei comuni incantatori divini (riportati nella Tabella 2.1) mutuata dalle aggiunte tipiche dell'immortale servito. Come al solito, ciascun chierico abbisogna di un simbolo sacro caratteristico della sua divinità, per poter lanciare incantesimi, e le regole di memorizzazione e lancio di incantesimi sono identiche a quelle valide per tutti i comuni incantatori divini (spiegate precedentemente all'inizio di questo capitolo).

Le statistiche riepilogative per un chierico semi-umano di una divinità non razziale (non presente tra quelle sopra riportate) sono le seguenti:

Requisiti Primari: Saggezza.

Altri requisiti: Saggezza maggiore o uguale a 10.

Dadi Vita: 1d6 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione. Nel caso di un semi-umano chierico si usano questi DV, anziché quelli indicati per la razza.

PE e Livello massimo: I chierici semi-umani hanno una propria tabella di avanzamento per i PE e gli incantesimi, e possono raggiungere al massimo il 20° livello.

Tiri Salvezza: Semi-umano di pari livello.

THACO: Chierico di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura e scudo adatti alla taglia del semi-umano.

Armi consentite: Qualunque arma consentita dalla divinità.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini, scacciare non-morti.

Maestria nelle Armi: Chierico di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Religione, qualsiasi abilità razziale obbligatoria.

Tab. 4.2

Incantesimi per Livello di Potere								
Livello	PE	1	2	3	4	5	6	7
1	0	1	–	–	–	–	–	–
2	3.500	2	–	–	–	–	–	–
3	7.000	2	1	–	–	–	–	–
4	14.000	2	2	–	–	–	–	–
5	28.000	2	2	1	–	–	–	–
6	60.000	3	2	2	–	–	–	–
7	120.000	3	3	2	1	–	–	–
8	250.000	3	3	3	2	–	–	–
9 ⁸	450.000	4	4	3	2	1	–	–
10	650.000	4	4	3	3	2	–	–
11	850.000	4	4	4	3	2	1	–
12	1.050.000	5	5	4	3	2	2	–
13	1.250.000	5	5	5	3	3	2	–
14 ⁹	1.450.000	6	5	5	3	3	3	–
15 ¹⁰	1.650.000	6	5	5	4	4	3	–
16	1.850.000	6	6	5	4	4	3	1
17	2.050.000	6	6	5	4	4	3	2
18 ¹¹	2.250.000	7	6	5	4	4	4	2
19	2.450.000	7	6	5	5	4	4	3
20	2.650.000	7	7	6	5	5	4	3

⁸ Il chierico halfling subisce automaticamente metà danni da qualsiasi effetto magico.

⁹ Il chierico nano subisce automaticamente metà danni da qualsiasi effetto magico.

¹⁰ Il chierico elfo subisce automaticamente metà danni da qualsiasi attacco schivabile e di tipo soffio.

¹¹ Il chierico halfling subisce automaticamente metà danni da qualsiasi attacco schivabile e di tipo soffio.

Custode della Reliquia

Requisiti Primari: Saggezza e Intelligenza.

Altri requisiti: Saggezza e Intelligenza maggiori o uguale a 13.

Dadi Vita: Usa i DV del chierico semi-umano (9d6) fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzionale. Dal 10° livello come Custode, aggiunge +1 Punto Ferita per ogni livello successivo, senza applicare bonus/malus per la Costituzione, fino al 20° livello.

PE e Livello massimo: Come un chierico semi-umano.

Tiri Salvezza: Semi-umano di pari livello.

THACO: Come un chierico di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura e scudo adatti alla taglia del semi-umano.

Armi consentite: Qualunque arma consentita dalla divinità servita.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini, usare i poteri della Sacra Reliquia.

Maestria nelle Armi: Chierico di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Religione: immortale appropriato, Conoscenza della Sacra Reliquia appropriata, qualsiasi abilità razziale obbligatoria.

Descrizione Generale

Il Custode della Reliquia è un semi-umano dotato di grande saggezza e conoscenza, che è stato investito dalla divinità venerata dell'incarico di prendersi cura della Sacra Reliquia della comunità semi-umana di appartenenza. La Sacra Reliquia è uno speciale artefatto immortale che varia asseconda delle diverse civiltà, ma che viene considerata in ciascuna il fulcro della comunità, la rappresentazione terrena del legame con la divinità che l'ha creata e donata ai suoi seguaci eletti e prediletti. Non tutte le singole comunità semi-umane sono dotate di una Reliquia, dato che riprodurre una costa tempo e fatica, e quindi molte sono semplicemente associate ad una comunità più importante e numerosa, che custodisce la Sacra Reliquia a cui si appoggiano tutte le altre. Per questo non esistono molti Custodi, e per lo stesso motivo il loro potere è grande e la segretezza che li circonda è difficile da penetrare per chiunque (compresi gli stessi semi-umani). Se qualcuno dovesse rubare uno di questi artefatti, o se dovesse andare perso per qualche motivo, i membri della razza a cui appartiene la Sacra Reliquia faranno di tutto per riprendersela, compreso iniziare una campagna militare contro chiunque sia responsabile per la sua scomparsa.

Il compito di sorvegliare, proteggere e utilizzare la Reliquia è quindi importantissimo, e il Custode non viene certo scelto con leggerezza, ma deve essere sempre un chierico dotato di grandissima sapienza, e di cui i compagni possano fidarsi ciecamente. Ogni Custode Anziano ha il compito di scegliere un gruppo di Custodi Giovani che gli facciano da aiutanti e imparino i segreti della Reliquia, così che, al momento della morte dell'Anziano, uno di loro prenda il suo posto, e il ciclo si rinnovi. Il Custode Anziano deve scegliere

sempre chierici appartenenti alla propria razza e devoti dell'immortale che ha creato la Reliquia come accoliti: la presenza di un custode di razza diversa è un evento rarissimo, e indica una particolare predilezione della divinità nei confronti dell'individuo, di solito manifestatasi chiaramente in un evento pubblico.

Ogni aspirante custode deve avere un punteggio di Saggezza e di Intelligenza di almeno 13 punti e deve apprendere l'abilità generale *Conoscenza della Sacra Reliquia* durante il suo primo anno di apprendistato, in modo da poter poi svolgere correttamente i compiti che gli vengono assegnati, e capire parte dei misteri che circondano la reliquia; se anche uno di questi prerequisiti non viene soddisfatto, allora l'aspirante non può diventare un Custode Giovane. Ogni custode ha la responsabilità di proteggere e preservare la reliquia che gli viene affidata, anche a costo della propria vita, e l'obbligo di non rivelare mai a nessuno i segreti dell'artefatto (che vengono trasmessi oralmente e mai messi per iscritto) e di obbedire a qualsiasi ordine del Custode Anziano, ad eccezione di quelli che potrebbero danneggiare la reliquia stessa. Inoltre, egli non può utilizzare i poteri della Sacra Reliquia se non previa autorizzazione dell'Anziano, e deve sempre rispettare gli ordini del Capo clan, anche se non è obbligato a prendere ordini da nessun altro al di fuori dell'Anziano e del Capo clan. Questo significa che anche i custodi giovani possiedono un notevole potere all'interno della comunità semi-umana, poiché i loro ordini non possono essere discussi da altri membri della comunità, e persino gli altri chierici e il Possessore (o Fondatore) del clan non hanno il potere di contraddirli, in quanto si suppone che le loro decisioni vengano dettate direttamente dalla saggezza e dalla conoscenza della divinità che servono.

Poteri Comuni della Reliquia

Solo il Custode Anziano ha l'autorità per comunicare con la Reliquia (visto che essa è parzialmente senziente, ospitando parte dell'anima di un immortale, e può inviare semplici pensieri telepatici entro 3 metri solo all'Anziano) e per usarne pienamente i poteri, in virtù della sua conoscenza della Sacra Reliquia; i custodi giovani hanno in teoria la stessa capacità, ma possono farlo solo se autorizzati da quest'ultimo. Ogni Sacra Reliquia ha alcuni poteri che sono identici e in comune, mentre altri sono caratteristici e diversi asseconda dell'artefatto razziale considerato. I poteri comuni a tutte le reliquie sacre dei semi-umani sono i seguenti (simili agli incantesimi divini e arcani omonimi):

- *Analizzare*
- *Cura cecità/sordità*
- *Cura ferite critiche*
- *Cura malattie*
- *Neutralizza veleno*

Inoltre, ogni reliquia irradia costantemente un'aura protettiva che scaccia qualsiasi non-morto arivi entro un raggio di 72 metri come fosse un Chierico di 20° livello. Anche se il tentativo fallisce, può essere

ripetuto ogni round, finché i non-morti rimangono nella zona, e se il tentativo ha successo, il non-morto si rifiuterà di tornare in quell'area per almeno una settimana.

Ognuno dei poteri sopraccitati può essere utilizzato senza limiti da parte del Custode, ed agisce su un qualsiasi bersaglio entro 36 metri dalla reliquia (considerare l'incantesimo come se fosse lanciato da un artefatto immortale, di 20° livello come incantatore). Tuttavia, per ogni uso che se ne fa, il raggio dell'aura scaccia non-morti diminuisce di 1,5 metri, e questo limita quindi il numero effettivo di usi giornalieri a 48: esauriti questi, l'aura magica della reliquia diventa inerte, e nessuno può più evocarne i poteri. Solo un custode è in grado di compiere i rituali appropriati e curare la reliquia in modo da farle recuperare i suoi poteri, ripristinando l'aura magica di 1,5 metri (e quindi di 1 uso) per ogni giorno di trattamento.

Segue una descrizione approfondita delle varie reliquie, della loro storia e delle rispettive peculiarità.

L'ALBERO DELLA VITA (ILSUNDAL)

L'Albero della Vita venne creato da Ilsundal nel 1800 PI come parte della sua prova per ottenere l'immortalità nella sfera dell'Energia. Il primo Albero della Vita fu creato nel Reame Silvano, probabilmente ad immagine del leggendario Albero Ancestrale donato da Ordana agli elfi silvani quando vivevano nel paradiso di Evergrun. L'Albero consentì al Realme Silvano di prosperare per secoli, fino a che le popolazioni umane e umanoidi circostanti divennero troppo numerose e bellicose, e Mealiden Freccia Rossa, un eroe e fervente seguace di Ilsundal, ottenne dall'immortale il beneplacito per guidare una nuova spedizione di esuli dal Reame Silvano verso est, in cerca di una terra disabitata in cui fondare una nuova patria più sicura e tranquilla. Per affrontare questa spedizione, Ilsundal donò ai clan che seguirono Mealiden nella sua impresa 10 semi magici, che una volta piantati fecero crescere altrettanti Alberi della Vita Madre (cioè uguali a quello originale ma indipendenti da esso). Attualmente, solo l'ubicazione di otto degli alberi nati da questi semi è nota: 6 appartengono a sei dei sette clan maggiori dell'Alfheim (Chossum, Erendyl, Freccia Rossa, Grunalf, Lungamarcia e Mealidil), la nuova patria elfica fondata da Mealiden nel cuore del Mondo Conosciuto (la reliquia del settimo clan infatti, i Feadiel, è in realtà stata creata a partire da una radice dell'Albero di Ilsundal, e ne è quindi figlia), uno appartiene al clan Callarii di Karameikos e uno al clan Vyalia di Thyatis. I due semi mancanti sono tuttora materia di leggende e ricerche sacre presso gli elfi fedeli ad Ilsundal, poiché apparterrebbero a due dei clan perduti durante la migrazione di Mealiden.¹²

¹² Secondo alcune teorie, è possibile che uno di questi semi appartenga agli elfi di Tarlyon, un clan che vive nel cuore delle Terre di Mezzo del Brun e che venera Ilsundal. Da loro l'immortale Lornasen, patrona degli elfi Shiye che vivono nelle Case della Foresta del Norwold, avrebbe ottenuto una radice da cui avrebbe fatto crescere gli Alberi della Vita figli che possiedono gli Shiye norwoldesi (molti dei quali seguaci di Ilsundal e Lornasen, anziché di Eiryndul, patrono invece

L'Albero della Vita è una maestosa e rigogliosa quercia alta oltre 60 metri, che la magia immortale preserva costantemente in ottimo stato di sempreverde, immune a qualsiasi malattia normale e ai parassiti delle piante. L'Albero della Vita è una creatura intelligente dotata di vita propria, poiché possiede parte dell'energia vitale del suo creatore, Ilsundal il Saggio, ma normalmente rimane immobile. Tutti i Custodi però, conoscono un rituale che, se celebrato in modo corretto, permetterebbe all'Albero di muoversi. Tuttavia, data la difficoltà della cerimonia (75% di possibilità che l'incantesimo funzioni, meno 5% per ogni livello del Custode al di sotto del 20°, e nel caso che il rito fallisca, l'Albero muore) e la limitata capacità di movimento dell'Albero (può spostarsi solo di 1,6 Km al giorno), quasi nessun Custode si arrischierebbe mai ad eseguirla, se non in casi disperati.

È possibile riuscire a riprodurre un Albero della Vita da una radice dell'albero stesso, dopo aver pronunciato su di esso un incantesimo di *cerimonia (adozione)*, ma questo procedimento richiede almeno un secolo prima che il nuovo albero sia completo e in piena salute, esibendo gli stessi tratti di ogni reliquia elfica. Durante questo periodo l'albero figlio è particolarmente vulnerabile, proprio come qualsiasi pianta, a qualsiasi minaccia ambientale o fisica, e se viene danneggiato o abbattuto, non potrà più ricrescere in alcun modo e il procedimento sarà annullato. Una volta trascorso un secolo, il custode che protegge e cura l'Albero pronuncia su di esso un incantesimo di *consacrare* per invocare lo spirito di Ilsundal, e l'albero ottiene tutti i poteri effettivi della reliquia elfica.

Se due Alberi della Vita vengono però a trovarsi entro 80 chilometri l'uno dall'altro, entrambi si ammalano gravemente. In termini di gioco, ciò vuol dire che essi non possono riacquistare le loro proprietà magiche una volta usate e così finiscono per perdere la propria immortalità e la normale invulnerabilità alle malattie delle piante. A questo proposito, gli elfi saggi pensano che la ragione di questo decadimento sia il fatto che essi si ritroverebbero a risucchiare una parte troppo cospicua dell'energia magica che permea il mondo se non fossero abbastanza lontani. Per questo, quando si crea un nuovo Albero della Vita, oppure quando si sposta un Albero esistente, gli elfi stanno molto attenti alla locazione di altri eventuali Alberi Sacri presenti nella zona in cui la reliquia verrà posizionata, per evitare gravi danni.

Occorre infine sottolineare che ogni albero figlio è legato indissolubilmente alla salute e alla sorte dell'Albero madre da cui è stato ricavato, e se la madre muore o si ammala, anche il figlio segue la stessa sorte. Gli Alberi della Vita originali creati da Ilsundal sono 10: il primo e più antico è custodito nel Reame Silvano, altri sei sono nell'Alfheim, uno è nel Karameikos in possesso dei Callarii, e dei restanti si sono perse le tracce durante le migrazioni del popolo elfico. Quindi tutti gli Alberi della Vita rimanenti sono alberi figli di questi dieci originali. Di norma un nuovo albero viene

degli Shiye alphetiani). Sulla sorte dell'ultimo seme si hanno solo vaghe speculazioni ma nessuna certezza.

creato ogniqualevolta un elfo fondi un nuovo clan, per proteggerlo e dargli l'approvazione di Ilsundal.

Manufatti dell'Albero della Vita

Grazie a speciali rituali conosciuti solo dai Custodi dell'Albero, è possibile ricavare dalla reliquia degli elfi silvani manufatti tanto famosi quanto ambiti:

Arco elfico: esso viene fabbricato usando i rami dell'Albero della Vita. L'arma è lunga circa 1,2 metri, ma possiede tutte le normali caratteristiche di un arco lungo, ed è a tutti gli effetti un arco lungo +1 (aggiungendo il bonus sia al colpire che ai danni), che può essere ulteriormente incantato per aggiungervi bonus al colpire o ai danni, e altre abilità speciali, con le procedure normali.

Freccia elfica: come gli archi, anche le frecce vengono fabbricate usando i rami dell'Albero della Vita, mentre le loro punte di pietra sono intinte nella linfa dell'Albero Sacro. La loro particolarità sta nel fatto che pur non avendo bonus per colpire (a meno che non vengano aggiunti in seguito), la magia che agisce su di esse è permanente ed esse sono quasi indistruttibili. Infatti, la freccia elfica si considera sempre un'arma magica, capace di colpire creature che possono essere ferite solo da armi magiche (max +1), e c'è una possibilità del 10% che la freccia si rompa ogni volta che viene usata (viceversa può essere recuperata e riutilizzata).

Mantello elfico: l'indumento viene ottenuto usando le foglie appositamente trattate dell'Albero della Vita. Le foglie vengono pressate e ridotte in poltiglia con un grande rituale, e dato che solo una minima parte di ciascuna foglia è utilizzabile nel processo finale, ne sono necessarie moltissime per fabbricare un mantello, cosa che rende l'indumento assai raro e prezioso. Uno di questi mantelli rende colui che lo indossa praticamente invisibile quando si copre il viso col cappuccio, proprio come sotto l'influenza dell'incantesimo *invisibilità*. L'individuo riappare comunque se cerca di attaccare o distruggere un oggetto, oppure se lancia incantesimi, ma l'effetto speciale del mantello è permanente e può essere usato una volta ogni turno.

Nave di luce: questo portentoso veicolo può essere creato solo dopo un lungo procedimento che coinvolge tutti i custodi di una Sacra Reliquia, supervisionati dall'Anziano. Infatti, ogni mese l'Anziano sottrae 30 grammi di linfa dall'Albero (la linfa deve essere sottratta con estrema cura per non danneggiare la Reliquia, ecco perché la quantità esigua), e la distilla ottenendo una singola goccia di liquido dorato. Poi, i custodi lavorano insieme per far produrre all'Albero ogni anno poche foglioline spesse pochi millimetri, e queste foglie leggerissime vengono poi mischiate alla linfa distillata, creando così l'olio della luce (al massimo 10 grammi di olio all'anno). Successivamente, altre foglie particolarmente larghe e resistenti vengono prelevate dall'Albero, e con esse viene rivestito lo scafo di una piccola nave costruita con legno comune, procedimento che richiede almeno dieci anni di lavorazione costante e 50 elfi all'opera, dei quali almeno uno deve essere un carpentiere provetto. Quando poi si sono accumulati almeno 300 grammi di olio di luce e la nave è stata completata, è possibile versare l'olio nei punti cardine

della nave, mentre l'Anziano pronuncia in sequenza i seguenti incantesimi: *consacrare*, *animare oggetti* e *viaggiare*. A questo punto la nave di luce è pronta, ed essa può alzarsi in volo, guidata tramite la concentrazione da un singolo elfo, e raggiungere una velocità di 108 metri al round (come per l'incantesimo arcano *volare*), trasportando fino a 10.000 monete (500 chilogrammi) di carico.

Spada elfica: piccole quantità di linfa dell'Albero vengono usate per temprare il legno di quercia da cui si ricavano poi le spade magiche degli elfi. Ogni spada elfica colpisce come se fosse un'arma magica +1 (anche se non è dotata di alcun bonus al colpire e ai danni), e causa un punto di danno in più rispetto a una spada d'acciaio dello stesso tipo (solitamente gli elfi producono spade corte o normali). Inoltre, tutte le spade elfiche hanno un incantesimo di *scopri pericolo* (vedi l'omonima magia druidica di 1° livello) che è sempre in funzione: la magia segnala la presenza di un'eventuale minaccia facendo scintillare la lama della spada, e l'intensità dello scintillio denota la distanza del pericolo, o, in caso di pericolo immediato, la sua pericolosità. La spada può essere ulteriormente incantata per aggiungervi bonus al colpire e ai danni, e altre abilità speciali, con le procedure normali.

Stivali elfici: la parte superiore di queste calzature è fatta di cuoio finemente lavorato, mentre le soles sono fabbricate usando la speciale corteccia dell'Albero della Vita, preparata con metodi speciali dai Custodi. Chiunque porti degli stivali elfici può essere udito muoversi solo con un tiro di 1 su 1d10 (da qualcuno che stia attentamente sentendo rumori, o che abbia l'abilità generale *Allerta*), indipendentemente dalla sua velocità di movimento.

Custode dell'Albero della Vita

Il Custode dell'Albero è sempre un elfo mago che però, a differenza dei suoi colleghi, ha scelto la Via dell'Albero anziché quella del Libro. Ciò significa che egli ha consacrato la sua vita fin dall'inizio alla parola e all'insegnamento di Ilsundal relativo alla protezione della specie elfica e di quelle silvane oltre che alla salvaguardia delle foreste e alla ricerca dei misteri della magia arcana. La differenza principale tra un Elfo Mago e un Custode è proprio nello scopo per cui entrambi studiano la magia arcana: il Custode lo fa per avvicinarsi all'illuminazione divina e alla saggezza, per ottenere la saggezza che gli consentirà di custodire i segreti elfici e proteggere il suo popolo, mentre il Mago lo fa per cercare di eguagliare la potenza e la conoscenza degli immortali, per piegare alla propria volontà le forze magiche e naturali e dare ordine al mondo secondo le proprie aspirazioni e principi. Laddove nel Custode si ravvisa un intento più sociale, nel Mago invece appare chiaro l'intento puramente individualistico.

Il Custode è quindi un elfo mago provvisto di un proprio libro degli incantesimi che segue la Tradizione Elfica (v. *Tomo della Magia*, vol. 1), ma la devozione verso Ilsundal lo porta a condividere un legame speciale con l'immortale, che gli concede anche l'accesso ad un incantesimo clericale specifico per ogni livello di potere (dal 1° al 9°). Il Custode (che è in so-

stanza l'unica figura sacerdotale che Ilsundal ha presso gli elfi silvani) ogni giorno studia gli incantesimi nel proprio libro, e nello stesso tempo innalza una preghiera ad Ilsundal per chiedere la benedizione e l'appoggio della divinità, ricevendo in cambio l'accesso anche ad un incantesimo clericale che (pur non essendo presente sul libro) potrà evocare entro i limiti delle magie lanciabili quotidianamente in base al suo livello (v. *Appendice* per la lista degli incantesimi clericali concessi da Ilsundal).

LA FRONDA DELLA VITA (TALLIVAI/CALITHA)

La Fronda della Vita è l'equivalente sottomarino dell'Albero della Vita di Ilsundal, donato da Calitha (sotto l'identità di Tallivai) agli Aquarendi, gli elfi subacquei, per proteggerli ed esercitare su di loro la propria influenza, sottraendoli all'influenza di Protius e rendendoli un popolo unificato legato alla sua venerazione. La Fronda della Vita non fu la prima reliquia creata da Calitha (v. la *Perla del Potere*), e la dea decise di crearla solo in seguito all'esempio di Ilsundal, dopo aver concertato col suo alleato di donare una reliquia del tutto simile alla sua anche agli elfi subacquei per fidelizzarli al suo culto, renderli più collaborativi tra loro e meno legati agli umori imprevedibili del loro antico protettore, Manwara (Protius), che ne metteva a rischio la sopravvivenza. Gli Aquarendi conobbero quindi un avatar di Calitha, Tallivai, che dopo aver predicato la Via della Fronda, lasciò in eredità agli elfi subacquei la prima Fronda della Vita, ottenendo la riconoscenza e la devozione degli Aquarendi.

La Fronda della Vita ha gli stessi poteri dell'Albero della Vita di Ilsundal, e può produrre nello stesso modo: *lance elfiche* (funzionano come le *spade elfiche*), *frece elfiche* (da usare con fiocine o balestre subacquee), *mantelli elfici*, e infine la *nave degli abissi*, che viene prodotta e funziona esattamente come la *nave di luce*, ma non può uscire dall'acqua, anche se consente a chi non può respirare l'aria di sopravvivere senza problemi sulla superficie dell'acqua, finché rimane all'interno della nave (quando questa emerge e naviga sullo specchio d'acqua come una barca comune, pur dotata di una velocità sorprendente e indipendente dalle condizioni atmosferiche).

Anche per la Fronda della Vita valgono le regole introdotte per l'Albero della Vita, per quanto riguarda la distanza minima tra le Fronde esistenti, il rapporto madre-figlio tra le varie Fronde, e lo spostamento di una Fronda (che naturalmente può sopravvivere solo sott'acqua e in acqua salata).

Custode della Fronda

Il Custode della Fronda, come nel caso del Custode dell'Albero, è sempre un elfo mago che però ha giurato fedeltà a Tallivai e ha preso l'incarico di difendere la pianta e tutti i membri del clan a costo della vita. Ciò significa che egli ha consacrato la sua vita fin dall'inizio alla parola e all'insegnamento di Tallivai.

Il Custode della Fronda è quindi un elfo mago provvisto di un proprio libro degli incantesimi che segue la Tradizione Marina (v. *Tomo della Magia*, vol.

I), ma la devozione verso Calitha lo porta a condividere un legame speciale con l'immortale, che gli concede anche l'accesso ad un incantesimo clericale specifico per ogni livello di potere (dal 1° al 9°). Il Custode (che è in sostanza l'unica figura sacerdotale che Calitha ha presso gli elfi acquatici) ogni giorno studia gli incantesimi nel proprio libro, e nello stesso tempo innalza una preghiera a Tallivai per chiedere la benedizione e l'appoggio della divinità, ricevendo in cambio l'accesso anche ad un incantesimo clericale che (pur non essendo presente sul libro) potrà evocare entro i limiti delle magie lanciabili quotidianamente in base al suo livello (v. *Appendice* per la lista degli incantesimi clericali concessi da Calitha).

LA PERLA DEL POTERE (CALITHA)

La Perla del Potere è una perla bianca del diametro di 50 centimetri, che Calitha ha creato e donato agli elfi marini, i Meditor di Minrothad, per proteggerli nei loro viaggi e diventare ella stessa immortale (proprio come fece Ilsundal un paio di millenni dopo). La Perla è senziente, visto che conserva parte dello spirito del suo creatore, ed è in grado di riprodursi, creando una nuova Perla del Potere da un semplice frammento staccato da essa, che, se bagnato costantemente in acqua salata e trattato adeguatamente dal Custode della Perla, matura e si evolve completamente in 1d4 secoli. Fino ad ora comunque, questo procedimento è stato tentato una sola volta, per salvare la prima Perla durante l'esodo da Grunland oltre 4 millenni orsono, visto che la Perla vecchia cessa di vivere e di esibire proprietà magiche una volta che quella nuova si forma completamente. Per questo motivo non esiste che un'unica Perla del Potere su Mystara, attualmente in possesso dei Meditor di Minrothad.

La Perla possiede tutti i normali poteri tipici di ogni reliquia dei semi-umani, e può inoltre produrre, una volta l'anno, dopo attente cure da parte del custode, una piccola perla bianca, chiamata *lacrima di Calitha*, che rende colui che la possiede in grado di *respirare sott'acqua* in modo permanente (finché porta la perla con sé), e protegge il suo possessore da qualsiasi forma di charme, confusione, paura e pazzia. Inoltre, chi possiede la lacrima può evocare su se stesso ciascuno degli incantesimi seguenti una volta: *cura malattie*, *cura ferite critiche* e *neutralizza veleno*; una volta utilizzati tutti e tre i poteri, la lacrima perde tutte le sue peculiarità magiche, anche se mantiene un invidiabile valore commerciale di 1.000 monete d'oro. La *lacrima di Calitha* è un dono prezioso, che viene creato solo in occasioni speciali, in qualità di dono di rispetto da parte della comunità elfica nei confronti di un eroe o di un individuo prediletto da Calitha.

Custode della Perla

Tutto quel che è scritto a riguardo del Custode della Fronda presso gli Aquarendi si applica anche al Custode della Perla presso i Meditor.

IL FIORE DELL'INGANNO (EIRYNDUL)

Il Fiore dell'Inganno venne creato originariamente da Eyrindul per il clan di cui era il fondatore, i Daendur, nel tentativo di completare la sua Prova per l'immortalità e creare un artefatto unico e meraviglioso. Il Primo Fiore (o *Kayloth*, che in elfico daendur significa "Fiore dell'Inganno") venne creato grazie alle conoscenze magiche ed erboristiche di Eiryndul partendo da una pianta che cresceva nelle Isole Scintillanti, il loto celeste. Dopo numerosi anni di esperimenti e incroci, Eiryndul plasmò una pianta dalle foglie leggermente azzurrognole che, sottoposte ad una vibrazione magica di origine fatata, fece crescere le foglie e le radici a dismisura tanto che l'acqua e i sali minerali presenti nel terreno originario non furono più sufficienti ad alimentarla. Così Eiryndul pensò di spostare la pianta sulle sponde del lago Tros, da cui il fiore avrebbe potuto trarre tutta l'acqua e le sostanze nutritive necessarie. Il fiore prosperò a tal punto che le sue radici si allungarono per chilometri nel Bosco Oscuro e sul fondo del lago, mentre i Daendur edificarono la propria roccaforte sul punto in cui cresceva il fiore, per custodire e proteggere la reliquia lasciata da Eiryndul (divenuto immortale) al suo clan.

Quando Eiryndul volle attirare a sé nuovi fedeli, approfittò della spedizione di Mealiden attraverso il Sentiero dell'Arcobaleno per convincere il clan Shiye ad abbandonare la guida di Mealiden e a proseguire verso la terra promessa, portando appresso alcune radici dell'Albero della Vita e una fiala di preziosa linfa della reliquia di Ilsundal. Da immortale egli aveva infatti compreso che la magia che permeava l'Albero della Vita, combinata con quella della sua pianta, avrebbe assicurato condizioni più favorevoli alla crescita della stessa. Giunti infine in una regione rigogliosa e disabitata nel nord del continente alphantiano, Eiryndul donò agli Shiye un seme creato a partire dal Primo Fiore, ordinando ai suoi seguaci di costruire con le radici dell'Albero un recipiente in legno largo un metro e profondo altrettanto, dove avrebbero depositato il seme, nutrendolo con acqua di rugiada e con la linfa dell'Albero della Vita. La forte magia delle radici e della linfa ricreò le medesime condizioni magiche e ambientali sfruttate da Eiryndul per far nascere il Primo Fiore, e così sbocciò il Secondo Fiore (o *Eiluiithe*, che in elfico shiye significa "Fiore dell'Illusione"), che venne venerato come la reliquia tanto attesa dal clan Shiye e che aiutò gli elfi a fondare il regno di Selvapatia, proteggendoli dalle mire dei vicini arcimaghi alphantiani grazie ai suoi poteri. La seconda pianta tuttavia crebbe con dimensioni più modeste, e il suo potere risultò legato più al numero dei seguaci che si occupavano della sua cura che all'estensione delle sue radici. Tutto ciò avvenne per volontà di Eiryndul, che volle dare agli Shiye una reliquia il cui potere fosse direttamente proporzionale alla forza della fede verso di lui, fidelizzando sempre più il clan al suo culto e accrescendo così la sua influenza sugli shiye.

Sia il primo che il secondo fiore sono simili d'aspetto. Si tratta di una pianta il cui fiore assomiglia a un loto con petali lunghi fino a 30 cm e una foglia di

ninfea larga il doppio. I petali hanno un colore cangiante in base al momento della giornata (ceruleo all'alba e al tramonto, turchese al meriggio, blu scuro di notte), le foglie sono verdi con venature azzurrognole e le radici sono celesti e marroni.

Il Fiore dell'Inganno è una pianta dotata di una limitata autocoscienza, con un forte vincolo verso i Custodi che l'accudiscono e la curano, e risponde pertanto solo alle richieste e alle sollecitazioni dei Custodi quando si tratta di evocare uno dei suoi poteri. La reliquia di Eiryndul non possiede i poteri comuni alle reliquie semi-umane descritti in precedenza, ma è in grado di evocare i seguenti poteri su richiesta del Custode (equivalenti agli omonimi incantesimi arcani e divini):

- *Analizzare* (1°)
- *Cura cecità/sordità* (3°)
- *Cura malattie* (3°)
- *Metamorfosi vegetale di massa* (4°)
- *Mostro d'ombra* (4°)
- *Terreno illusorio* (area di raggio di 1 km) (4°)
- *Velo* (7°)

Il Primo Fiore può manifestare questi poteri fin dove si estendono le proprie radici (l'estensione attuale è 40 km, 2 km per livello di Eiryndul), evocando fino a 40 poteri ogni giorno. Tuttavia, per ogni incantesimo evocato l'estensione del raggio d'azione dei poteri della pianta si riduce di 1 km, e una volta giunto a zero l'aura magica della reliquia diventa inerte, e nessuno può più evocarne i poteri. Solo un Custode è in grado di compiere i rituali appropriati e curare la reliquia in modo da farle recuperare i suoi poteri, ripristinando l'aura magica di 1 km (e quindi di 1 uso) per ogni settimana di trattamento.

Il potere del Secondo Fiore è invece legato a quanti Custodi si occupano della cura della pianta e non alla lunghezza delle radici: il raggio dei poteri summenzionati è pari a 500 metri per ogni Custode della pianta che si trovi nella sua stessa dimensione, ed è possibile evocare ogni giorno un numero massimo di poteri pari al numero di Custodi esistenti. Ogni volta che viene evocato uno dei poteri però, la pianta trae energia dal legame coi suoi Custodi e prosciuga da ciascuno un numero di livelli di esperienza pari al livello di potere dell'incantesimo evocato (ovunque essi siano, purché nella stessa dimensione del Fiore). Questi livelli vengono recuperati poi naturalmente dai Custodi al ritmo di 1 alla settimana (oppure prima tramite una *ristorazione*). Se a causa di ciò il livello di uno dei Custodi scende a zero o meno, il soggetto entra in uno stato comatoso, riducendo il numero di custodi disponibili e quindi il raggio d'azione dei poteri; quando i livelli ritornano in positivo (ne recupera 1 alla settimana, oppure più in fretta con *ristorazione*), il soggetto si sveglia dal coma e può agire normalmente.

Per riprodurre il fiore, si può creare un seme solo in una particolare condizione: se durante un'eclissi la pianta riceve l'ultimo alito di vita di una fata, cosa che estingue completamente l'anima del fatato (nessuna possibilità di reincarnazione o resurrezione) e fa sbucare un piccolo seme verde dalla corona del fiore. Ovviamente si tratta di un segreto gelosamente custodi-

to e finora usato solo una volta da Eiryndul, dato che si tratta sempre di un atto tremendo, che se risaputo metterebbe la Corte delle Fate alla ricerca delle piante di Eiryndul per distruggerle.

Reliquie del Primo Fiore

Pillole Acquatiche: dalle radici del Kayloth fuoriescono piccoli grumi di linfa che seccati opportunamente alla luce lunare possono essere ingeriti per dare l'effetto di *respirare sott'acqua*. Ogni mese si forma un grumo, e sono necessari almeno 4 pleniluni per renderlo stabile e commestibile. Consumare una di queste pillole permetteva ad Eiryndul di respirare sott'acqua per lunghi periodi per curare le radici della pianta ed osservarne l'evoluzione sott'acqua, e i Custodi del clan Daendur le utilizzano ancora con lo stesso intento.

Unguento Mimetico: macerando circa 100 grammi di foglie in una pozza d'acqua consacrata del Lago Tros per almeno un mese, è possibile ottenere una poltiglia turchese che, spalmata sulla pelle, rende completamente mimetizzati con l'ambiente circostante. Questo potere è identico all'incantesimo *mimetismo* (2° livello arcano), e il suo effetto svanisce quando l'unguento perde le sue proprietà (dopo 1d6+6 turni) o il soggetto si lava completamente.

Armatura di Eiryndul: l'ultimo grande potere del Primo Fiore è legato alle proprietà della sua linfa. Tuttavia, Eiryndul non ha mai tramandato il suo segreto al clan Daendur, giacché si è reso conto che la linfa della pianta, creata infondendole parte della sua essenza vitale, ha mantenuto un legame col suo spirito anche dopo l'ascesa all'immortalità. Una corazza realizzata interamente in fibra naturale trattata con la linfa ricavata dalle radici e dallo stelo della pianta rende chi la indossa immune a qualsiasi illusione e capace di evocare l'incantesimo *ubiquità* (9° livello arcano) una volta alla settimana, e *travestimento* (6° livello arcano) una volta al giorno. Il problema è che per rivestire totalmente una corazza di medie dimensioni, in pratica occorre prosciugare interamente la linfa di una pianta di almeno 100 anni. Quando lo fece Eiryndul per la prima volta, l'operazione quasi uccise la pianta originale (le radici seccarono e regredirono fino a un raggio di soli 100 metri!), e dato che essa era legata alla sua anima il contraccolpo per lui fu durissimo. Per questo non ha mai rivelato al clan Daendur questo potere, per evitare che la sua anima immortale venga prosciugata di energia magica, e per questo esiste una sola Armatura di Eiryndul in tutta Mystara, in possesso del Custode dei Daendur quale lascito del grande fondatore.

Reliquie del Secondo Fiore

Pansazio: le foglie della pianta possiedono straordinarie proprietà nutritive se associate ai frutti naturali. È possibile preparare delle marmellate di bacche e ortaggi che, incartate accuratamente con due foglie del fiore e conservate per almeno un mese in un luogo buio e fresco, acquistano la solidità di una gelatina portentosa. Questi panetti di gelatina (chiamati Pansazio) sono sufficienti a sfamare una persona per un'intera settimana senza deperire, e per non mettere in

pericolo la pianta di solito si confezionano non più di 2 panetti al mese.

Lacrime Fatate: ogni anno il fiore produce delle secrezioni lattiginose che gli elfi hanno chiamato "lacrime di fata" (come se la pianta volesse espiare la colpa della sua nascita). Si forma una lacrima ogni anno, ad ogni plenilunio del primo mese, più una spontanea nel caso di un'eclissi. Queste lacrime si condensano assumendo la durezza di una gemma, che è possibile incastonare in un oggetto di legno o cuoio per infondergli alcune proprietà magiche. Una volta incastonate nell'oggetto le lacrime non sembreranno più pietre, bensì gemme simili a quelle che si formano sugli alberi in primavera. L'oggetto incantato concede al suo possessore un bonus di +2 al Carisma, nonché un bonus di +2 a qualsiasi TS contro incantesimi dell'Illusione. In base al numero di gemme incastonate nell'oggetto è possibile produrre i seguenti poteri una volta al giorno:

10 lacrime: *Camuffamento* o *Ventriloquio*

20 lacrime: *Immagini illusorie* o *Invisibilità*

30 lacrime: *Creazione spettrale* o *Allucinazione mortale*

40 lacrime: *Distorsione* o *Invisibilità migliorata*

50 lacrime: *Scrutare* o *Vista rivelante*

60 lacrime: *Fuorviare* o *Olografia*

70 lacrime: *Impersonare* o *Travestimento*

Non è possibile inserire in un oggetto più di 100 lacrime, ed è necessario stabilire esattamente quali poteri associare all'oggetto nel momento in cui vengono inserite le lacrime (operazione che viene sempre fatta durante una notte di luna piena nel Santuario del Fiore).

Ad esempio, un bastone con 60 lacrime potrebbe contenere il potere di *Vista rivelante* (50) e *Camuffamento* (10), oppure i poteri *Invisibilità* (20), *Creazione spettrale* (30) e *Camuffamento* (10).

Custode del Fiore

Il Custode del Fiore, come nel caso del Custode dell'Albero, è sempre un elfo mago che però ha giurato fedeltà ad Eiryndul e ha preso l'incarico di difendere la pianta e tutti i membri del clan a costo della vita. Ciò significa che egli ha consacrato la sua vita fin dall'inizio alla parola e all'insegnamento di Eiryndul, e dopo aver affrontato alcune prove poste dai Custodi anziani in cui ha dimostrato la propria astuzia, la fedeltà ad Eiryndul e la competenza magica, gli è stato concesso di entrare a far parte della casta dei Custodi.

Il Custode del Fiore è quindi un elfo mago provvisto di un proprio libro degli incantesimi che segue la Tradizione Elfica (v. *Tomo della Magia, vol. 1*), ma la devozione verso Eiryndul lo porta a condividere un legame speciale con l'immortale, che gli concede anche l'accesso ad un incantesimo clericale specifico per ogni livello di potere (dal 1° al 9°). Il Custode (che è in sostanza l'unica figura sacerdotale che Eiryndul ha presso gli elfi silvani) ogni giorno studia gli incantesimi nel proprio libro, e nello stesso tempo innalza una preghiera ad Eiryndul per chiedere la benedizione e l'appoggio della divinità, ricevendo in cambio l'accesso anche ad un incantesimo clericale che (pur non essendo presente sul libro) potrà evocare entro i limiti delle magie lanciabili quotidianamente in base al

suo livello (v. *Appendice* per la lista degli incantesimi clericali concessi da Eiryndul).

LA FIAMMA NERA (COBERHAM)

La Fiamma Nera è un elemento rarissimo che si trova solo all'interno delle Cinque Contee, la patria degli hin (halfling): essa consiste in un fuoco nero, che emana freddo e proietta ombre guizzanti e stranamente luminose, anziché essere calda e lucente come il fuoco normale. La Fiamma Nera proviene da un'altra dimensione (quella dell'Incubo), ed è stata scoperta dagli halfling parecchi secoli addietro, durante l'epoca della ribellione ai tiranni goblinoidi. Coberham Shadowgint fu il primo a svelare i misteri della Fiamma Nera e a diventare il Custode, utilizzandola con effetti sorprendenti nella lotta di liberazione, e rivelandone poi il segreto ai suoi successori, che la fecero diventare la Sacra Reliquia degli halfling, simbolo di libertà e di potenza. La Fiamma Nera non è quindi stata creata direttamente da Coberham, né è senziente come gli altri artefatti, poiché non ospita lo spirito di Coberham, anche se permette di comunicare con l'immortale e possiede i poteri comuni della Sacra Reliquia dei semi-umani, oltre ad altre peculiarità (vedi sotto).

La Fiamma Nera può "bruciare" (in realtà congelare) qualsiasi cosa normalmente non infiammabile, ma non gli oggetti o le cose comunemente infiammabili (come il legno e la carta), e se viene utilizzata in modo offensivo, produce danni da congelamento a qualsiasi cosa. Essa può anche ripristinare un oggetto ridotto in cenere se viene versata sulle ceneri, anche se questo non può servire per riportare in vita una persona morta carbonizzata. Tuttavia, la Fiamma Nera può essere distrutta se viene esposta a qualsiasi tipo di fuoco, in base alla quantità di Fiamma Nera presente. Si possono infatti distinguere tre tipi di fiamma:

- *Fiamma maggiore*: si tratta della forma comune in cui si tramanda la reliquia degli halfling, dotata dei poteri comuni di una Sacra Reliquia e dell'immunità concessa dalla Fiamma Nera (vedi sotto), e con 72 Punti Ferita (in pratica si estingue se subisce oltre 72 punti di danno da fuoco). Ogni Custode può anche usarla, mentre si trova nel crogiolo, per *comunicare con Coberham* una volta alla settimana (come l'omonimo incantesimo divino di 5° livello);
- *Fiamma intermedia*: si tratta di una forma intermedia di energia, solitamente creata da una fiamma maggiore e donata ad un nuovo clan, affinché il suo Custode la alimenti fino a farla diventare una vera e propria fiamma maggiore (di solito in una decina d'anni). Se non viene curata in modo appropriato, rimane nella forma intermedia, dotata solo dell'immunità concessa dalla Fiamma Nera (vedi sotto) e con 36 Punti Ferita;
- *Fiamma minore*: si tratta di un frammento della fiamma maggiore, solitamente concesso a qualche halfling meritevole o trasportata da un custode per qualsiasi evenienza. Essa non può evolvere oltre

questo stato, possiede 18 Punti Ferita e soltanto l'immunità specifica della Fiamma Nera (vedi sotto) entro 18 metri.

La Fiamma Nera garantisce una particolare immunità, che viene elargita ad ogni Custode presente entro il suo raggio d'azione (72 metri per quella maggiore, 36 metri per quella intermedia, e 18 metri per quella minore), oppure a chiunque la possieda al proprio interno (vedi sotto): essa rende infatti immune il Custode o il possessore a qualsiasi tipo di charme, paura, confusione e dominazione mentale.

Per riprodurre la Fiamma Nera, ogni Custode è in grado di assorbire all'interno del proprio corpo, o di far assorbire ad un'altra persona, una quantità minima di Fiamma Nera (minore se si tratta di un individuo comune, intermedia nel caso di un Custode o di un Maestro hin), che continua ad alimentarsi lentamente nel corpo della persona causando 1 punto di danno al turno, finché non viene riversata all'esterno. La temperatura corporea viene ridotta sensibilmente (si abbassa di circa 10°C), senza però danneggiare sensibilmente il metabolismo della creatura (anche se a lungo andare può causare la morte), né impedirle di muoversi e concentrarsi normalmente. Quando poi il possessore della Fiamma decide di liberarsene, può riversarla all'esterno sotto forma di un cono di fiamme fredde lungo 6 metri e largo 30 centimetri, che esce dalla bocca o dalle mani in un round e causa a chiunque si trovi lungo il suo percorso 3d6 punti di danno da energia fredda (è concesso un TS per dimezzare le ferite). Se invece il possessore sceglie di scaricare la Fiamma Nera in modo lento, essa fuoriesce dalle mani sotto forma di brevi lingue di fuoco nere per 2d4 round, e chiunque venga colpito (normale TxC) a mani nude dal soggetto mentre è in corso l'espulsione della fiamma, subisce 2d4+1 di danni addizionali da freddo (oltre a quelli normalmente causati a mani nude). Una volta iniziata l'espulsione della fiamma, essa non può essere interrotta, e se non viene riversata in un apposito crogiolo, la Fiamma Nera arde per pochi (1d4) round e poi si estingue. Questo procedimento è l'unico modo in cui la reliquia può essere riprodotta, e i Custodi halfling lo usano per trasferire una parte di una Fiamma maggiore in un nuovo crogiolo e creare una nuova Fiamma maggiore nel corso degli anni successivi, attraverso rituali di consacrazione e alimentazione della sua versione intermedia. Occorre notare però, che quando una Fiamma maggiore viene suddivisa (creando una fiamma intermedia o minore), dai suoi PF totali si detraggono quelli della fiamma che si è separata, e il raggio (nonché il numero di usi) dei suoi poteri standard viene ridotto di 1 metro per PF perso; i PF persi vengono recuperati al ritmo di 1 PF al giorno, se la Fiamma viene accudita costantemente dai custodi.

Ogni clan hin possiede una camera e un crogiolo (un contenitore a forma di piramide o cono rovesciato, appositamente incantato per conservare la Fiamma Nera) in cui un frammento di Fiamma Nera viene custodito, e ogniqualevolta un nuovo clan viene creato, o deve migrare fuori dal confine delle Contee, viene investito un Custode col compito di portare con sé un frammento della Sacra Reliquia e proteggere gli

halfling. Tuttavia, c'è un limite al numero di clan halfling che possono esistere, ovvero cento, e questo è stato dato da Coberham probabilmente perché un numero maggiore di sacre reliquie avrebbe potuto provocare qualche disastro magico nel mondo. Per questo i custodi della Fiamma Nera stanno sempre molto attenti quando si tratta di riprodurre una fiamma maggiore, e lo fanno solo se ce n'è davvero bisogno.

Manufatti della Fiamma Nera

La Sacra Reliquia degli halfling può anche essere utilizzata per produrre alcuni oggetti magici particolari ed estremamente ambiti, che normalmente vengono donati solo agli hin più meritevoli o a membri di altre razze che compiono atti eroici nei confronti del popolo halfling:

Armatura della Fiamma Nera: quest'oggetto è rarissimo e in pratica si tratta di un'armatura di piastre forgiata usando il crogiolo della Fiamma Nera. Solitamente viene fatta su misura per gli halfling, ma può anche essere adattata ad altre razze, visto che si tratta sempre di un dono ad un individuo particolare per meriti acquisiti. L'armatura è stranamente leggerissima (pesa solo 50 monete, ovvero 2,5 chilogrammi), e ha un brillante colorito nero. Quando viene indossata, compare un elmo di tenebra sulla testa del suo possessore, che ne maschera i lineamenti, senza tuttavia impedirgli la normale visione esterna, e l'individuo viene come circondato da un'aura nerastra fluttuante. L'armatura stessa diventa infatti inconsistente come fumo, anche se non può essere indossata sopra altre armature, e non offre alcuna protezione fisica contro gli attacchi (non abbassa cioè la CA del possessore, né offre un Valore d'Armatura). Tuttavia, si tratta di un'armatura che può essere indossata da chiunque (indipendentemente dalla classe di appartenenza), proprio per la sua particolare natura, ed essa protegge il suo possessore da qualsiasi forma di attacco basato sul fuoco e sul gelo (magico e normale), dalle condizioni di estremo caldo o freddo, dall'individuazione magica e dalla lettura del pensiero. Essa non può essere rimossa se il possessore non lo desidera, e può essere distrutta solo da una *disintegrazione* o da un *desiderio* (TS contro Disintegrazione da parte dell'oggetto per evitare la distruzione).

Fionda della Fiamma Nera: quest'arma sembra una normale fionda fatta di cuoio nero e lucido, ma in realtà è stata fatta con un metro quadrato di *ragnatela delle ombre*. Essa si considera una fionda +3 a tutti gli effetti (aggiungendo il bonus sia al colpire che ai danni), ed è inoltre in grado di rendere temporaneamente magici tutti i proiettili che scaglia, permettendo quindi al suo possessore di ferire anche creature normalmente immuni ai proiettili normali. Inoltre, essa può essere usata come una borsa conservante: possiede cioè uno spazio segreto extra-dimensionale al suo interno, nel quale possono essere conservati a tempo indefinito oggetti di dimensioni piccole o inferiori con peso massimo di 50 monete (2,5 kg) per un totale di 6.000 monete di ingombro. Il possessore può aver accesso a questi oggetti costantemente, e può trarne fuori uno ogni round; tuttavia, se la fionda viene distrutta

(possiede 14 PD), anche tutto il suo contenuto viene perso irrimediabilmente.

Mantello della Fiamma Nera: l'indumento in questione sembra un mantello fatto di fili di seta nera e di ragnatele dello stesso colore, intrecciate insieme in una complessa trama geometrica. Per creare questo mantello è necessario utilizzare almeno 4 metri quadrati di *ragnatela delle ombre*, e il custode che vi lavora deve essere un esperto tessitore (possedere l'abilità generale *Tessere* con almeno 13 punti). Quando viene indossato, esso si adatta alla forma e alle dimensioni del possessore, e può essere usato da chiunque, indipendentemente dalla classe o dalla razza, e rimosso solo se il possessore lo desidera. Colui che indossa il mantello della fiamma nera è totalmente immune a qualsiasi risucchio di energia e a qualsiasi forma di paralisi (agisce in pratica come se fosse costantemente protetto da un incantesimo di *libertà di movimento*), e inoltre il mantello inganna l'infravisione dando al soggetto la stessa temperatura dell'ambiente circostante. Attacchi basati sul freddo non danneggiano il mantello (anche se feriscono il suo possessore), mentre qualsiasi altro tipo di attacco può rovinarlo: il mantello ha 14 Punti Danno, e se viene totalmente distrutto evapora in una nube di fumo nero. Una volta danneggiato, può essere riparato solo da un Custode della Fiamma Nera, utilizzando la Sacra Reliquia in una cerimonia che richiede 1 giorno per PD perduto (il Custode inizia la cerimonia appropriata, poi se ne va lasciando il mantello nei pressi della Fiamma Nera, finché esso non viene totalmente riparato).

Olio lunare: utilizzando una *ragnatela delle ombre* di almeno 3 metri quadrati è possibile catturare la luce lunare e distillarla per produrre un liquido prezioso quanto leggendario, l'olio lunare. In pratica, la ragnatela viene stesa all'interno di una camera apposta, nella quale penetra la luce lunare, durante le notti di luna piena, mentre i custodi restano nella stanza intonando una litania particolare che consente alla tela di operare il miracolo. Al termine della notte, prima che i raggi del sole penetrino nella camera, la tela produce un grammo di liquido argenteo dal suo centro, l'olio lunare appunto, che viene conservato dai custodi in un luogo buio e freddo. Quando sono stati accumulati almeno 300 grammi di quest'olio (il che, considerando che ne vengono distillati 3 grammi alla settimana, implica un periodo di almeno 100 settimane), esso può essere usato per cospargere un oggetto di dimensioni grandi o inferiori, che da quel momento acquisisce la capacità di *volare* (proprio come l'omonimo incantesimo arcano) alla velocità di 108 metri al secondo, trasportando fino a un ingombro massimo di 6.000 monete (300 chilogrammi).

Pugnale della Fiamma Nera: questo pugnale è stato forgiato utilizzando la Fiamma Nera, e la sua lama è di color nero opaco. Esso viene considerato a tutti gli effetti un pugnale +2 (aggiungendo il bonus sia al colpire che ai danni), e quando la lama è sguainata, essa proietta costantemente una sfera di protezione dal fuoco di 3 metri di raggio (centrata su di sé), che è in grado di estinguere automaticamente qualsiasi fiamma che venga a trovarsi al suo interno. Il pugnale permette

quindi a chiunque si trovi entro il suo raggio d'azione di passare illeso attraverso un muro di fiamme, e persino di resistere a qualsiasi tipo di effetto esplosivo (come una *palla di fuoco*) che viene a coinvolgere la zona protetta.

Ragnatela delle Ombre: questo portentoso filamento può essere raccolto direttamente dalle ombre proiettate dalla Fiamma Nera, mentre è conservata nel crogiolo all'interno di un'apposita camera, precedentemente consacrata dal Custode Anziano. In certi periodi dell'anno, infatti, le strane ombre proiettate dalla Fiamma Nera hanno una vera e propria consistenza fisica, e possono essere raccolte con procedure delicate dai custodi, e quindi immagazzinate in un contenitore appositamente predisposto con una zona di *tenebre perenni*. Ogni anno si riesce a raccogliere all'incirca 10 decimetri quadrati di tela di questo tipo, che è praticamente invisibile all'occhio umano, a meno che non la si guardi mentre è illuminata dalla luce lunare. Essa può essere poi utilizzata per creare oggetti favolosi come il *mantello* e la *fionda della fiamma nera*, oppure per distillare il preziosissimo *olio lunare*.

Spada della Fiamma Nera: quest'arma normalmente appare come una spada corta o uno stocco, visto che viene comunemente usata dagli hin, anche se a volte può prendere la forma di qualsiasi altro tipo di spada ad una mano sola. La lama è stata forgiata utilizzando la Fiamma Nera, ed appare come una lingua di tenebra che fuoriesce dall'elsa, con alcune striature e riflessi argentei e grigio ghiaccio che compaiono di tanto in tanto; la lama è talmente scura che non può essere distinta al buio, e rende l'intera spada totalmente invisibile a qualsiasi forma di osservazione (magica o comune), finché si trova in una zona di oscurità. La spada in sé viene considerata un'arma +3 a tutti gli effetti (il bonus va aggiunto sia al colpire che ai danni), e può creare un'area di 6 metri di raggio di totale *silenzio* (come l'incantesimo divino) intorno a sé, fino a 4 volte ogni ora. La sfera di silenzio si sposta con la spada e permane per un massimo di 6 round di fila, e può essere rimossa a volontà dal possessore dell'arma con la semplice concentrazione, finché la lama è sguainata. L'ultimo potere della spada è la capacità straordinaria di riflettere un incantesimo (o simile effetto magico) contro colui che l'ha lanciato, se l'effetto magico influenza in qualche modo il possessore della spada. Questo potere è automatico (ovvero riflette il primo incantesimo che coinvolge il possessore della spada mentre questa è sguainata) e può essere utilizzato una volta ogni ora.

Custode della Fiamma Nera

Il Custode della Fiamma Nera è sempre un chierico di Coberham. Nelle Cinque Contee, poiché tutti i chierici di Coberham sono anche sacerdoti votati agli altri due Alti Eroi Nob Nar e Brindorhin (ovvero i Maestri), gli unici Custodi della Fiamma Nera sono i Maestri Hin. Nella Contea di Leeha invece (l'unico altro luogo al mondo in cui è presente questa reliquia), il Custode della Fiamma segue le regole dei Chierici Semiumani Hin (v. sezione precedente), ma ha anche la possibilità di sfruttare i poteri della Fiamma Nera.

LA FUCINA DEL POTERE (KAGYAR)

La Fucina del Potere è la Sacra Reliquia dei nani, donata loro da Kagyar l'Artigiano dopo la Grande Pioggia di Fuoco per mostrare loro la via per ritrovare la felicità e il proprio posto nel mondo. La Fucina ha un grande valore sociale nella cultura nanica, poiché è davvero il centro della vita lavorativa e spirituale al tempo stesso: essa simboleggia lo stile di vita nanico, basato sul lavoro, sulla fatica e sulle capacità creative che ogni nano possiede. La Fucina del Potere, l'esempio ultimo e perfetto della missione nanica nel mondo, è sacra a qualsiasi nano, e non sorprende dunque che i Custodi della Fucina abbiano tanto potere all'interno delle varie comunità naniche, e siano essi stessi esempi di virtù e di abilità nella lavorazione dei metalli, in quanto testimoni viventi della potenza di Kagyar. La Sacra Reliquia dei nani è il dono con cui Kagyar, padre della razza nanica, ha sancito l'alleanza col suo popolo e gli ha donato la conoscenza e la capacità di creare oggetti speciali, ponendoli al di sopra delle altre razze (stando alla visione nanica delle cose).

Usando la Fucina del Potere infatti, ogni nano (indipendentemente dalla sua classe) è in grado di creare armi e armature magiche sotto la supervisione di un custode, sacrificando tanti PE quanto il triplo del valore in monete d'oro dell'oggetto magico. Per creare l'oggetto occorre effettuare una prova di abilità pertinente (*Fabbricare armi*, *Fabbricare proiettili* o *Armaiolo*), con penalità cumulativa di -2 per ogni bonus donato all'oggetto (max. +5, che implica pertanto una penalità alla prova di -10). Il costo e il tempo impiegato sono esattamente gli stessi indicati nel Volume 3 per creare oggetti magici simili (si rimanda pertanto il lettore al Volume 3, nella sezione dedicata alla creazione di armi e armature magiche). In più però, invece di guadagnare PE per l'incantamento, il nano che crea l'oggetto deve sacrificare tanti PE quanto il triplo del valore dell'oggetto magico, e questi PE non possono essere recuperati se non attraverso nuove esperienze. Se l'oggetto non viene creato perché la prova di abilità fallisce, il nano perde comunque tanti PE quanto il valore dell'oggetto creato. Se più nani lavorano insieme per creare l'oggetto, il costo in PE deve essere suddiviso tra di loro equamente, anche se uno solo (il caposquadra) deve effettuare la prova di abilità pertinente, basata sul proprio valore di abilità con bonus di +1 per ogni aiutante con abilità superiore a 14. Solo i Custodi della Reliquia possono usare la Fucina del Potere per associare alle armi o alle armature normali incantesimi divini (al massimo 5 effetti magici), effettuando una prova di abilità pertinente, anziché la percentuale di successo valida per la normale procedura di creazione di oggetti magici, ma spendendo PE e monete d'oro nel modo sopra descritto.

La Fucina del Potere può essere duplicata utilizzando il potere racchiuso in una *lente dei nani* (v. sotto al paragrafo "Manufatti"). Infatti, visto che la lente viene creata modellando l'oro col sacro fuoco della forgia, essa assorbe parzialmente la natura divina della fiamma, e diventa il ricettacolo di un frammento del

potere della Sacra Reliquia. Per riprodurre altrove la Fucina del Potere, che non è dotata di una capacità di duplicazione (come hanno invece l'Albero e la Fronda della Vita, oltre che la Perla del Potere), occorre pertanto travasare parte dell'essenza divina del fuoco che alimenta la Fucina in una nuova costruzione, appositamente consacrata dai Custodi per accogliere lo spirito di Kagyar. A questo proposito viene usata la *lente dei nani*, che, durante il solstizio d'estate, viene distrutta con un rituale molto particolare e segreto, e la polvere che se ne ricava viene sparsa sulla nuova Fucina del Potere, alimentando così il sacro soffio di Kagyar (il fuoco), che attira parte dello spirito vitale della divinità nella Fucina e la rende una vera e propria reliquia sacra per i nani. A causa della complessità del processo e del tempo richiesto (visto che per produrre una *lente dei nani* occorrono alcuni secoli), è raro che una nuova Fucina del Potere venga creata, e di solito tale operazione si compie solo quando un nuovo clan viene fondato e riconosciuto dai clan della Casa di Roccia, necessitando quindi di una propria reliquia per essere ufficialmente accettato dal resto dei nani e da Kagyar stesso.

Manufatti della Fucina del Potere

Oltre ai normali poteri di ogni Sacra Reliquia dei semi-umani, la Fucina del Potere può essere utilizzata dai Custodi dotati dell'abilità generale pertinente anche per produrre oggetti speciali, che i nani tengono per sé e rifiutano di far uscire dalle loro comunità (anche se è possibile prestarli per poco tempo ad esseri di altre razze che aiutano i nani a risolvere un problema particolarmente pericoloso):

Armatura Invincibile: forgiata nella Fucina del Potere, questa corazza è sempre di dimensioni naniche, ma è in grado di adattarsi alla taglia di colui che la indossa. Essa è una corazza di piastre +3 senza difetti (che porta quindi la CA del suo possessore a 0), dotata di una superficie perfettamente lucida e impervia a qualsiasi tipo di macchia o sporco, in modo che risulti sempre immacolata. L'armatura pesa sempre esattamente 100 monete (5 chilogrammi), indipendentemente dalle dimensioni, e non può essere scalfita dalle armi normali (da mischia, da tiro o naturali), rendendo praticamente immune a questi attacchi il suo possessore. Inoltre, essa circonda il suo proprietario con un campo di *resistenza alla magia* pari al 30%, che può essere abbassato volontariamente dall'individuo ogni round.

Lente dei Nani: lavorando l'oro nella Fucina del Potere, è possibile per i Custodi creare una lamina dorata spessa un millimetro e del diametro di 3 metri, che viene poi incastonata in una cornice tempestata di gemme del valore di 10.000 monete d'oro. La lamina è talmente sottile e permeata di magia da apparire come un foglio dorato semitrasparente, se viene messa in controluce, e viene prodotta dopo 1d3 x100 anni di costante e incessante lavorazione. Lo scopo principale della lente è produrre l'olio delle tenebre, grazie a cui può essere fabbricata la mitica *nave di roccia*, ed è solo grazie alla lente che è possibile creare nuove Fucine del Potere (vedi sotto). Per produrre l'olio delle tenebre, è necessario mantenere la lente sospesa nel buio, al centro di una camera incantata con una speciale *cerimonia*.

Ogni anno sulla sua superficie si accumulano 10 grammi di una sostanza densa e oleosa, dal brillante colorito blu, che viene poi immagazzinato in speciali giare consacrate dai custodi, senza che il minimo raggio di luce entri nella camera oscura (poiché anche la luce prodotta da una candela basterebbe a distruggere l'olio creato).

Martello di Kagyar: quest'arma mitica, la cui testa in acciaio temprato è stata forgiata nella Fucina, può essere impugnata solo da un seguace di Kagyar, e dona forza e coraggio in battaglia, per portare onore a chi combatte nel nome dell'Artigiano. L'arma è considerata un martello da guerra +5 a tutti gli effetti (aggiungendo il bonus sia al colpire che ai danni), solo se viene impugnata da un seguace di Kagyar (sia esso nano o di altra specie), viceversa è talmente pesante da risultare impossibile sollevarla a chiunque altro. Inoltre, il suo possessore è immune a qualsiasi forma di paura o confusione finché la utilizza, e ha la possibilità di effettuare un attacco disgregante una volta al giorno: in pratica, se colpisce una vittima o un oggetto e invoca il potere, esso agisce come una *disintegrazione* (vedi l'omonimo incantesimo arcano di 6° livello) sul bersaglio, che può evitare gli effetti della *disintegrazione* (ma non i danni causati dal maglio) con un favorevole TS contro Incantesimi (o Disintegrazione nel caso di un oggetto).

Nave di roccia: questa mitica imbarcazione viene costruita utilizzando solo mattoni e pietre ben levigate, che esperti muratori e architetti nani usano per rivestire il telaio di una nave di medie dimensioni, solitamente costruita all'interno di una roccaforte nanica o nel profondo di una montagna. Il procedimento richiede almeno dieci anni di lavorazione costante e 50 nani all'opera, dei quali almeno uno deve essere un ingegnere provetto. Quindi, utilizzando 300 grammi di olio di tenebra (distillato grazie alla *lente dei nani* dopo almeno 30 anni), è possibile versare l'olio nei punti cardine della nave durante una notte di luna nuova, mentre il Custode Anziano pronuncia in sequenza i seguenti incantesimi nell'oscurità totale: *consacrare*, *animare oggetti* e *viaggiare*. A questo punto la nave di roccia è pronta, ed essa può spostarsi attraverso qualsiasi strato di pietra, terra e roccia, guidata tramite la concentrazione da un singolo nano, e trasportare fino a 10.000 monete (500 chilogrammi) di carico. La nave e tutti i suoi occupanti in pratica passano attraverso qualsiasi strato di roccia o terra (che si apre magicamente dinanzi a loro e si richiude immediatamente dopo il loro passaggio) alla velocità di 36 metri al round, oppure navigano a pelo del terreno alla velocità di 108 metri al round, senza che vengano intralciati dalle asperità del luogo. La nave non protegge però i suoi occupanti da eventuali minacce ambientali presenti nel sottosuolo, come estremo calore e gas velenosi.

Custode della Fucina del Potere

Il Custode della Fucina del Potere (chiamato Primo Artigiano) è sempre un nano chierico di Kagyar (v. sezione precedente relativa ai *Chierici Semiumani* nani) investito dalla divinità e dal capo clan dello status superiore di Custode in virtù sia della sua saggezza e

devozione all'immortale, sia soprattutto delle sue eccelse capacità artigianali (poiché il Custode della Fucina deve essere un termine di paragone sia spirituale che artigianale, data l'importanza del lavoro e delle arti secondo la dottrina di Kagyar).

L'INGRANAGGIO MULTIFUNZIONALE (GARAL)

Tra le Sacre Reliquie, l'Ingranaggio Multifunzionale è sicuramente quella più originale e incomprensibile per chi non appartiene alla razza gnomica. La reliquia di Garal Glitterlode infatti, non è facilmente riconoscibile da chi non è un esperto di cose gnomiche e bizzarre, proprio perché non possiede una forma e una funzione ben definita. Il modo migliore per descriverlo sarebbe "una serie di congegni, pulegge e ingranaggi, che insieme operano per attivare un marchingegno magico in grado di svolgere compiti apparentemente impossibili". Normalmente questa potrebbe essere un'adeguata descrizione di un qualsiasi tipo di invenzione gnomica, e infatti il segreto della Sacra Reliquia degli gnomi è proprio questo: è la realizzazione massima di tutti i sogni più sfrenati di questa razza di inventori e grandi visionari, poiché si tratta di un macchinario ipercomplesso e ultrageniale, che grazie all'intercessione del grande Garal è in grado di funzionare correttamente e far avverare l'impossibile.

L'Ingranaggio Multifunzionale è sempre costantemente accudito da orde di gnomi e di Custodi chiamati Ingegneri, il cui lavoro viene coordinato dalla supervisione del Primo Ingegnere (il Custode Anziano), al fine di mantenere la suprema macchina sempre efficiente e in perfetto stato di funzionamento, apportando migliorie qua e là laddove sia possibile. La reliquia riempie concretamente e completamente la vita di coloro che vi lavorano intorno, i quali non vedono migliore prospettiva per la propria esistenza che lavorare al mantenimento o alla creazione di un macchinario così epico: per questo si può dire che l'Ingranaggio Multifunzionale sia veramente il fulcro dell'attività di una roccaforte gnomica, oltre che trovarsi fisicamente al suo centro, anzi spesso si muove con essa o ne permette il movimento (come nel caso del mastodontico Scuotilande Errante¹³, azionato grazie all'Orologio del

¹³ Lo Scuotilande (*Earthshaker*) descritto nel modulo d'avventura Companion CM4 è uno degli scuotilande creati dagli gnomi snartani seguaci di Brandan. Tuttavia, in qualche modo deve essere sfuggito al loro controllo (forse per un'avaria o un furto ben congegnato da parte di un gruppo di seguaci di Garal), ed è poi finito nelle mani degli gnomi che lo hanno modificato, una volta compreso che non potevano sfruttare in eterno il sistema di alimentazione basato sulle pupe infuocate. Per alimentarlo, essi hanno creato l'Orologio del Tempo Infinito, l'Ingranaggio Multifunzionale che hanno applicato allo Scuotilande Errante per trasformarlo in una reliquia dedicata a Garal. Naturalmente per gli snartani questo macchinario rappresenta una vera e propria aberrazione oltre che un'offesa e una bestemmia, e sicuramente farebbero di tutto per distruggerlo se venissero a conoscenza della sua ubicazione. Ecco perché i suoi attuali proprietari insistono per continuare a spostarsi costantemente, oltre che per evitare di diventare il bersaglio di altre creature assetate di potere.

Tempo Infinito, o della città volante di Serraine, la cui reliquia è il Motore Aereo ad Autocombustione).

Poteri dell'Ingranaggio Multifunzionale

Oltre ai poteri caratteristici di tutte le sacre reliquie dei semi-umani, l'Ingranaggio Multifunzionale ha la capacità di realizzare un progetto impossibile persino dal punto di vista gnomico, come far muovere un'intera montagna, o far volare una città, o viaggiare nel tempo, oppure ancora creare la materia dal nulla, e così via. L'aggettivo multifunzionale in questo caso descrive esattamente la peculiare caratteristica della reliquia, ovvero la sua poliedricità, dato che il suo scopo varia da una comunità gnomica all'altra. Il DM ha l'ultima parola sul tipo di potere e utilizzo che può avere effettivamente la reliquia degli gnomi, e di solito non è possibile utilizzare troppo spesso questo potere: nel caso si tratti di un effetto unico e irripetibile infatti (come viaggiare nel tempo o tra le dimensioni), esso può essere usato solo una volta ogni 2d20 anni (visto che la reliquia deve essere messa a punto e sincronizzata perfettamente per produrre l'effetto specifico nel momento più propizio), mentre se si tratta di un effetto continuativo (come animare un marchingegno o un veicolo), potrebbe avere dei momenti di calo di potere o bisogno di essere costantemente rifornito di energia di qualche tipo.

Occorre però dire che il potere quasi illimitato che concede questo tipo di artefatto non è facilmente raggiungibile. Infatti, un Ingranaggio Multifunzionale può essere costruito solo da un chierico di Garal che abbia già prestato servizio presso un'altra reliquia sacra (cosa assai rara, visto che le comunità gnomiche sono molto poche e dislocate ai quattro angoli del mondo), e solo da uno gnomo dotato di punteggi di Intelligenza e Saggezza pari a 18 (quindi un provetto teorico e ingegnere) e delle abilità *Costruire marchingegni* e *Fisica Fantastica*. Il progetto dell'ingranaggio richiede sempre almeno 10d4 anni di ricerca teorica, bozze e assemblaggio, mentre la costruzione viene completata solo dopo $5d6 \times 10$ anni. È però necessario solo che il suo costruttore (che diventerà il Custode Anziano) riesca ad elaborare il progetto affinché funzioni, con una prova di *Fisica Fantastica* con penalità di -10: se ciò accade, al termine della costruzione Garal mostrerà la sua approvazione rendendo operativo l'ingranaggio e trasferendo in esso parte della sua energia vitale; se invece il progetto non è abbastanza ambizioso e innovativo (ovvero la prova di abilità fallisce), allora lo gnomo se ne accorge subito (prima di iniziare la costruzione) e deve ricominciare tutto daccapo.

Il numero di reliquie gnomiche è limitato dal numero di clan gnomici effettivi: un nuovo clan viene ufficialmente fondato quando almeno 1.000 individui giurano fedeltà ad un nuovo capo, lasciando averi e amicizie se appartenevano ad un altro clan. A quel punto, il Capo clan può andare in cerca di un chierico di Garal e pregarlo di costruire la Sacra Reliquia del clan (opera a cui partecipano con trasporto tutti i membri della comunità), diventandone il Custode Anziano.

Infine, nonostante l'enorme potenziale dell'Ingranaggio Multifunzionale i poteri comuni di cui

gode in quanto reliquia, esso non è in grado di produrre altri manufatti con poteri speciali, e perciò rimane molto più nascosta e meno facile da identificare come tale rispetto a tutte le altre reliquie semiumane.

Custode dell'Ingranaggio Multifunzionale

Il Custode dell'Ingranaggio (chiamato Ingegnere) è sempre uno gnomo (o raramente un nano) chierico di Garal (v. sezione precedente relativa ai *Chierici Semiumani* nani) investito dalla divinità e dal capo clan dello status superiore di Custode in virtù sia della sua saggezza e devozione all'immortale, sia soprattutto delle sue geniali capacità di inventore (poiché ogni Custode dell'Ingranaggio deve essere un termine di paragone tecnico e ispiratore di nuovi progetti e idee per tutti gli gnomi).

LO SCUOTILANDE (BRANDAN)

Lo Scuotilande è un tipo molto particolare di reliquia concessa ai suoi seguaci, gli gnomi snartani, dall'immortale gnomico Brandan. Lo scuotilande è una colossale macchina bellica semovente, talmente grande da poter ospitare un'intera colonia o un reggimento di gnomi, che lo azionano dall'interno manovrando complicati congegni posti nei punti nevralgici dell'automa (una sorta di gigantesco robot). A differenza dell'Ingranaggio Multifunzionale di Garal, la funzione dello Scuotilande è una sola: distruggere il nemico e proteggere la razza snartana. Il primo scuotilande, conosciuto come Proboscidaemon, venne creato dallo stesso Brandan come parte del suo percorso per diventare immortale, dopo aver rinvenuto una potente arma da guerra meccanica di fabbricazione blackmooriana tra le montagne vulcaniane. La genialità di Brandan consistette nel riuscire a convertire la tecnologia blackmooriana in tecnomanzia, alimentando il nucleo del Proboscidaemon grazie all'uso di pupe infuocate, ovvero particolari elementali del fuoco molto piccoli ma estremamente potenti rinvenuti nei vulcani della regione e in grado di far funzionare il sistema di propulsione dello scuotilande. La reliquia degli gnomi spartani quindi è basata sulla tecnomanzia, cioè sulla commistione tra tecnologia gnomico-blackmooriana (il colossale macchinario semovente che prende il nome di Scuotilande) e magia elementale (il sistema di alimentazione basato sulle pupe infuocate che trasforma il calore e l'energia magica emanata da questi elementali in forza propulsiva e motrice sia per lo scuotilande che per tutti i macchinari e le armi in esso innestati).

La funzione primaria dello scuotilande è facilmente intuibile: si tratta dell'arma per eccellenza, capace di proteggere i soldati e di distruggere il nemico in un colpo solo, quindi l'asso nella manica delle forze snartane e che consente loro di primeggiare sui rivali.

La seconda funzione invece è proprio quella tipica delle reliquie semiumane, ovvero fungere da fulcro della venerazione per la divinità protettrice, Brandan, e da punto di aggregazione per la comunità snartana, i cui valori sono appunto incentrati sulle capacità belliche e sul valore dei singoli, i cui sforzi e la cui co-

operazione deve tendere sempre ad esaltare l'Impero e la collettività in quanto tale. La reliquia è quindi un paradigma reale della dottrina brandiana secondo cui non è importante l'individualità ma la cooperazione per il Bene Supremo della Collettività: allo stesso modo infatti, nessuno riesce a distinguere gli gnomi che operano all'interno dello Scuotilande e sono pertanto tutti spersonalizzati ma acquistano importanza e utilità solo perché servono per far funzionare la reliquia (simbolo della collettività snartana e dell'Impero).

Poteri dello Scuotilande

Ogni scuotilande possiede tutti i poteri caratteristici di una sacra reliquia semiumana, che funzionano solo all'interno dello scuotilande (che comunque è molto grande) fintanto che la sua fucina continua ad essere attiva e alimentata da una pupa infuocata. Infatti, il segreto dello Scuotilande è nascosto nel suo nucleo, all'interno del quale è presente un sancta sanctorum chiamato Fucina Elementale, a cui sono collegati tutti i congegni del macchinario e che aziona l'intera reliquia. La fucina è un tempio consacrato a Brandan il cui altare è in realtà un contenitore magico che serve per imprigionare una pupa infuocata evitando che fugga e per estrarre da essa tutto il potere del fuoco, tramutandolo in energia e forza motrice destinata ad azionare tutti i meccanismi dello Scuotilande. La pupa rigenera costantemente parte della propria energia, e il segreto per un corretto funzionamento dello scuotilande sta nel non prosciugare quotidianamente la pupa più di quanta energia possa rigenerare, altrimenti si corre il rischio di esaurirla e farla morire. Se una fucina resta senza una pupa viva, tutto l'incantamento che anima lo scuotilande viene temporaneamente disattivato ed esso perde anche tutti i suoi poteri di reliquia fino a quando una nuova pupa infuocata viene posta nel sancta sanctorum. Per questo il mantenimento e la scoperta di nuove pupe infuocate è uno dei compiti più importanti presso i seguaci di Brandan, ovviamente appannaggio dei solo Custodi della Reliquia snartana.

Tutti i poteri della reliquia sono usabili come riportati nella descrizione generale senza rischi per la pupa fino a che il raggio d'azione resta almeno 1,5 metri, e si considerano evocabili in qualsiasi punto all'interno dello Scuotilande oppure a partire da un qualsiasi punto esterno per un raggio di 72 metri (meno 1,5 metri per ogni potere evocato quotidianamente). Nel momento in cui il raggio si azzerà significa che la pupa è ormai stremata e morente, e dovrà quindi essere sostituita. Si aggiungono inoltre i seguenti poteri a quelli generali, usabili a volontà (ma come per quelli generali, anche l'evocazione di uno di questi effetti fa diminuire il raggio d'azione della reliquia di 1,5 metri):

- *Onda sonora* (1° arcano)
- *Raggio divino* (4° divino)
- *Raggio incandescente* (1° arcano)

Custode dello Scuotilande

Il Custode dello Scuotilande (chiamato Egemone) è sempre uno gnomo snartano chierico di Brandan (v. sezione precedente relativa ai *Chierici Semiu-*

mani) investito dalla divinità e dall'Imperatore di Snarta dello status superiore di Custode in virtù sia della sua devozione all'immortale, sia soprattutto delle sue eccezionali capacità di condottiero e di tecnomante. Ogni Custode deve infatti essere contemporaneamente un valido stratega che sappia condurre al meglio la sua macchina da battaglia e allo stesso tempo deve saper dirigere le riparazioni quando sono necessarie, dato che sono gli unici a conoscere i sacri segreti del sistema di propulsione e degli armamenti dello scuotilande.

RELIQUIE SACRE UNICHE

Le seguenti reliquie semiumane si discostano da quelle precedentemente descritte poiché, pur essendo venerate da un nutrito numero di semiumani, non sono riproducibili in alcun modo e si tratta più che altro di veri e propri artefatti divini concessi in uso ad un gruppo di seguaci mortali per proteggerli e rafforzare la loro fede nella divinità di riferimento. Questi potenti artefatti non condividono quindi i poteri comuni alle reliquie sopra riportati, ma dispongono di poteri, penalità e handicap decisamente unici.

Esistono solo due reliquie di questo tipo presso le popolazioni semiumane: la Stella Elfica (reliquia degli elfi wendariani seguaci dei Korrigan) e la Quercia Intagliata (reliquia degli elfi silvani del clan Verdier, seguaci di Ordana).

La Quercia Intagliata (Ordana)

La Quercia Intagliata è la reliquia venerata dagli elfi Verdier che vivono nelle isole di Minrothad. Un tempo seguaci della filosofia del *dainrouw*, in seguito alla fuga dal Grunland persero qualsiasi contatto con l'antica reliquia di Ordana e vissero un'esistenza travagliata fino a che, poco dopo il loro arrivo su Alfeisle (l'isola che sarebbe divenuta la loro nuova patria), Alawyn Verdier, il druido di Ordana che ricopriva il vuoto titolo di Custode, decise di intraprendere una ricerca sacra per donare ai suoi fratelli un nuovo segno del patto di unità e lealtà nei confronti di Madre Foresta. Alawyn partì insieme ad alcuni baldi compagni e dopo cinque anni di avventure che lo portarono ai quattro angoli del mondo e fino ai piani esterni più remoti, poté finalmente tornare con la Quercia Intagliata, assicurando i Verdier che l'artefatto gli era stato personalmente donato proprio da Ordana. Da quel momento la quercia è divenuta la reliquia del clan, che ne ha custodito gelosamente i segreti relativi ai suoi poteri e alla sua reale ubicazione all'interno di Alfeisle.

La reliquia assomiglia ad una quercia alta 9 metri fatta interamente di una strana varietà di legno che pare pietrificato. Il tronco e i rami sembrano di legno e persino le foglie sono state riprodotte fin nelle venature più piccole, ma tutto l'albero, dalle radici alla punta delle foglie, è fatto di un materiale duro quanto la pietra e freddo al tatto. Inoltre, il particolare più curioso è che sul tronco si trovano dei piccoli rametti senza foglie, che un tempo erano 100, mentre ora ne sono rimasti 82 (non ricrescono una volta staccati). La Quer-

cia Intagliata si trova in una radura sacra gelosamente protetta e nascosta magicamente, non molto lontano da Verdon (la capitale degli elfi silvani di Alfeisle). Tutt'intorno crescono alberi di mogano, mentre la quercia si trova al centro di uno spiazzo largo 60 metri (opportunamente occultato tramite illusioni), con le radici ben piantate nel terreno, anche se l'albero rimane comunque un oggetto più che una vera e propria pianta (nonostante le speranze dei Custodi, che credono che prima o poi, se adeguatamente curato, si trasformerà in un albero vivo e vegeto).

Poteri della Quercia Intagliata

La Quercia è un artefatto superiore creato da Ordana come testimonianza della sua alleanza col clan Verdier e donato loro grazie alla lunga e faticosa ricerca portata avanti da Oleyan, l'elfo che riuscì a impedire che i Verdier venissero distrutti durante l'esodo da Grunland e che grazie a diversi interventi in vari momenti della loro storia è riuscito a fondare una comunità prospera su Alfeisle. Oleyan, sotto mentite spoglie, prese parte alla spedizione di Alawyn Verdier e li condusse fino al cospetto di Ordana, ma non fece mai ritorno coi superstiti e fu dato per scomparso. La verità sulla sua sorte è molto diversa (v. sotto Handicap). Solo il Custode Anziano e il suo assistente (attualmente Rewen Verdier e Hani Oliwn) sono a conoscenza di tutti i poteri e degli svantaggi connessi all'uso della reliquia, ma mantengono su questo il più stretto riserbo.

L'artefatto possiede 500 Punti Potere e si ricarica al ritmo di 20 PP al turno (120 PP all'ora). La lista dei poteri evocabili e il relativo costo è la seguente (v. incantesimi divini e arcani omonimi per l'effetto):

A. Anatema	10
A. Controllare animali	60
A. Controllare piante	35
A. Smuovi legno	45
B. Individuare la corretta via	80
B. Parlare con le piante	30
B. Passa pianta	35
C. Creazione minore	75
C. Desiderio	100
C. Torci legno	15
D. Cura ferite leggere	15

Questi poteri possono essere attivati in due modi. Il più comune è toccare la Quercia Intagliata e invocare il nome del potere desiderato. Il secondo metodo consiste nello staccare uno dei rametti che si trovano sul tronco e portarlo con sé. In qualsiasi momento, il possessore del rametto può spezzarlo in due e invocare uno dei poteri dell'artefatto: l'effetto si attiva proprio come se il soggetto stesse toccando la quercia. Se il rametto viene rotto senza invocare un effetto, il suo potere non va sprecato poiché entrambe le parti mantengono la possibilità di evocare un effetto: quando viene evocato per la prima volta, tutti i pezzi del rametto rimasti perdono questo potere e diventano inutili. Naturalmente questo potere rende i rametti degli artefatti ad attivazione unica che possono essere usati a qualsiasi distanza dalla Quercia Intagliata, e quindi og-

getti molto potenti e molto comodi da avere. Per questo i Custodi assegnano i rametti solo in rarissime occasioni ad eroi del popolo elfico che stanno per partire per una missione molto importante per la causa dei Verdier. Inoltre, quando il Custode elargisce questo dono non rivela mai il reale potere del rametto, ma si limita a menzionare che l'oggetto può evocare solo uno o due degli effetti sopra riportati (quelli che reputa più utili per la missione). Nel caso vengano dati più rametti, il Custode si premunisce di legare fili di colore diverso a ciascuno per evitare che il possessore ne confonda i poteri. Attualmente rimangono solo 82 rametti sul tronco, e una volta staccati non potranno più essere rimpiazzati; nessun altro pezzo dell'albero possiede questa capacità.

Purtroppo, come per ogni artefatto, anche la Quercia possiede oltre ai poteri sopra riportati anche alcuni handicap e penalità che si manifestano spesso in relazione all'attivazione dei suoi poteri. Proprio per questo motivo gli stessi Custodi sono molto restii a far uso delle grandi capacità della reliquia, temendo che qualche grave ripercussione possa colpirli come segno di una maledizione divina.

Handicap (3)

1. Oleyan divenne immortale al termine delle sue imprese, ma per punirlo della sua boria e mancanza di riconoscenza verso il suo mentore, Ordana, quest'ultima lo imprigionò nell'artefatto una volta creatolo (1600 PI), ed è ora costretto a rimanervi e a servire i Verdier per 4000 anni (è a causa della sua presenza che l'artefatto ha messo radici nel terreno). Oleyan continuerà a rimanere nell'albero fino al termine della sua punizione o finché questi non verrà distrutto. Dato che ormai è stanco della sua condizione, aiuterà volentieri chiunque cerchi di distruggere l'artefatto. Oleyan può comunicare telepaticamente con chiunque tocchi la quercia, ma di norma si astiene fino a che non capisce che la persona può davvero essergli d'aiuto.

2. Ogni volta che si attiva il potere *controllo delle piante, parlare con le piante o passa pianta*, esiste una probabilità del 20% che chi lo evoca perda 1 PF permanentemente.

3. Se due poteri vengono evocati dalla medesima persona durante l'arco delle 24 ore, il soggetto ha una probabilità del 50% di mancare automaticamente ogni bersaglio quando attacca usando armi da tiro o scaglie o magie a distanza.

Penalità (5)

1. Quando invoca il *desiderio*, il soggetto ha una probabilità del 90% di morire sul colpo (nessun TS concesso, e la vittima non torna in vita se l'artefatto viene distrutto).

2. Quando usa *individuare la corretta via, controllo degli animali, o creazione minore*, c'è una probabilità del 60% che il soggetto sia costretto ad obbedire agli elfi Verdier come sotto l'effetto di una imposizione. Questo effetto non si applica se il soggetto sta già usando i suoi poteri a beneficio dei Verdier.

3. Quando usa *smuovi legno o cura ferite*, il soggetto ha una probabilità del 5% di invecchiare di 15 anni.

4. Per ogni potere usato esiste una probabilità del 50% che la Destrezza del soggetto che lo ha evocato diminuisca di 3 punti per le successive 24 ore.

5. Se un potere che costa più di 50 PP viene usato, c'è una probabilità del 50% che il soggetto che lo ha evocato riceva una penalità di -1d12 al suo prossimo TS.

La Stella Elfica (I Korrigan)

La Stella Elfica venne creata dai Korrigan, nove eroi elfici originari dell'attuale Wendar, come prova nella loro ascesa lungo il sentiero per l'immortalità. L'artefatto rappresentò il punto d'arrivo dei loro esperimenti con la magia naturale e coi nodi focali presenti nella regione, dato che fu legata magicamente ad ognuno dei nove Santuari creati dai Korrigan in modo da poter sfruttare i poteri a distanza, oltre che potenziare il raggio e gli effetti degli incantesimi lanciati dal suo Custode. Fin dal momento della sua creazione nel 1700 PI, la Stella divenne il cardine dell'indipendenza e della resistenza della nazione elfica di Genalleth (l'antico nome elfico dell'odierna Wendar) in più di un'occasione, fino a che non andò perduta nel 990 PI, causando attrito e divisione tra gli elfi, che fondarono diversi regni indipendenti e rivali, fino allo scoppio delle Guerre dei Clan. La reliquia venne ritrovata solo nel 300 PI dal saggio chierico Enoreth, che unificò nuovamente i clan sotto il segno dei Korrigan in tempo per sconfiggere un piano diabolico ordito dalle forze dell'Entropia che avrebbe sterminato moltissimi elfi e umani e fatto piombare nel caos l'intera regione. In seguito la Stella è sempre stata tramandata di generazione in generazione da un re elfo ad un altro, fino a che a causa delle macchinazioni di Idris, l'ultimo re elfico Denolas non venne massacrato insieme alla sua famiglia in un assalto a tradimento. Per evitare che l'artefatto cadesse in mano nemica, il re affidò al saggio Bensarian la Stella col compito di scegliere il suo successore, e fu così che per evitare l'invasione del Genalleth da parte delle armate nemiche, la reliquia venne donata a Gylharen, elfo mago borgomastro di Wendar, che di fatto divenne il nuovo sovrano dei regni di Genalleth e Geffronell senza alcun avallo da parte del consiglio dei capi clan elfi e umani. Nonostante gli attriti e le invidie dei nobili elfi, Gylharen si dimostrò in grado di fronteggiare il pericolo portato dal Denagoth e riuscendo a scoprire i segreti e i poteri della Stella Elfica dimostrò anche di possedere la conoscenza necessaria per proteggere la regione. Con l'appoggio dei sacerdoti dei Korrigan e dei capi clan, egli venne quindi incoronato Re di Wendar e Custode della Stella fino alla morte, quando spetterà al Consiglio dei Clan decidere chi diventerà il nuovo sovrano e custode.

La stella sembra uno zaffiro blu grande quanto un pugno, incastonato in un monile d'argento a nove punte. Nonostante essa sia in effetti il fulcro di tutto il sistema protettivo che circonda il regno di Wendar, la stella in sé non potrebbe manifestare tutti i poteri per cui è rinomata se non fosse collegata ai vari nodi magici della regione conosciuti come i Santuari dei Korrigan. Inoltre, per poter sfruttare appieno i poteri dell'artefatto occorre essere sia istruiti sui giusti rituali

da seguire, sia dimostrare di essere un vero fedele dei Korrigan. I rituali per attivare tutti i poteri della reliquia sono contenuti nel Libro dei Korrigan, un volume antico e cifrato tramandato da Custode a Custode, che il saggio Bensarian consegnò a Gylharen insieme alla reliquia. Gylharen era pienamente cosciente dell'importanza del tomo e custodi così gelosamente il segreto della sua esistenza (nota solo a lui e a Bensarian) che quando una spia nemica riuscì a rubare la Stella per conto di Landryn Teriak (Re-Negromante di Essuria), il malvagio mago non riuscì a penetrare i segreti dell'artefatto né ad utilizzarlo per i suoi scopi nefandi contro gli stessi elfi. La reliquia venne poi recuperata da un gruppo di eroi e usata da Gylharen per sconfiggere l'esercito invasore e ripristinare le difese del Wendar, e questo portò alla rovina di Teriak.

Poteri della Stella Elfica

La gemma è un artefatto superiore creato dai Korrigan nella scalata all'immortalità e donato ai loro eredi per cementare l'unione dei vari clan elfici in nome del culto dei nove Korrigan. L'artefatto è appannaggio esclusivo del Custode della Stella (attualmente Gylharen, il Re del Wendar), e può addirittura evocare i suoi poteri in congiunzione coi Santuari dei Korrigan grazie ad appositi rituali annotati nel Libro dei Korrigan e noti solo al Custode della Stella. Ciò significa che il Custode della Reliquia è in grado di evocare qualsiasi potere della Stella centrandolo su uno dei Nove Santuari, fintanto che la Stella rimane all'interno del perimetro costituito dai santuari stessi.

L'artefatto possiede 500 Punti Potere e si ricarica al ritmo di 20 PP al turno (120 PP all'ora). La lista dei poteri evocabili e il relativo costo è la seguente (v. incantesimi divini e arcani omonimi per l'effetto):

A. Controllare animali	60
A. Controllare piante	35
B. Parlare con le piante	30
B. Passa pianta	35
C. Estensione	60
C. Potenziarmento *	vario (min. 10)
D. Cerchio di protezione dal male	30
D. Custode vigile	30
D. Resurrezione	60
D. Ristorazione	90

* Il Potenziarmento permette di accrescere una sola delle seguenti variabili di un incantesimo lanciato dal possessore della Stella nel round successivo all'attivazione di questo potere: Raggio (esclusi effetti con raggio zero o tocco), Area d'Effetto (esclusi effetti che influenzano solo una creatura o oggetto), Durata (esclusi effetti istantanei o permanenti). La variabile può essere aumentata di un fattore compreso tra 5 e 50, e il costo è pari al doppio del fattore di moltiplicazione.

Handicap (3)

1. È dannoso rimanere in contatto prolungato con la stella. Dopo 1 turno di esposizione il soggetto avverte un leggero dolore al cuore e ottiene 5 Punti Ferita aggiuntivi oltre il suo normale massimo, e per ogni turno

successivo in cui mantiene il contatto, il soggetto guadagna 5 PF. Quando il numero dei Punti Ferita aggiuntivi è uguale o superiore al numero di Punti Ferita originali, il personaggio muore. Se il soggetto interrompe il contatto con l'artefatto prima che ciò accada, perde immediatamente tutti i Punti Ferita aggiuntivi (cosa che in teoria potrebbe anche causarne la morte, se il personaggio è già stato ferito gravemente), che non possono essere in alcun modo recuperati o mantenuti. In seguito il soggetto perde 1 Punto Ferita al giorno per un numero di giorni pari ai PF aggiuntivi che aveva acquisito. Il processo può essere interrotto con un incantesimo *scaccia maledizioni* pronunciato da un personaggio di almeno 10° livello.

2. È possibile sfruttare il *Potenziarmento* solo ed esclusivamente se evocato in presenza di un Nodo di potere (v. Capitolo 3 del Tomo volume 1), come in uno dei Santuari dei Korrigan, o nel Santuario di Enoreth o ancora nella cripta del Palazzo Reale di Wendar.

3. Il potere *Custode vigile* è costantemente attivo ed è collegato ai Nove Santuari dei Korrigan, consumando quindi 30 PP ogni mese. Esso avverte il possessore della Stella quando si verificano concentrazioni di malvagità all'interno dei confini compresi tra il perimetro dei Nove Santuari (la zona del Wendar), ma non può essere usato in altro modo, né su altre creature o aree. Il custode individua una concentrazione di malvagità quando viene lanciata una maledizione da un personaggio di almeno 10° livello, oppure quando un personaggio o una creatura malvagia o asservita ad una divinità entropica con almeno 10 DV/Livelli o un artefatto associato all'Entropia penetra nel perimetro. L'effetto tuttavia non dà alcuna informazione circa l'esatta ubicazione della fonte di Male, né sulla sua natura, ma comunica solo la sua presenza nella zona in una specifica direzione cardinale (Nord, Sud, Est o Ovest).

Penalità (5)

1. Se il Custode della Stella non appartiene alla razza elfica, esso si trasforma lentamente in un elfo, e una volta usati almeno tre poteri dell'artefatto la trasformazione diventa completa e irreversibile.

2. Solo un personaggio Legale o Buono può attivare i poteri di *Resurrezione* e *Ristorazione*, che non possono essere usati ciascuno più di due volte al mese.

3. Ogni volta che usa l'incantesimo *Parlare con gli animali* c'è una probabilità del 20% che il soggetto smetta di parlare lingue intelleggibili e si esprima solo con versi animaleschi (la lingua dell'animale con cui sta parlando) finché non viene curato con uno *scaccia maledizioni* da un chierico di almeno 12° livello. Questa penalità impedisce agli incantatori di evocare qualsiasi incantesimo.

4. Quando invoca *Estensione*, il soggetto ha una probabilità del 20% di ottenere l'effetto contrario rispetto a quello desiderato.

5. Ogni volta che usa il potere *Controllare animali* o *Controllare piante* c'è una probabilità del 50% che il Carisma e l'Intelligenza del soggetto vengano ridotte di 1d4 punti per le successive 24 ore.

Druido

Requisiti Primari: Saggezza.

Altri requisiti: Saggezza e Costituzione maggiori o uguali a 12, deve essere di allineamento Neutrale.

Dadi Vita: 1d6 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Druido ha la stessa tabella di avanzamento in PE del Chierico e arriva al 36° livello.

Tiri Salvezza: Chierico di pari livello.

THAC0: Chierico di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura o scudo di materiali naturali (non leghe metalliche).

Armi consentite: Qualunque arma semplice di materiali naturali (non leghe metalliche).

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini (lista speciale dei druidi), linguaggio segreto, riconoscere piante e animali, passo leggero (3° livello), forma animale (7° livello), abilità varie asseconda dell'habitat.

Maestria nelle Armi: Come un Chierico.

Abilità Generali obbligatorie: Magia druidica (bonus), Religione: Druidismo, Conoscenza della natura, Sopravvivenza (terreno preferito), Erboristeria.

Descrizione Generale

Originariamente, le regole di D&D espone nel set Companion prevedevano che un chierico potesse diventare un druido solo dopo il 9° livello, ma questa è una regola assolutamente assurda poiché priva di una valida motivazione. Perciò è stata introdotta la classe del druido, separata da quella del chierico da una lista di incantesimi differente oltre che da poteri aggiuntivi, che può essere scelta da un personaggio sin dal 1° livello di esperienza.

Il druido è un tipo particolare di sacerdote, che vota la sua esistenza alla cura e alla difesa del ciclo naturale delle cose, e al mantenimento dell'equilibrio naturale. Egli cerca di essere sempre in comunione con l'universo, e in particolare ritiene che la natura sia la forma più perfetta di esistenza, e che dunque sia un dovere degli uomini convivere coi doni che essa concede ai mortali, prendendo quanto basta per sopravvivere, senza mettere in pericolo la vita degli animali o rovinare un ecosistema. Laddove i sacerdoti comuni venerano uno specifico immortale o un pantheon, i druidi si trovano a venerare il concetto astratto di natura, o la terra stessa, dalla quale traggono il potere magico e spirituale di evocare incantesimi¹⁴: la loro lista di incantesimi è leggermente differente da quella dei normali sacerdoti, ma hanno anche varie restrizioni che il loro credo gli impone (vedi sotto). In generale, i druidi differiscono dai normali sacerdoti per la volontà di proteggere la natura e di mantenere l'equilibrio nell'universo, il che

¹⁴ Secondo alcune teorie, il pianeta Mystara è in realtà un essere vivente dai poteri divini, e così accade anche per molti degli altri corpi celesti, ed è per questo che i druidi ricevono incantesimi divini venerando la natura.

implica che non sempre i loro sforzi siano tesi ad annientare le forze del caos (quando questo potrebbe sconvolgere un determinato ecosistema).

Ogni druido ha un allineamento morale Neutrale, proprio perché incarna l'ideale del giudice imparziale e dell'equilibratore universale tra caos e legge, bene e male. In pratica, il druido considera che ogni individuo e ogni creatura abbia un posto legittimo nell'universo, fintanto che rimane all'interno del ciclo naturale della vita: per questo i non-morti sono i più grandi nemici di ogni druido (e per lo stesso motivo, egli non ha il potere di scacciarli). Dunque, non importa quale sia il suo allineamento o la sua indole: ogni creatura naturale ha diritto di esistere in quanto parte dell'universo, fintanto che non minaccia l'equilibrio creato in natura o in un determinato ecosistema (con questo termine si intende sia un ecosistema naturale che un più vasto ambiente di cui il druido si ritiene protettore e responsabile, come una nazione o un continente, asseconda dell'animo e delle mire del personaggio).

Soprattutto, il druido protegge la natura (ovvero animali, piante, e qualsiasi creatura che viva in un certo ecosistema senza danneggiarlo, in un rapporto di simbiosi utile a entrambi) in quanto essa difficilmente riuscirebbe a proteggere se stessa dagli abusi degli esseri senzienti, e per questo deve sempre agire considerando se il ciclo naturale di luogo un sia stato alterato in maniera artificiale e forzata (poiché la natura, come ben sa, prevede un leggero cambiamento nel corso del tempo), e prendere le misure appropriate (qualunque esse siano) per riportare l'equilibrio rotto. Perciò, un druido generalmente agisce solo quando valuta che la sua azione sia necessaria e serva a riequilibrare una situazione che è stata alterata innaturalmente, portando più svantaggi che benefici alla natura e alla maggioranza degli esseri che vivono in quell'habitat.

È compito di ogni druido mantenere agibili i sentieri presenti nel suo territorio, e perciò compie regolarmente opere di pulizia e assestamento di queste vie, controllandone la sicurezza ed intervenendo laddove ravvisi un pericolo per i viandanti (specie quando esseri malvagi cercano di insediarsi nella zona). Il druido sorveglia e protegge la fauna del luogo, facendo attenzione al numero e al tipo di specie presenti, affinché non sorgano problemi di sovrappopolazione o contrasti deleteri che possano mettere in pericolo l'equilibrio dell'habitat, e che controlla che nessun cacciatore di frodo alteri la situazione. Infine, il druido deve prestare attenzione a conservare le risorse naturali del suo habitat (come quelle idriche o minerali), senza impoverire il terreno pur concedendo il loro sfruttamento a chi ne abbia bisogno, ed è suo compito anche vigilare per prevedere e risolvere problemi legati a eventuali malattie o disastri naturali che colpiscano la sua zona di competenza.

Il druido cercherà sempre di contrastare la distruzione della natura (e del suo circolo), il caos e la morte portata con indifferenza, ma è anche vero che non aiuterà necessariamente un regnante o un gruppo di persone che voglia imporre forzatamente un certo tipo di ordine in un ambiente che non ne ha mai necessitato, specie se questo significa alterare la natura.

Ordini Druidici

Ogni druido è specializzato nella conoscenza e nella cura di un certo tipo di habitat naturale, ed è proprio in base ai differenti ecosistemi esistenti che i druidi si differenziano tra loro. Esiste quindi un druido per ogni tipo di habitat, e il personaggio sceglie il proprio sentiero druidico in base al luogo nel quale è cresciuto ed è stato istruito, tra i seguenti habitat disponibili: artico, deserto, foresta, mare (e corsi d'acqua), montagna, pianura, palude e sottosuolo. In base all'habitat nel quale si specializza, ogni druido ha particolari abilità o immunità, come spiegato nella sezione relativa ai poteri del druido.

Inoltre, ogni druido fa parte di un gruppo di druidi che controlla una certa area, e sono proprio questi circoli che raggruppano i personaggi con diversa estrazione e permettono loro di scambiarsi idee e conoscenze e di agire in comune per la cura e la protezione dell'ecosistema regionale più ampio. Esistono sostanzialmente due tipi di gruppi a cui appartiene ciascun druido: un circolo druidico e un ordine druidico.

Il *circolo druidico* è formato da tutti quei druidi di uno stesso habitat che collaborano per difendere e proteggere un ecosistema limitato (come una foresta, un deserto, una catena montuosa, ecc.), ed è capeggiato da un Arcidruido (un druido di 10° livello o superiore), che sorveglia e guida le azioni dei druidi appartenenti al circolo, presiede alle cerimonie rituali più importanti (durante solstizi ed equinozi), e convoca il Concilio Druidico annuale per riunire i membri del circolo (e pochi altri fidati invitati, come creature silvane, ranger e amici del circolo), scambiarsi informazioni, dirimere questioni, premiare o punire, festeggiare i nuovi membri e rinnovare i voti di fratellanza e obbedienza. Un circolo può avere un solo Arcidruido, e dunque qualsiasi druido che superi il 9° livello è costretto ad andarsene dal circolo e a fondarne uno nuovo, prendendo nuovi accoliti e istruendoli, oppure rimanendo un druido errante a tempo indeterminato, dovendo rispondere del suo operato solamente ai druidi Gerofanti e al Grandruido dell'ordine continentale (vedi sotto). Questo è chiaramente un modo per espandere il potere dei druidi in tutte le regioni, e per far conoscere a nuove persone la filosofia della natura e dell'equilibrio portata avanti da questi personaggi.

L'*ordine druidico* invece è un insieme molto più vasto, che comprende in sé diversi circoli druidici che operano all'interno di una vasta area mondiale (solitamente non più grande di un continente), sulla quale l'ordine veglia. L'ordine è costituito dai cosiddetti druidi Gerofanti (personaggi che hanno raggiunto almeno il 21° livello), a cui tutti i druidi di livello inferiore devono obbedienza, ed è presieduto dal Grandruido, un individuo estremamente saggio e potente, l'unico che ha raggiunto il 31° livello in quell'area geografica, che svolge un compito simile a quello degli arcidruidi, ma su scala più estesa. Egli è coadiuvato da nove Emissari (druidi di livello compreso tra il 12° e il 20°), che agiscono come suoi occhi, orecchie e mani, e ha sempre l'ultima parola su qualsiasi decisione

dell'ordine o dei circoli inferiori (anche se raramente mette bocca nelle questioni dei circoli druidici, a meno che non si tratti di faccende di importanza interregionale), compreso decidere di mettere al bando un druido che non si sia comportato secondo le regole.

Qualsiasi druido raggiunga il 31° livello deve sfidare il Grandruido per poter avanzare e ricoprire quel ruolo: la sfida viene condotta in presenza di due Gerofanti testimoni, in un luogo e in un momento concordato dai due sfidanti, con regole concordate davanti ai due testimoni prima di iniziare. Se gli sfidanti non riescono ad accordarsi, sono i due testimoni che decidono luogo e momento, e lo scontro non ha alcuna regola, tranne la proibizione di aiuti esterni: perde chi muore o chi si arrende. Il perdente (se ancora vivo) si trova retrocesso al 30° livello e deve ricominciare a guadagnare esperienza per ritentare la sfida; l'unica altra possibilità è di emigrare in una regione in cui non sia presente un ordine druidico e un Grandruido, e fondarne uno proprio. In qualsiasi caso, la "selezione naturale" consente ai druidi di aumentare il loro potere e la loro conoscenza, e questo è a tutto vantaggio dell'equilibrio mondiale e della prosperità della natura (per ulteriori informazioni sul Druidismo, fare riferimento a quanto scritto a proposito nel *Codex Immortalis: Tomo Secondo* disponibile gratuitamente online).

Armi, Armature e Oggetti

Il druido usa e indossa esclusivamente armature e scudi fatti di materiali naturali (es. corazza di cuoio o di stecche) e rifiuta qualsiasi corazza metallica.

Dato che il druido è il custode delle antiche usanze naturali, egli rifiuta di usare armi forgiate con leghe metalliche (il progresso tecnico è considerato infatti contro natura), e può utilizzare solo armi semplici di legno, pietra, osso, o fatte di metalli naturali (oro, argento, ferro, rame). Se venera uno specifico immortale, è ammessa l'arma preferita della divinità.

Infine, tutti i suoi oggetti (magici e non, ad eccezione di comuni utensili per lavorare la terra) devono essere fatti di un qualche materiale naturale (metalli preziosi sono ammessi, le leghe no), altrimenti il druido rifiuta di usarli in quanto innaturali.

Poteri del Druido

Il druido possiede la capacità di **lanciare incantesimi druidici** (vedi la lista apposita riportata sotto), nello stesso modo in cui è consentito ai normali chierici, solo che trae il suo potere dal suo legame con la natura (quando non venera uno specifico immortale legato alla natura) e usa una pianticella tipica del suo ambiente naturale come simbolo sacro in grado di veicolare il suo potere (alcuni preferiscono il vischio, altri l'erba canina o il mirto, alcuni un fiore o il ramo di un albero, quando non servono un immortale della natura).

Inoltre, tutti i druidi condividono un **linguaggio segreto**, grazie al quale riescono a comunicare tra loro senza essere compresi da altri individui. Questo linguaggio non ha molto in comune con le lingue normali, ed esprime concetti complessi o oggetti artificiali

tramite l'accostamento di diversi concetti semplici tipici della cultura druidica o di caratteristiche naturali (ad esempio, una "spada" è una "falce dritta", un "castello" è una "montagna di pietra", una "incoronazione" è una "celebrazione per l'autorità di un capo", ecc.), sicché risulta molto difficile anche per un individuo che riesca a tradurre magicamente il linguaggio, venire a capo del significato simbolico delle parole comuni, senza essere stato precedentemente addestrato. La lingua druidica (che si compone anche di simboli e segnali tracciati o composti sul terreno, per comunicare brevi notizie senza dare nell'occhio) viene tramandata esclusivamente all'interno dei circoli druidici, e a qualsiasi druido è proibito insegnarla ad estranei, pena l'espulsione dal circolo e dall'ordine.

Altra peculiarità dei druidi è l'abilità di **riconoscere piante e animali** propri dell'habitat di appartenenza senza fallo. Infatti, ogniqualvolta un druido si trova a esaminare una pianta, un vegetale o tracce di un animale, egli è in grado di identificare esattamente il tipo di pianta o animale, ma solo se esso si trova normalmente nell'ambiente caratteristico del druido, viceversa dovrà usare le abilità generali appropriate (come *Seguire tracce* e *Erboristeria*).

Inoltre, a partire dal 4° livello, ogni druido è dotato di un **passo leggero** all'interno del suo habitat naturale di appartenenza, ovvero è in grado di far perdere facilmente le proprie tracce se si prodiga in tal senso, continuando a procedere alla normale velocità di cammino ma nascondendo la sua pista a chiunque non effettui una prova di *Seguire Tracce* con penalità base di -2; chi è sprovvisto di questa abilità non riuscirà mai a inseguire un druido nel suo habitat naturale.

Il druido può anche **evocare e vincolare un famiglia** allo stesso modo degli incantatori arcani, utilizzando l'incantesimo *evoca alleato animale* (vedere le regole per possedere un famiglia nel Volume 1).

Ma il potere più sorprendente dei druidi è sicuramente la **forma animale**, una facoltà soprannaturale che si acquisisce al 7° livello e che permette all'individuo di trasformarsi in un animale comune (insetti esclusi) tipico del suo territorio. L'abilità può essere usata 3 volte al giorno, e ogni trasformazione richiede un intero round di concentrazione durante il quale il druido non può far nulla. È possibile passare da una forma animale all'altra senza ritornare prima in forma umana, ma ogni trasformazione conta come un nuovo uso dell'abilità per determinare quante volte il druido può farlo ancora. Il druido può rimanere in forma animale per quanto tempo desidera, ma una volta tornato umano, l'effetto svanisce. Ogniqualvolta passa dalla forma umana a quella animale inoltre, il druido riacquista magicamente dal 10% al 40% (1d4 x 10%) dei suoi PF totali, nel caso sia ferito. Una volta trasformato, il druido diventa in tutto e per tutto l'animale scelto, mentre il suo equipaggiamento si fonde nella nuova forma e diventa pertanto inutilizzabile (ad esempio, un anello di protezione +4 non ha alcun effetto sui TS e sulla CA del druido mentre è in forma animale). Il personaggio mantiene i suoi PF, i TS, il THAC0 e le proprie qualità fisiche e mentali, ma acquisisce il tipo di movimento, la CA, il numero e il tipo di attacchi

dell'animale in questione, oltre che i suoi sensi e il suo linguaggio (può quindi comunicare con animali dello stesso tipo), e non può utilizzare oggetti magici o lanciare incantesimi.

In base poi al tipo di habitat naturale, ciascun druido ha alcune abilità caratteristiche:

Druido acquatico: Abilità generale bonus (*Nuotare*), bonus di +4 ai TS contro attacchi basati sull'acqua e sull'acido, possibilità di trattenere il fiato per 1 minuto per livello oltre al tempo normale (1 round per punto Costituzione), penalità di -1 ai TxC e ai TS sulla terra ferma.

Druido artico: Abilità generale bonus (*Resistere al freddo*), bonus di +4 ai TS contro attacchi basati sul freddo, penalità di -1 ai TxC e TS in climi torridi (oltre 25°C).

Druido del deserto: Abilità generale bonus (*Resistere al caldo*), bonus di +4 ai TS contro attacchi basati sul fuoco o il caldo e di +2 ai TS vs effetti della scuola dell'Illusione, penalità di -1 ai TxC e TS in climi freddi (da -10°C).

Druido silvano: Abilità generale bonus (*Camminare sugli alberi*), bonus di +2 ai TS contro attacchi basati sull'elettricità e ai TS contro veleni derivati da piante naturali.

Druido di montagna: Abilità generale bonus (*Scalare*), bonus di +2 ai TS contro attacchi basati sul freddo, avverte possibili frane, valanghe o eruzioni vulcaniche 1 turno prima (1-5 su d6).

Druido di palude: Abilità generale bonus (*Resistere al veleno*), bonus di +2 ai TS contro qualsiasi malattia e veleno, possibilità di trasformarsi anche in insetti giganti, penalità -1 al Carisma per via dello stile trasandato e del carattere introverso e rude.

Druido di pianura: Abilità generale bonus (*Orientamento*), bonus di +4 ai TS contro attacchi basati sull'elemento aria, penalità di -1 ai TxC e ai TS su alture e in zone scoscese.

Druido del sottosuolo: Abilità generale bonus (*Senso della direzione*), bonus di +2 ai TS contro attacchi basati sul freddo, possibilità di trasformarsi anche in insetti giganti, penalità di -1 ai TxC e ai TS in ambiente esterno con luce diurna.

Druidi non umani

Non solo gli umani, ma anche i semi-umani (elfi, nani, halfling e gnomi) e varie razze umanoidi annoverano tra le loro fila gruppi di druidi. Le note sottostanti trattano le regole riguardanti l'avanzamento nella classe del druido tipico di alcune razze tra cui è più probabile trovare questa figura. Il DM è invitato ad aggiungere altre razze alla lista e creare regole precise per ciascuna di esse.

Lupin e Rakasta: Queste due razze di personaggi possono essere druidi senza restrizioni; in effetti, vi sono vari kit adatti se utilizzate il sistema di regole di AD&D. Se usate le regole di D&D, allora entrambe le razze usano tutte le caratteristiche della classe del druido senza ulteriori modifiche, e possono raggiungere il 36° livello.

Semi-Umani (Elfi, Gnomi, Halfling e Nani):

I druidi semi-umani usano le stesse regole dei chierici semi-umani (THAC0, DV, Tiri Salvezza, tabella di avanzamento per i PE e gli incantesimi), solo che la lista degli incantesimi a cui fanno riferimento è quella del druido. Inoltre, essi devono rispettare tutte le limitazioni imposte ai druidi in fatto di armi, armature e oggetti vari, ma ottengono gli stessi poteri concessi ai druidi umani. Solitamente, i nani diventano druidi di montagna o sotterranei, gli elfi druidi dei boschi, gli halfling druidi di pianura e gli gnomi druidi sotterranei, ma è possibile riscontrare variazioni all'interno delle razze.

Umanoidi, goblinoidi e mostri (Sciamano

Druidico): nessun goblinoido può essere un druido, poiché l'unica magia di natura divina è concessa agli sciamani, e poiché i goblinoidi non possiedono il rispetto e l'amore per la natura che accomuna tutti i druidi. Altre razze (ad esempio centauri e driadi) possono invece diventare sciamani druidici, a discrezione del DM, acquisendo PE aggiuntivi rispetto alla loro classe standard come se fossero Sciamani (vedi la classe descritta al termine di questo capitolo), usando la lista di incantesimi dei druidi e ottenendo anche i poteri tipici dei druidi precedentemente descritti. Questi individui devono però nutrire un profondo amore verso la natura e l'equilibrio, soddisfare tutti i requisiti per appartenere alla classe del Druido nonché a quella dello Sciamano, e rinunciare a qualsiasi cosa non sia in accordo con le restrizioni e gli obblighi druidici, per ottenere i poteri relativi. Se non riescono a soddisfare tutti i requisiti, avranno comunque la possibilità di usare la lista di incantesimi dei druidi, ma non otterranno alcuno dei poteri caratteristici di questa classe.

Sacri Rifugi Druidici

Una caratteristica misteriosa che accomuna i druidi è quella di costruire rifugi sacri in luoghi nascosti e ben protetti, dove la natura sembra essere più rigogliosa e selvaggia. Questi luoghi vengono consacrati magicamente e imbevuti del potere della natura e degli spiriti animali tramite appropriate cerimonie, divenendo alla fine una vera e propria roccaforte per il druido, un luogo in cui meditare, riposare e nello stesso tempo amplificare al massimo i propri poteri. Alcuni di questi posti diventano persino senzienti in certi casi, e il druido, che considera il proprio rifugio sacro come il cuore del suo ecosistema, farà di tutto per preservarlo da qualsiasi male, spesso nascondendolo magicamente ai mortali e facendolo sorvegliare da animali e creature della foresta ben fidate.

Ciascun druido può avere un solo rifugio sacro, di cui diventa il custode, e può costruirlo solo una volta che viene in possesso dell'incantesimo di 4° livello *consacrare*, oppure può diventare erede di un rifugio sacro lasciategli da un altro druido in punto di morte; fino a quel momento comunque, deve accontentarsi di vivere ovunque gli capiti all'interno del suo territorio, magari dividendo il rifugio di un altro druido o costruendosi una capanna nella zona che successivamente consacrerà. Prima di lanciare l'incantesimo, il druido deve assicurarsi di aver purificato la zona da eventuali

esseri impuri o innaturali, da veleni, malattie o maledizioni, e deve aver meditato ininterrottamente nella zona per almeno una settimana, senza allontanarsi mai. Inoltre, l'area scelta deve possedere un corso d'acqua e avere un elemento naturale al centro (come una pozza o una pietra, o un albero), da cui si irraderà il potere della natura. Successivamente alla consacrazione, il druido deve passare almeno una settimana al mese a prendersi cura del suo rifugio, ripulendolo dalle erbacce, accudendo fiori e piante, e qualsiasi animale vi cerchi rifugio; se questo non viene fatto, il luogo non perde il suo potere, ma si abbruttisce, e questo segno di negligenza da parte del druido potrebbe essere malvisto dai superiori del suo ordine. Naturalmente, egli può anche delegare altri druidi che vivono insieme a lui alla cura settimanale del rifugio.

All'interno del rifugio, le leggi da rispettare sono chiare:

- nessuna pianta sana può essere tagliata o danneggiata, nessun frutto può essere raccolto se non è già caduto;
- nessun combattimento è ammesso;
- nessun animale può essere ferito o ucciso;
- nessun fuoco può essere acceso senza il permesso del custode.

La punizione per aver violato anche una sola delle regole varia in base alla gravità del danno commesso e all'intenzionalità: la pena minima è una reprimenda da parte del druido seguita da una punizione corporale minore, mentre quella massima è la morte; nel divario fra le due posizioni, qualsiasi cosa si inventi il custode è accettabile e deve essere presa per buona, anche a costo di imporla con la forza.

Col passare del tempo e lo svolgimento di riti druidici al suo interno, il rifugio sacro si imbeve del potere magico della natura e può esibire peculiarità magiche spontanee, che permangono fino a quando il sito viene curato e contribuiscono a renderlo unico. Di norma, dopo il primo anno dalla consacrazione, il rifugio sacro ottiene i seguenti poteri:

- bonus di +1 a tutti i TS per qualsiasi druido al suo interno, per il custode il bonus è di +2;
- immunità a qualsiasi forma di paura a tutte le creature al suo interno;
- impossibile scavare o smuovere magicamente il suo terreno;
- nessun fulmine normale colpirà mai il rifugio;
- cerchio di protezione che impedisce a qualsiasi creatura non-morta di entrarvi.

Inoltre, ogni 7 anni trascorsi dalla consacrazione di un rifugio sacro, esiste una possibilità del 10% (non cumulativa) che esso manifesti un potere magico. Il numero massimo di poteri che un sito può acquisire è pari a un terzo del livello del suo attuale custode, il che significa che più un druido aumenta di potere, più energia magica il suo rifugio è in grado di assorbire e di manifestare. I poteri che il luogo può acquisire sono i seguenti (tirare 1d20 per generarli in modo casuale):

1. Acque purificanti: qualsiasi fonte d'acqua presente all'interno della zona consacrata acquista il potere soprannaturale di curare qualsiasi malattia o ve-

leno presente nell'essere vivente che vi viene immerso, proprio come gli incantesimi divini di *cura malattia* e *neutralizza veleno*. Se l'individuo non è malato o avvelenato, ma semplicemente ferito, allora un'abluzione nel rifugio sacro è in grado di curare 3d6+3 Pf istantaneamente. Le acque perdono il potere curativo non appena escono dall'area consacrata.

2. *Aura pacifica*: qualsiasi creatura all'interno del rifugio sacro prova un impulso soprannaturale che la spinge ad essere pacifica. Le creature con Intelligenza animale (2 o meno) non riescono ad attaccare nessuno e si comportano pacificamente, mentre se un essere con intelligenza superiore a 3 punti cerca di danneggiare un'altra creatura, esso deve effettuare un TS contro Incantesimi per ogni attacco portato: se riesce, è in grado colpire la vittima normalmente, viceversa un forte dolore alla testa lo assale (causandogli anche 1 Pf) e gli impedisce totalmente di agire, finché non si calma.

3-4. *Aura protettiva*: qualsiasi creatura non sia un druido o un essere silvano (tra cui si includono le fate e gli elfi) deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali quando entra nel raggio visivo del rifugio sacro. Se il TS riesce, sono in grado di vedere la zona e di entrarvi normalmente, viceversa i loro sensi vengono ingannati e se si avvicinano, vengono fatti transitare lungo il bordo dell'area, fino a che non se la lasciano alle spalle, senza averla individuata.

5-6. *Bacche benefiche*: se il rifugio contiene piante che producono frutti commestibili (incluse noci e bacche), ogni anno 3d6+20 frutti possiedono lo stesso potere delle bacche benefiche (vedi l'omonimo incantesimo druidico di 1° livello). I frutti mantengono il potere finché non vengono staccati e mangiati, e una volta staccato, il prossimo frutto ricrescerà dopo un anno.

7-8. *Controllo dei venti*: nell'area consacrata, qualsiasi druido può far sì che i venti di qualsiasi intensità cessino di soffiare completamente (persino quelli provocati da una tromba d'aria), rimanendo calmi per 1 turno per proprio livello, o finché il druido si concentra sul potere, che può essere usato una volta al giorno.

9-10. *Controllo della temperatura*: nell'area consacrata, qualsiasi druido può alzare o abbassare la temperatura di 20° gradi rispetto all'ambiente circostante, in modo da rendere il clima mite e favorevole per le piante e gli esseri viventi presenti al suo interno; il potere può essere utilizzato solo una volta al giorno.

11-12. *Individuare l'allineamento*: qualsiasi druido può concentrarsi per un round e scoprire il vero allineamento di una creatura presente nell'area consacrata; questo potere non ha limiti di utilizzo.

13. *Lingua animale*: tutte le creature presenti nell'area consacrata riescono a parlare con gli animali che sono al suo interno, fintanto che vi rimangono.

14. *Mascheramento*: qualsiasi druido può invocare il potere di rendere invisibile un soggetto per proprio livello fintanto che essi si trovano nel rifugio sacro. Il potere funziona esattamente come l'incantesimo arcano *invisibilità* (anche se può influenzare più esseri contemporaneamente), e può essere evocato una volta al giorno.

15. *Piante animate*: le piante, le radici e i ceppugli presenti nell'area possono animarsi al comando

del custode o di uno dei suoi assistenti per cercare di contrastare determinati individui, creando gli stessi effetti dell'incantesimo elfico *intralciare*, ma applicati all'intera zona (e solo per le vittime designate).

16. *Potere curativo*: qualsiasi incantesimo di cura lanciato all'interno del rifugio ha effetto maggiore del normale (in pratica guarisce +5% in più delle ferite rispetto al solito valore, minimo +1 Pf), mentre il normale ritmo di guarigione naturale delle creature è raddoppiato (quindi un individuo che si riposasse per un intero giorno nel rifugio sacro recupererebbe 2d4 Pf).

17. *Pozza delle visioni*: se nel rifugio è presente un corso d'acqua o un pozzo, è possibile per qualsiasi druido evocare una volta al giorno gli stessi effetti dell'incantesimo arcano *scrutare*, che dura finché l'incantatore rimane concentrato.

18. *Reincarnazione*: se il cadavere di un druido o le sue ceneri vengono portate nel rifugio sacro e seppellite o sparse sul terreno, l'anima del druido tornerà a vivere reincarnata in un animale entro 1d6 giorni (questo è un evento che i druidi tollerano, poiché essi credono che tutti gli esseri, una volta morti, si reincarnino di nuovo sulla terra sotto forma di animali, per tornare alla simbiosi perfetta con la natura).

19. *Sogni profetici*: qualsiasi druido che passi una notte nel rifugio sacro può ricevere un sogno profetico riguardante un pericolo imminente per la regione circostante. Il sogno è sempre abbastanza vago, ma sufficientemente chiaro da dare al druido un'idea del tipo di pericolo incombente e della zona minacciata.

20. *Natura parlante*: il custode è in grado di dialogare con un particolare elemento naturale caratteristico del rifugio, solitamente una pianta o una pietra, che interloquisce con lui in vece della Natura (sia essa concepita come una divinità che come la terra stessa che diventa senziente). Il colloquio non dura più di un turno e può avvenire solo una volta al giorno, durante il quale il druido può domandare qualsiasi cosa e la Natura risponderà solo in base alle conoscenze relative a qualsiasi evento avvenuto o proprietà del terreno entro un raggio di 1 km per livello del druido.

Rifugi Maledetti

È possibile che il sacro rifugio di un druido venga dissacrato, o a causa di un incantesimo *dissacrare*, oppure nel caso in cui l'area venga maledetta, oppure se il chierico lascia il proprio ordine e non si cura del sito, o, infine, se uno spaventoso evento avviene al suo interno (come il massacro di uno o più individui o animali). In questi casi l'area viene considerata impura, perde tutte le sue proprietà magiche e benefiche, e diviene preda di una maledizione, che qualsiasi druido, una volta a conoscenza della situazione, cercherà di eliminare per il benessere della natura e per ristabilire l'armonia. Alcune delle maledizioni più tipiche per un rifugio druidico dissacrato sono (tirare 1d6):

1. *Fascinazione*: chiunque mangi erbe o frutti che crescono nella zona, o si fermi a riposare al suo interno per una notte, deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali: un fallimento indica che la creatura è stata totalmente affascinata dal luogo e rifiuta di ab-

bandonarlo per qualunque ragione. Se costretta ad andarsene, la vittima reagisce violentemente contro chi la vuole portare via, e rimarrà nella zona per proteggerla a costo della vita. L'effetto di fascinazione scompare non appena la vittima viene portata fuori dall'area, oppure se la maledizione viene annullata.

2. *Piante carnivore*: la maledizione perverte la natura delle piante presenti nell'area, dotandole di un istinto animalesco e mutandone la forma e la biologia fino a farle diventare vere e proprie piante carnivore, sempre in cerca di carne da divorare. Le piante non sono in grado di sradicarsi dal terreno, ma possiedono una discreta mobilità (possono allungarsi in ogni direzione, finché la loro lunghezza glielo consente) e un'intelligenza animale, agendo in branco per affascinare, intrappolare e quindi divorare eventuali prede che si avventurino nel sito maledetto. Le statistiche delle piante variano in base alle loro dimensioni: Minuscole (CA 4, DV ½ [2 Pf], N° Att: 1 morso, Danni: 1), Minute (CA 5, DV 1, N° Att: 1 morso, Danni: 1d2), Piccole (CA 6, DV 2, N° Att: 1 morso, Danni: 1d4), Medie (CA 7, DV 3, N° Att: 1 laccio o 1 morso, Danni: intrappolato o 1d6), Grandi (CA 7, DV 4, N° Att: 1 laccio o 1 morso, Danni: intrappolato o 1d8), o Enormi (CA 7, DV 5, N° Att: 1 laccio o 1 morso, Danni: intrappolato o 2d6).

3. *Pietre della follia*: le pietre poste nell'area maledetta vengono animate da spiriti maligni, e cominciano a sussurrare strane frasi e consigli inquietanti, che chiunque si trovi all'interno del rifugio può udire chiaramente, come voci portate dal vento. Per ogni ora che un individuo rimane nella zona deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali, con una penalità cumulativa di -1, e se fallisce diventa preda delle voci e dei consigli delle pietre, diventando completamente pazzo, e cominciando a seguire gli ordini degli spiriti malvagi, che lo spingeranno a compiere azioni disgustose e orribili, prima di portare la vittima al suicidio.

4. *Presenze inquietanti*: gli spiriti delle creature uccise nella zona ritornano ad infestarla e a predare su coloro che vi si avventurano. Di solito l'area si anima di fantasmi, presenze, spettri e ghouls durante la notte, ma non è infrequente che lo spirito di un druido si impossessi di un albero e dia vita al terribile odic, uno spirito vendicativo e velenoso in cerca di forza vitale di cui nutrirsi, oppure ad un treant malvagio, che crea un clima di terrore nella zona.

5. *Stagione perpetua*: l'area maledetta è avvolta perennemente dalle stesse condizioni climatiche, rimanendo fissa in un periodo stagionale ben determinato. Spesso si tratta dell'inverno perenne, ma non è esclusa anche una situazione di autunno, primavera o estate costante, che potrà forse rallegrare i profani per il bel clima, ma sicuramente rende nervosi e agitati i druidi, i quali conoscono la vera natura di un fenomeno così orribilmente innaturale.

6. *Terreno avvelenato*: il terreno della zona è avvelenato, anche se le piante non sembrano risentirne. Chiunque tocchi il terreno o la vegetazione che vi cre-

sce con la pelle nuda deve effettuare con successo un TS contro Veleno o subire 1d4 punti di danno, mentre coloro che mangiano piante e frutti prodotti al suo interno devono effettuare un favorevole TS Veleno per evitare una morte improvvisa, tra spasmi e sofferenze.

Per cancellare una simile maledizione che grava su un luogo sacro, occorre innanzitutto che coloro che hanno dissacrato il rifugio druidico vengano puniti. In secondo luogo, qualsiasi creatura malvagia che abbia preso dimora nel sito deve essere scacciata, e il luogo ripulito dalle impurità e rimesso a nuovo, piantando nuovi alberi e piante. Infine, è necessario che almeno sei druidi di 9° livello o superiori si riuniscano e celebrino per un giorno intero un rituale per purificare la zona e richiamarvi lo spirito della natura, al termine del quale lanceranno congiuntamente un incantesimo di *scaccia maledizioni* per annullare definitivamente l'aura negativa del luogo. Da quel momento, sarà possibile *consacrare* di nuovo la zona, anche se i poteri fino ad allora acquisiti saranno ormai scomparsi.

Lista degli Incantesimi del Druido

Il druido ha una propria lista di incantesimi che non può includere magie che influenzano il male o il bene e che riportano in vita creature morte, poiché il druido non ha alcun potere sulla natura degli esseri, né crede che sia giusto alterare il ciclo naturale della vita riportando indietro dalla tomba chi è morto (anche per questo motivo combatterà sempre i non-morti). Solo in casi rari e giustificati (come una morte causata da un errore del druido stesso o da una creatura che deliberatamente distrugge l'equilibrio costituito), il druido si prodiga per riparare al danno, viceversa non farà nulla per aiutare o ostacolare la resurrezione di un individuo.

Gli incantesimi riportati nella tabella includono incantesimi standard dei sacerdoti e tutti gli incantesimi dei druidi riportati nei set *Companion* e *Master* e nella *Rules Cyclopedia*, la cui descrizione viene riportata di seguito. Anche i druidi, esattamente come i normali sacerdoti, possono creare nuovi incantesimi (inclusi quelli divini comuni non presenti nella lista dei druidi, che pertanto si considerano nuovi per loro), purché rispettino le regole generali della classe; l'incantesimo *desiderio* non viene però concesso ad alcun druido. Per la creazione di oggetti magici, il druido applica una regola diversa rispetto a quelle riportate nel Volume 3: egli non guadagna alcun PE dal rituale poiché in effetti sacrifica la sua energia per incantare solo oggetti da lui utilizzabili (ignorare il costo in monete degli oggetti), ma sono necessari elementi speciali per ogni rituale, e il tempo impiegato lo trascorre appunto raccogliendo questi elementi.

Per lanciare incantesimi, il druido necessita di una pianticella da usare come simbolo sacro mentre pronuncia la formula magica. Per il resto, il druido segue le stesse regole e ha le stesse restrizioni di memorizzazione e di scelta degli incantesimi degli incantatori divini e usa la tabella di progressione dei chierici.

Tab. 4.3 – Lista degli incantesimi comuni dei Druidi

Livello di Potere degli Incantesimi						
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Affascinare animali (C)	Arma magica (A)	Barriera anti-piante	Arma incantata (C)	Comando* (C)	<i>Albero guardiano</i> [Mano possente]	Armonia universale
Aura sacra (C)	Barriera anti-insetti	Blocca animali*	Barriera anti-animali (A)	Comunione con la natura	Assedio dei rampicanti	Charme piante (A)
Bacche benefiche	Blocca persone* (C)	Bufer di neve	Barriera magnetica	Comunione divina (C)	Controllare i venti (A)	Controllo tempo atmosferico (A)
Cura ferite leggere* (C)	Charme animali (A)	Consacrare* (C)	Bastoni in serpenti* (C)	Creare acqua e cibo (C)	Conversare* (C)	Esplosione solare
Fuoco fatuo	Crea fuoco*	Controllo della temperatura	Crescita vegetale* (A)	Creare animali normali (C)	Giusto potere (C)	<i>Legame arboreo</i>
Guardiano naturale (A)	Evoca alleato animale (A)	Crescita animale* (C)	Fauci della terra (A)	Cura elementale* (C)	Guarigione* (C)	Metamorfosi arborea
Individuare il magico (C)	Folata di vento (A)	Cura ferite gravi* (C)	Forma vegetale	Cura ferite critiche* (C)	Individuare la corretta via (C)	Morsa della terra
<i>Intralcicare</i> (A) [Localizzare acqua]	Oscurare*	Dissolvi magie (C)	Immunità agli elementi	Dissoluzione* (A)	Legno pietrificato (A)	Morte strisciante
Lancia di spine	Parlare con gli animali (C)	<i>Evoca fulmini</i>	Muro di spine	Evoca elementali (A)	Metamorfosi mostruosa	Roccia (A)
Localizzare specie (A)	Resistenza agli elementi (C)	Metamorfosi animale (A)	Neutralizza veleno* (C)	Potere dell'arcobaleno	Parola del ritorno (C)	Semi miracolosi
Luminosità	Scalda metalli	Pelle di legno (A)	Parlare con le piante	Respingi materia inanimata	Proibizione (C)	Smuovi metallo
<i>Predire il tempo</i>	Scolpire legno	Protezione dal veleno	<i>Passa pianta</i> [Passa roccia]	Smuovi pietra	Rigenerazione* (C)	Sopravvivenza (C)
Purificare cibi e acqua (C)	Silenzio (C)	Respingi fulmini	<i>Porta vegetale</i> [Passa pareti]	Spine laceranti	Smuovi legno	Terremoto (C)
Scopri pericolo	Torci legno	Respirare elemento (A)	Raffica di vento	Trasformazione vegetale	Stagioni della vita	Trasformazione naturale
Servo animale	Zuppa rinvigorente	Richiamo animale	Sciame d'insetti (C)	Vista rivelante (C)	Trasporto via piante	Vincola elementali (A)

(C) Incantesimo appartenente alla *Lista degli incantesimi divini comuni* (fare riferimento al Capitolo 2 per la descrizione completa).

(A) Incantesimo normalmente utilizzabile solo dagli incantatori arcani (fare riferimento alla lista di incantesimi arcani). Occorre notare che tutti gli incantesimi arcani riprodotti nella lista dei druidi non sono stati alzati di un livello, come dovrebbe accadere normalmente quando incantatori divini replicano incantesimi arcani, poiché hanno tutti la caratteristica di influenzare il regno animale e vegetale, e sono ovviamente magie tipiche dei druidi.

* Incantesimi inversi: le preghiere asteriscate possiedono un effetto inverso spiegato nella descrizione dell'incantesimo.

incantesimi in italico: l'incantesimo possiede versioni alternative [indicate tra parentesi quadre] per druidi artici, del deserto e del sottosuolo, o applicazioni alternative a quello comune (v. nota al termine della descrizione).

PRIMO LIVELLO

BACCHE BENEFICHE

Raggio: tocco

Area d'effetto: 2d4 bacche fresche

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: 2d4 bacche sfamano come 1 pasto e curano 1 Pf

Lanciare questo incantesimo su una manciata di bacche fresche appena colte, fa sì che 2d4 di esse diventino magiche. Ogni bacca incantata nutre una cre-

atura di taglia media o inferiore come se fosse un pasto normale e cura 1 Pf. Ciascuna bacca mantiene questo potere per 1 giorno per livello dell'incantatore, e ogni essere può assumere al massimo 3 bacche al giorno (curando quindi 3 Pf in totale e riempiendo come tre pasti!); ulteriori bacche mangiate non avranno effetti.

Per druidi acquatici, l'incantesimo ha effetto anche su alghe, vongole o simili frutti di mare.

Per druidi artici, l'incantesimo ha effetto anche su qualsiasi pianta commestibile appena colta.

Per druidi del deserto, l'incantesimo ha effetto anche su datteri e simili agrumi.

Per druidi del sottosuolo, l'incantesimo ha effetto anche su funghi, muschio e licheni.

FUOCO FATUO

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 bersaglio ogni 5 livelli

Durata: 1 round per livello

Effetto: circonda i bersagli con un'aura che dà un bonus di +2 ai TxC contro quei bersagli

Con questo incantesimo, il druido circonda uno o più bersagli (esseri o oggetti) con un fioco bagliore di color verde pallido. Per essere colpiti dall'incantesimo, i bersagli devono semplicemente trovarsi entro 18 metri dal druido ed essere individuati dall'incantatore in qualche modo. I bersagli influenzati da tale incantesimo sono più facilmente visibili e tutti i tiri per colpire queste creature beneficiano di un bonus di +2. Per ogni 5 livelli di esperienza (arrotondando per eccesso), il druido può circondare col *fuoco fatuo* un bersaglio di medie dimensioni (non oltre 2,1 metri), oppure due di dimensioni più piccole, ma non è possibile effettuare un TS per evitarne l'effetto.

Due incantesimi di *fuoco fatuo* lanciati sullo stesso individuo non sono cumulativi: il secondo semplicemente non produce alcun effetto, se non allungare la durata dell'incantesimo.

LANCIA DI SPINE

Raggio: 0

Area d'effetto: N/A

Durata: 2 round per livello

Effetto: crea un'arma temporanea

Con questo incantesimo l'incantatore crea una lancia corta fatta di spine scintillanti, che può essere usata in mischia o lanciata. La lancia permane per 2 round per livello prima di svanire e può essere usata normalmente dall'incantatore così come da qualsiasi altro essere a cui lui la doni. La lancia causa 1d6+1 danni, e qualsiasi grado di maestria in giavelotto o lancia può essere sfruttato per aumentarne l'efficacia. Se lanciata contro un bersaglio, essa colpisce automaticamente e causa 1d6 danni aggiuntivi, dopo di che scompare. La *lancia di spine* tuttavia non è considerata arma magica, e può essere dissolta magicamente.

LUMINOSITÀ

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: sfera di 12 metri di diametro

Durata: 6 turni

Effetto: controlla intensità della luce in sfera rag. 6 mt

Questo incantesimo permette all'incantatore di modificare la luminosità presente in una singola zona ben determinata (sfera di 12 metri di diametro) entro il

suo raggio d'azione, variandola dal buio totale fino alla luce abbagliante (o qualsiasi grado di luminosità compreso tra questi due). L'intensità della luce può essere variata ogni volta che l'incantatore lo desidera (nessun bisogno di concentrarsi, e l'intensità scelta rimane nell'area fino al termine della durata dell'incantesimo), provocando disorientamento e parziale accecamento quando viene aumentata al massimo all'improvviso (-4 ai Tiri per Colpire delle vittime nell'area d'effetto per quel round), oppure occultando o illuminando chiaramente un'area. Le creature dotate di infravisione però non possono essere confuse o accecate da questo tipo di incantesimo.

PREDIRE IL TEMPO

Raggio: 0

Area d'effetto: diametro di 1,5 km per livello

Durata: istantanea

Effetto: druido fa esatte previsioni meteorologiche

Questo incantesimo consente al druido di conoscere le esatte condizioni meteorologiche delle prossime 12 ore, entro una zona di diametro di 1,5 km per livello del druido (ad esempio un druido del 10° livello può conoscere le condizioni meteorologiche di una zona di 15 km di diametro). L'effetto non consente in alcun modo di condizionare il tempo atmosferico a venire, ma solo di conoscerlo in anticipo.

Nota: i druidi del sottosuolo usano *scavare* (incantesimo arcano di 1° livello) al posto di questa magia.

SCOPRI PERICOLO

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 1 metro per livello

Durata: 6 turni

Effetto: rivela i pericoli

Una volta lanciato l'incantesimo, il druido può concentrarsi sui luoghi, sugli oggetti o sulle creature presenti entro un raggio di 1 metro per proprio livello, e capire se è potenzialmente pericoloso per lui. È richiesto un intero round di concentrazione per esaminare un'area di 1 metro quadrato, una creatura o un oggetto di medie dimensioni (uno scrigno, un'arma, ecc.); oggetti, creature o zone più grandi richiedono più tempo (1 round aggiuntivo per ogni metro quadrato in più e per ogni dimensione superiore). Una volta esaminato il bersaglio, il druido sa immediatamente se questo è pericoloso, potenzialmente pericoloso o benigno (tutto ciò secondo il punto di vista del druido). Un bersaglio pericoloso è qualsiasi cosa che potrebbe potenzialmente danneggiare il druido nell'immediato futuro (entro 1 minuto): l'incantesimo rivela le intenzioni offensive delle creature, le trappole ed eventuali veleni che abbiano effetto entro 1 minuto (anche se non specifica il tipo di pericolo presente nel bersaglio).

SERVO ANIMALE

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un animale max. taglia Grande

Durata: 1d4 giorni

Effetto: crea un legame telepatico con un animale per farlo agire come spia o come messaggero

Questo incantesimo può essere lanciato solo su un animale di taglia Grande o più piccolo, ma non ha alcun effetto su creature di intelligenza superiore a 2 punti, né su mostri magici o animali fantastici. Esso permette al druido di stabilire un legame empatico con l'animale prescelto (che deve trovarsi entro 9 metri da lui), che può essere usato in uno dei due modi seguenti scelto del druido al momento dell'incantamento.

Messaggero: l'incantatore affida all'animale un breve messaggio da portare in un determinato luogo. Il druido può dire all'animale qual è il messaggio da riferire giunto nel luogo o presso la persona indicata, che verrà però pronunciato nella lingua dell'animale per tre volte, oppure affidargli il messaggio scritto su qualsiasi tipo di supporto (purché non ecceda il peso trasportabile dall'animale). Dopo aver descritto mentalmente al messaggero la zona in cui si trova il ricevente (con un margine di errore di 1 chilometro), l'animale è costretto a recarsi sul posto il più velocemente possibile e a consegnare il messaggio (senza tuttavia rischiare la vita). Questa costrizione perdura per 1d4 giorni, e se il messaggero non vi giunge prima del-

lo scadere della magia, esso si dimenticherà del suo incarico e il messaggio andrà perso. Una volta consegnato il messaggio, l'animale è libero dagli effetti della magia, così come se viene colpito da un tentativo di annullare la magia o attraversa una zona di anti-magia.

Spia: il legame con l'animale è sia empatico che telepatico, e il druido può condividere i sensi dell'animale (vedere attraverso i suoi occhi, sentire con le sue orecchie, fiutare col suo naso, ecc.) ogni volta che si concentra su di esso senza fare altro. Anche se può evitarne gli effetti con un semplice TS contro Incantesimi, l'animale è totalmente inconsapevole degli effetti dell'incantesimo (a meno che l'incantatore non lo avverta in qualche modo) e agirà quindi in modo normale. Inoltre, questa magia non dà all'incantatore alcun potere di dominare le azioni dell'animale, quindi per questo solitamente viene lanciato su animali precedentemente addomesticati e addestrati. Finché la durata dell'incantesimo non termina, l'incantatore può tornare a concentrarsi sull'animale per sfruttarne le percezioni, anche se in questo stato la sua velocità di movimento è ridotta a un terzo (impossibilità di correre) e l'unica azione possibile è parlare (ma non lanciare incantesimi o attivare oggetti magici), ed è quindi estremamente vulnerabile. La magia si interrompe nel caso l'animale si allontani per più di 100 metri per livello dal druido, e un *dissolvi magie* lanciato sull'animale o sul druido ha le normali probabilità di annullare l'effetto.

SECONDO LIVELLO

BARRIERA ANTI-INSETTI

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il druido

Durata: 2d4 turni

Effetto: protegge dagli invertebrati

Quando il druido lancia questo incantesimo, viene circondato da una barriera magica a 10 cm dalla pelle che impedisce a qualunque insetto (come mosche, zanzare, formiche, ecc.), aracnide (come ragni, scorpioni, ecc.), o chilopode (come i millepiedi) normale di toccarlo, mentre quelli giganti devono effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitare questa limitazione e oltrepassare la barriera. L'incantesimo conferisce inoltre un bonus di +4 a qualsiasi Tiro Salvezza contro gli attacchi di insetti e parassiti, se questo è applicabile, e rende il druido immune ai danni della *morte strisciante* o di uno *sciame d'insetti*, anche se viene disturbato dalla presenza massiccia di insetti nell'area.

CREA FUOCO *

Raggio: 0

Area d'effetto: una fiammella o sfera 12 mt diametro

Durata: 2 turni per livello

Effetto: crea una fiamma sulla mano; inverso spegne qualsiasi fuoco in una sfera di 12 metri di diametro

L'incantesimo fa apparire una fiammella magica sulla mano del druido. Il fuoco non scotta in alcun modo l'incantatore ed illumina come una torcia (entro un raggio di 6 metri). La fiamma può essere usata per accendere materiale infiammabile (lanterne, torce, olio, ecc.) senza esserne consumata, e fino al termine della sua durata (2 turni per livello), il druido può farla scomparire o riapparire, concentrandosi, una volta per round. Con la stessa mano, inoltre, può usare o impugnare altri oggetti. Il fuoco può essere lasciato cadere o scagliato fino a 9 metri di distanza, ma in tal caso scompare il round successivo, anche se può arrecare danni da fuoco (1d6 Pf) e incendiare materiali infiammabili con le normali probabilità. Finché rimane nelle mani del druido inoltre, il fuoco non può essere spento né dal vento né dall'acqua, anche se può essere dissolto magicamente con le normali probabilità.

L'incantesimo inverso, *divora fiamme*, crea un campo magico intorno all'incantatore che spegne automaticamente qualsiasi fiamma normale in un'area sferica di 12 metri di diametro, mentre ha il 50% di probabilità di spegnere quelle magiche ad ogni round. Il volume delle fiamme non importa: tutte quelle entro l'area d'effetto cessano immediatamente. Gli effetti corrosivi o altri effetti deleteri del calore non possono essere riparati, tuttavia, né alterati.

L'area d'effetto del *divora fiamme* è centrata sull'incantatore e si muove con lui, a meno che questi

non scelga di lasciare l'effetto fisso su un'area, per impedire a qualsiasi tipo di fuoco di sprigionarsi in quella zona fintanto che dura l'incantesimo. Ad esempio, se una *palla di fuoco* venisse lanciata in un'area dove è rimasto attivo il *divora fiamme*, ci sarebbe una probabilità del 50% che l'esplosione non si verificasse e la palla sarebbe sprecata; mentre se l'incantesimo venisse posto in essere anche un round dopo l'esplosione, esso estinguerebbe automaticamente tutte le fiamme nella zona (senza tuttavia rigenerare i danni prodotti). Quando il *divora fiamme* viene fissato su una specifica zona (come spiegato sopra), il druido non può più muoverlo, anche se può lanciare un'altra volta lo stesso incantesimo per beneficiare ancora della sua protezione. Una volta spente le fiamme in un determinato luogo, esse non ritornano se l'area d'effetto dell'incantesimo viene rimossa da quella zona, a meno che intorno non vi sia un incendio che può interessare anche quel luogo.

Se un elementale del fuoco o un simile essere fatto completamente di fuoco entra nel raggio d'azione del *divora fiamme*, esso deve effettuare un TS Incantesimi o venire rispedito nel suo piano d'origine.

OSCURARE *

Raggio: 0

Area d'effetto: banco di nebbia alta 30 cm per livello e di raggio 3 metri per livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: banco di nebbia riduce la visibilità a 3 mt

L'incantesimo fa salire dal terreno una nube di nebbia alta 30 centimetri e di 3 metri di raggio per ogni livello del druido (ad esempio, se il druido è di 20° livello crea una nube alta 6 metri e di 40 metri di raggio). L'*oscurità* si centra sul druido, che può scegliere se farla rimanere fissa nella zona in cui viene creata o se la bruma si sposta con lui. La nebbia riduce la visuale dei soggetti al suo interno a 3 metri in caso sia presente luce diurna o simile oppure al buio totale, ad eccezione del druido stesso e di coloro che sono dotati di *vista rivelante* (persino l'*infravisione* è inutile) che continuano a vedere con le condizioni normali. La nebbia può essere spazzata via da un vento di forza moderata (20 km/h) in 1 round, dall'incantesimo *dissolvi nebbia* o dal *dissolvi magie*. Inoltre, essendo la nebbia una manifestazione magica, essa confonde anche gli incantesimi divinatori che rilevano il magico, facendo brillare tutta l'area occupata dalla bruma.

Nel caso l'effetto venga evocato sott'acqua, *oscurare* intorbida l'acqua nell'area d'effetto con le stesse conseguenze sopra riportate. La zona di acque torbide può essere dissolta magicamente o spazzata via da una corrente con forza di almeno 20 km/h.

L'effetto inverso, *dissolvi nebbia*, fa svanire all'istante tutta la nebbia (magica o normale) presente nell'area d'effetto, e per la durata dell'incantesimo rende impossibile che si formi bruma magica o normale all'interno della zona. Il druido può decidere nel momento in cui evoca la magia se la zona purificata dalla nebbia si sposti con lui o rimanga fissa nel punto in cui è stato lanciato l'incantesimo.

SCALDA METALLI

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: oggetto di metallo di peso 5 mon (250 gr) per livello

Durata: 7 round

Effetto: scalda un oggetto di metallo causandogli danni

Questo incantesimo fa sì che un oggetto di metallo si scaldi lentamente e successivamente si raffreddi. Esso ha effetto su un oggetto di metallo con un peso massimo di 5 monete (250 grammi) per livello del druido (ad esempio, un druido di 12° livello può scaldare una spada normale di ingombro 60 monete, un druido di 20° una spada a due mani che pesa 100 monete, e così via). Qualsiasi oggetto magico è immune agli effetti di questo incantesimo, ma le armi normali e altri oggetti, invece, possono subire danni seri, soprattutto se sono fatti di legno e metallo. Se l'oggetto viene trasportato o tenuto in mano inoltre, il calore provoca danni anche alla creatura che lo porta: 1 punto di danno durante il primo round, 2 nel secondo, 4 nel terzo, 8 nel quarto e quindi decrescendo con la stessa frequenza, per un totale di 22 punti nell'arco di sette round di azione dell'incantesimo che l'oggetto subisce interamente (senza possibilità di ridurli). Naturalmente, l'oggetto può essere abbandonato in qualsiasi momento e le creature con Intelligenza bassa (meno di 9 punti) hanno l'80% di probabilità di farlo (controllare ogni round tirando d%). Se usato su un oggetto conficcato in un avversario (un pugnale o una freccia), la vittima può rimuovere l'oggetto, ma perde le sue azioni per quel round (e subisce i danni appropriati provocati dal calore). Nel quarto round inoltre, il calore fa sì che la pelle, il legno, la carta e altri materiali infiammabili a contatto col metallo incandescente prendano fuoco. Non sono permessi Tiri Salvezza per ridurre i danni, ma la *resistenza al fuoco* protegge totalmente sia l'individuo che gli oggetti indossati dagli effetti dello *scalda metalli*.

Una volta lanciato l'incantesimo, non è necessaria nessuna concentrazione: il riscaldamento e il raffreddamento procedono automaticamente. Un *dissolvi magie* può però interrompere l'effetto, a differenza dei mezzi normali (immersione in acqua, ecc.). Notate che i danni causati dal calore disturbano la concentrazione: la vittima non può lanciare degli incantesimi durante i round in cui subisce danni provocati dal calore.

SCOLPIRE LEGNO

Raggio: tocco

Area d'effetto: 270 dm.cu. per livello di legno

Durata: permanente

Effetto: modella 270 dm³ di legno a volontà del druido

Con questo potere l'incantatore è in grado di modellare qualunque pezzo di legno già esistente dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Può ad esempio creare un'arma di legno, una botola, una statua, un fregio o un bassorilievo su una parete di legno. Qualsiasi tipo di intervento artistico deve essere comunque accompagnato da una relativa prova di abilità *Intagliare il legno*: se il personaggio non la possiede, l'opera sarà

sempre e comunque abbastanza rozza e approssimativa, priva di qualsiasi valore artistico.

Scolpire legno permette anche di cambiare forma ad una porta di legno per creare un'uscita dove non esiste (sempre che le dimensioni dell'apertura rientrino nel volume massimo modellabile) o di sigillare una porta di legno esistente. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e oggetti composti in maniera grezza, c'è sempre una probabilità del 30% che una forma che necessita di parti mobili finisca per non funzionare. Se usato su creature di legno (golem o treant), l'incantesimo può paralizzare o uccidere la vittima, ma è concesso un TS Incantesimi per evitare l'effetto.

TORCI LEGNO

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 arma di legno piccola per livello

Durata: permanente

Effetto: piega le armi di legno rendendole inutili

L'incantesimo provoca una curvatura innaturale in una o più armi di legno, rendendole inservibili. Esso ha effetto su un'arma di piccole dimensioni (o inferiori) per ogni livello del druido. Ogni arma di dimensioni medie equivale a due piccole, una di dimensioni grandi conta come quattro piccole, una di dimensioni enormi come otto piccole e una di dimensioni gi-

gantesche come 16 armi di dimensioni piccole (per quanto riguarda le dimensioni delle armi, si faccia riferimento al manuale *Armeria di Mystara*).

L'incantesimo non ha efficacia sugli oggetti di legno che non siano armi, e se il bersaglio è un'arma magica (ad esempio un bastone +1), essa può evitarne gli effetti con un Tiro Salvezza contro Distruzione (vedi *Tiri Salvezza degli Oggetti* nel Volume 3) se incudita, oppure il suo possessore può effettuare un TS contro Incantesimi per opporsi al *torci legno*.

ZUPPA RINVIGORENTE

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 porzione di zuppa ogni 2 livelli

Durata: speciale

Effetto: sazia chi mangia la zuppa e gli dona 1d4+1 punti di Forza temporanei

Questo incantesimo rende magica per 1 turno una porzione di brodo o zuppa preparata dal druido per ogni due suoi livelli d'esperienza. Chiunque mangi la sua razione di zuppa finché rimane incantata diventa improvvisamente sazio come se si fosse sfamato per l'intera giornata, e riceve inoltre 1d4+1 punti di Forza addizionali che permangono per 1 ora. Non è possibile consumare più di una *zuppa rinvigorente* al giorno.

TERZO LIVELLO

BARRIERA ANTI-PIANTE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il druido

Durata: 1 round per livello

Effetto: barriera impedisce contatto coi vegetali

L'incantesimo crea una barriera invisibile attorno al druido (a 2 centimetri dal corpo), capace di impedire a qualsiasi vegetale animato o controllato e ai mostri vegetali di toccare fisicamente il druido, proteggendolo completamente da eventuali attacchi in mischia. Mentre è protetto, il druido può attaccare le piante animate solo a distanza: le piante, infatti, sono protette dagli attacchi ravvicinati del druido allo stesso modo in cui egli è protetto da loro. Questo incantesimo non influenza in alcun modo le piante normali non animate o mostruose: ciò significa che un druido con la *barriera anti-piante* può toccare alberi normali ed essere intralciato dalla vegetazione.

BLOCCA ANIMALI*

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: un animale

Durata: 3 turni

Effetto: paralizzava animali; inverso sblocca 4 animali

Questo incantesimo ha effetto su qualunque animale di taglia normale o gigante, ma non su creature

fantastiche o animali con intelligenza superiore a 2 punti. Ogni vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro Paralisi o rimanere immobilizzata per 3 turni. L'incantatore può influenzare fino a 1 Dado Vita di animali per ogni suo livello, ignorando i "+ ai Dadi Vita (minimo sempre un animale, indipendentemente dai DV). Si noti che l'incantesimo ha effetto anche su animali evocati o controllati.

La forma inversa dell'incantesimo, *libera animali*, rimuove la paralisi presente in un numero massimo di 4 animali, senza ulteriori applicazioni.

BUFERA DI NEVE

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: sfera di 12 metri di diametro

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea una tempesta di neve che impedisce la visibilità e il movimento

Questo incantesimo crea una fitta tempesta di neve in una zona sferica di 12 metri di diametro entro 108 metri dal druido, il quale può spostarla di 6 metri al round a suo piacimento semplicemente concentrandosi per un round (non occorre invece che rimanga concentrato per mantenere la tempesta, che perdura per 1 round per livello dell'incantatore). Il nevischio riduce la visuale al suo interno a 6 metri (compresa l'infravisione), spegne fuochi grandi quanto un falò e ghiaccia la superficie del terreno dimezzando il movimento: chiunque si muova più velocemente in mezzo al

nevischio deve superare ogni round una prova di Destrezza con penalità di -2 se cammina o -4 se corre per non cadere a terra (occorre usare un'azione di attacco per rialzarsi). Infine, tutti gli esseri viventi colti all'interno della tormenta subiscono 1d6 danni debilitanti da freddo ogni round (a meno di non essere protetti magicamente dal freddo o immuni ad esso).

Se utilizzato sott'acqua, questo incantesimo produce nell'area d'effetto una corrente gelida composta di piccoli frammenti di ghiaccio che, oltre a ridurre la visibilità a soli 6 metri (compresa l'infravisione), riduce a un terzo la velocità di movimento di chi vi si avventuri all'interno e causa a tutti gli esseri viventi colti all'interno della corrente 1d6 danni debilitanti da freddo ogni round (a meno di non essere protetti magicamente dal freddo o immuni ad esso).

CONTROLLO DELLA TEMPERATURA

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: 1d6+2 ore

Effetto: raffredda o riscalda l'ambiente in raggio di 3mt

Questo incantesimo permette al druido di alterare la temperatura dell'ambiente in una sfera di 6 metri di diametro intorno a sé per resistere a temperature estreme: la variazione massima rispetto alla temperatura ambiente, in aumento o in diminuzione, è di 50°C. Il cambiamento avviene all'istante e la zona influenzata si sposta col druido, centrata su di lui. Finché perdura l'incantesimo, il druido può continuare a cambiare la temperatura, concentrandosi per 1 round, ma non necessita di concentrarsi continuamente per mantenere attiva la magia (è automatico).

EVOCA FULMINI

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: 1 fulmine per turno

Durata: 1 turno per livello

Effetto: richiama un fulmine ogni turno da una tempesta, ciascuno infligge 8d6 Pf

Questo incantesimo può essere usato solo all'aperto, e solo quando entro il raggio d'azione sussiste una condizione di tempesta atmosferica. In questo caso, concentrandosi per un round il druido è in grado di richiamare un fulmine dal cielo ad ogni turno, per colpire un qualsiasi bersaglio entro il raggio d'azione. Il fulmine parte dalle nubi e colpisce un'area di 6 metri di diametro: chiunque si trovi in detta area subisce 8d6 punti di danno da elettricità, ma può dimezzare le ferite con un favorevole Tiro Salvezza contro Incantesimi.

Il druido conserva la possibilità di richiamare un fulmine al turno fino al termine dell'incantesimo (che dura 1 turno per livello dell'incantatore), oppure fino al venir meno della tempesta, oppure fino a quando qualcuno non lancia un *dissolvi magie* sul druido stesso (con normali probabilità di successo). Una volta lanciato l'incantesimo, non è necessario che il druido

rimanga concentrato per mantenerlo attivo, ma deve concentrarsi solo nel round in cui vuole indirizzare effettivamente il fulmine sulla zona desiderata.

Nota: i druidi acquatici e quelli del sottosuolo usano *evoca vortice* (incantesimo divino nuovo di 3° livello) al posto di questa magia.

PROTEZIONE DAL VELENO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: garantisce immunità da tutti i veleni

Per la durata di questo incantesimo, il beneficiario diventa completamente immune a qualsiasi tipo di veleno (ingerito, insinuativo, gassoso o di contatto) i cui effetti possano essere evitati o ridotti con un TS, inclusi quelli prodotti magicamente (come tramite l'incantesimo *nube mortale* o *crea veleno*), mentre garantisce un TS per evitare gli effetti di quei veleni che normalmente non ne ammetterebbero alcuno; questa protezione si estende agli oggetti trasportati. Da notare che il soffio di un drago verde è parzialmente acido e parzialmente velenoso: in questo caso, il soggetto subisce automaticamente metà dei danni, riducibili a un quarto con un favorevole TS Soffio del drago.

RESPINGI FULMINI

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il druido

Durata: 6 turni

Effetto: respinge fulmini e scariche elettriche

Questo incantesimo protegge il druido e per 6 turni (un'ora) gli permette di deflettere qualsiasi tipo di scarica elettrica (magica e non) che lo colpirebbe, facendole prendere una nuova traiettoria. Occorre tirare 1d10: con un risultato di 1-6, la scarica viene deviata di 3-18 metri (3 metri per ogni punto del dado) verso una nuova direzione casuale prima di colpire il druido; con un risultato di 7+, il druido è in grado di controllare esattamente la direzione in cui la scarica verrà deviata, e può decidere anche di rispedirla alla fonte d'origine. Se due persone tentano di controllare una scarica elettrica in questo modo, la scarica viene proiettata verso l'alto e svanisce senza colpire nessuno dei due.

RICHIAMO ANIMALE

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: 1 DV di animali per livello

Durata: speciale

Effetto: evoca e rende amici 1 DV di animali x livello

Con questo incantesimo, il druido può evocare uno o più animali normali presenti entro 108 metri. Vengono richiamate solo creature normali, non bestie magiche e né esseri di intelligenza superiore a quella animale (2), né insetti, ma inclusi tutti i mammiferi, i

rettili, gli anfibi, i pesci e gli uccelli (anche le versioni giganti). Il druido può scegliere uno o più animali conosciuti, può evocare specie determinate, o semplicemente qualsiasi animale che sia plausibilmente presente nel raggio d'azione a discrezione del DM (ad esempio, è impossibile riuscire a richiamare un orso in un deserto o una tigre in un sotterraneo). I Dadi Vita totali degli animali richiamati sono pari al livello del druido: animali da 1/2 DV valgono come esseri da 1/2 DV.

Gli animali evocati giungono nei pressi dell'incantatore entro 1d6 round (a meno che non ve ne siano già presenti intorno al druido), e per la durata dell'incantesimo capiscono il linguaggio del druido, sono amichevoli e aiutano l'evocatore nei limiti delle loro capacità. Gli animali rimangono fedelmente al

fianco del druido per un massimo di 24 ore o fino a che possiedono almeno la metà dei loro Punti Ferita totali; se vengono ridotti sotto la metà dei PF, ad ogni round devono effettuare un controllo sul Morale o fuggire (ciò pone fine all'incantesimo per quell'animale). Se il druido viene attaccato, ogni animale che non stia eseguendo un compito preciso attacca immediatamente l'assalitore per proteggere l'evocatore, fuggendo solo se fallisce un controllo sul Morale dopo essere stato ferito seriamente (vedi sopra). Inoltre, se il druido attacca uno degli animali richiamati, ciò pone fine agli effetti dell'evocazione per tutto il branco.

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finché non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

QUARTO LIVELLO

BARRIERA MAGNETICA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il druido

Durata: 6 turni

Effetto: respinge oggetti metallici peso max 100kg

Questo incantesimo circonda il druido con un forte campo magnetico che respinge qualsiasi oggetto metallico di peso fino a 100 kg che cerchi di avvicinarsi a più di mezzo metro, senza tuttavia impedirgli di usare egli stesso le proprie armi metalliche. Nella maggior parte dei casi questa barriera serve per impedire a qualsiasi arma metallica di ferire il druido, anche se questo resta vulnerabile alle armi di altri materiali (osso, pietra, legno, ecc.) che non comprendano parti metalliche. La barriera non lo protegge però da oggetti metallici più pesanti di 100 kg (ad esempio un golem di ferro o una palla di cannone possono penetrare il campo magnetico e ferire il druido), e nel caso di armi metalliche magiche esiste una probabilità percentuale pari al bonus magico dell'arma che questa riesca a ignorare la barriera (ad esempio una spada +1 ad ogni colpo ha il 10% di probabilità di ignorare la barriera).

FORMA VEGETALE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il druido

Durata: 1 ora per livello

Effetto: trasforma il druido in un arbusto o un albero

Quando il druido lancia questo incantesimo si trasforma (con tutto il suo equipaggiamento) in un albero delle sue stesse dimensioni, oppure in una pianta a sua scelta di una taglia inferiore (può scegliere la forma di vegetazione più appropriata al luogo in cui si trova). La metamorfosi è così perfetta che può essere rivelata solo dalla magia. Una volta in *forma vegetale*, il druido conserva le sue facoltà mentali ed i suoi sensi e quindi può vedere e ascoltare tutto quello che gli accade intorno, ma non può muoversi, difendersi, lanciare incantesimi o utilizzare oggetti, anche se gli effetti magici già

attivi prima della metamorfosi continuano a funzionare. I suoi Punti Ferita e Tiri Salvezza rimangono invariati, e la sua CA è 7 nel caso diventati un arbusto o una pianta, e 5 nel caso di un albero. Il druido può porre fine all'incantesimo quando desidera: la metamorfosi inversa richiede un round intero, poi la magia cessa.

IMMUNITÀ AGLI ELEMENTI

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: protegge da 1 dado di danni per livello di attacchi basati su un elemento (fuoco, gelo o elettricità)

L'incantesimo circonda una creatura con una barriera magica in grado di assorbire 1 dado per livello del druido di danni da un tipo di elemento (magico o normale) scelto al momento dell'evocazione tra fuoco, gelo ed elettricità/fulmini. L'effetto dura 1 turno per livello, oppure scompare prima se viene superata la resistenza offerta o se viene dissolta magicamente.

Esempio: un druido di 20° livello che si immunizza ai fulmini può ignorare interamente i danni causati da un *fulmine magico* da 10d6 e dal primo fulmine scagliato con *evoca fulmini* (8d6 Pf), mentre un secondo attacco dello stesso tipo causerebbe 2d6 Pf in meno (e l'*immunità ai fulmini* cesserebbe), con la possibilità di dimezzare i danni prodotti dai restanti 6d6.

MURO DI SPINE

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: volume di 9 mt.cu. per livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: crea muro invalicabile di rovi

Questo incantesimo crea una barriera intricata di rovi e spine lunghe quanto le dita di un uomo entro 72 metri dal druido, che ne decide le esatte dimensioni e la forma. Per la sua conformazione, il muro impedisce di vedere chiaramente attraverso di esso, offrendo quindi copertura contro qualsiasi arma a distanza, e qualsiasi essere che tenti di attraversarlo (incluso il

druido) subisce un danno da lacerazioni pari a 6 punti + il valore della Classe d'Armatura del soggetto (calcolato senza bonus Destrezza) ogni 3 metri in cui vi si adentra (ad esempio, un soldato in corazza di cuoio ha CA 7, quindi subirebbe 13 punti ferita ogni 3 metri percorsi nel muro). Chiunque sia presente nell'area in cui compare il muro al momento della sua creazione deve fare un TS contro Incantesimi: se riesce si sposta al suo esterno, ma se fallisce subisce 6 punti di danno e resta imprigionato al suo interno (deve attraversarlo per uscire). Il druido può scegliere di diminuire lo spessore del muro, e in tal caso i danni causati dal suo attraversamento sono ridotti in proporzione (ad esempio, un muro spesso 1 metro causa solo 1/3 dei danni).

Se si tenta di abbattere il muro con armi taglienti appropriate (come machete, spade, accette, ecc.), un soggetto può aprirsi una via larga 2 metri e profonda 3 metri senza ferirsi in 1 turno. Il fuoco normale non intacca in alcun modo il muro, mentre quello magico lo incendia e lo distrugge completamente in due turni, trasformandolo a tutti gli effetti in un combinato di *muro di fuoco* e *muro di spine* finché non si consuma del tutto. Incantesimi come *porta vegetale* permettono di attraversarlo senza danni. Il *muro di spine* scompare al termine della sua durata, oppure se viene dissolto magicamente o se il druido che lo ha creato lo desidera (cosa che pone fine all'incantesimo).

PARLARE CON LE PIANTE

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: qualsiasi pianta o creatura vegetale

Durata: 3 turni

Effetto: il druido parla con qualsiasi pianta

Questo incantesimo consente al druido di parlare con le piante come se si trattasse di esseri intelligenti, e di comunicare con qualsiasi mostro vegetale. Può domandare loro informazioni, o richiedere un semplice favore (come scostarsi per farlo passare in un fitto intrico di rampicanti), e le piante o i mostri vegetali acconsentiranno se il druido effettua con successo una prova di Carisma con penalità di -2. Solo il druido comprende il linguaggio dei vegetali, qualsiasi altra creatura non udrà che fruscii lievi. Grazie al loro apparato sensoriale, le piante possiedono informazioni su ciò che avviene nell'ambiente circostante entro un raggio che dipende dalle loro dimensioni (ad esclusione di quanto accade all'interno di ambienti chiusi a loro non accessibili, come una casa), e possono ricordare tutti i fatti, a differenza di animali e altri esseri. Il raggio d'azione dei sensi di ogni pianta è il seguente:

Tab. 4.4 – Raggio sensoriale delle piante

Taglia	Dimensione Max.	Raggio
Minuscolo	Fino a 20 cm	3 metri
Minuto	21 cm – 60 cm	6 metri
Piccolo	61 cm – 1,20 m	10 metri
Medio	1,21 m – 2,1 m	20 metri
Grande	2,2 m – 3,6 m	40 metri
Enorme	3,7 m – 7,5 m	80 metri
Gigantesco	Oltre 7,5 m	150 metri

PASSA PIANTA

Raggio: speciale

Area d'effetto: solo il druido

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporto a breve distanza tra piante

Il druido, lanciando questo incantesimo, può penetrare in un albero grande almeno quanto lui, e riemergere immediatamente da un albero della stessa specie. La distanza del trasporto vegetale è funzione della specie di albero usato come veicolo del trasporto magico, come indicato di seguito:

Tab. 4.5 – Distanza raggiungibile con *passa pianta*

Tipo di albero	Distanza percorsa
Quercia	600 metri
Frassino, olmo, tiglio, tasso	360 metri
Alberi sempreverdi	300 metri
Altri alberi	240 metri

Se non è presente alcun altro albero di specie uguale entro il raggio d'azione del trasporto, allora l'incantesimo non ha luogo. Il druido può scegliere da quale fra le diverse piante fuoriuscire, solo se conosce l'ubicazione delle diverse piante sparse nell'area d'effetto, altrimenti il luogo di destinazione è determinato casualmente.

Nota: i druidi artici, quelli acquatici, quelli del deserto, e quelli del sottosuolo usano *passa roccia* (incantesimo arcano di 4° livello) al posto di questa magia.

PORTA VEGETALE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il druido

Durata: 1 turno per livello

Effetto: apre un sentiero nella vegetazione

Per tutta la durata dell'incantesimo, nessun ammasso vegetale, per folto che sia, può impedire il passaggio del druido: perfino gli alberi e i cespugli si piegano o si aprono per farlo passare, ad eccezione dei mostri vegetali e dei vegetali magicamente e attivamente controllati. Nessun altro essere vivente può usufruire del passaggio, che torna normale istantaneamente al passaggio del druido.

Questo incantesimo inoltre permette al druido di nascondersi dentro un albero abbastanza grosso da contenerlo, che si apre e si richiude al suo comando: fin quando è dentro, però, non può vedere né udire ciò che accade fuori, anche se può uscire quando vuole finché dura l'incantesimo. Se resta bloccato dentro l'albero (ad esempio la magia viene dissolta), il druido muore.

Nota: i druidi artici, quelli acquatici, quelli del deserto e quelli del sottosuolo usano *passa pareti* (incantesimo arcano di 4° livello) al posto di questa magia.

RAFFICA DI VENTO

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: istantanea

Effetto: esplosione d'aria che estingue fuochi, acceca per 1 round e causa 1d4 Pf per livello (TS Inc dimezza)

Questo incantesimo crea un'esplosione di aria compressa in un'area di 3 metri di raggio situata entro 36 metri dal druido. L'esplosione è in grado di estinguere qualsiasi fiamma scoperta (candele, torce, fuochi da campo, ecc.) presente nella sua area d'effetto, e ha il

50% di probabilità di spegnere fiamme protette. Inoltre, il vento solleva polvere, frammenti, rametti e foglie, accecando i presenti nell'area d'effetto per 1 round, e causa inoltre 1d4 punti di danno (max 20d4 Pf al 20°) per livello del druido alle creature presenti a causa dello sbalzo di pressione (è concesso un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni e per evitare di essere sbattuti al suolo improvvisamente).

Se usato sott'acqua, l'incantesimo ha lo stesso effetto accecante, ma causa automaticamente la metà dei danni (però non è possibile ridurli ulteriormente).

QUINTO LIVELLO

COMUNIONE CON LA NATURA

Raggio: 1,5 km per livello

Area d'effetto: solo il druido

Durata: istantanea

Effetto: conoscenza immediata della zona circostante

Grazie a questo incantesimo il druido diventa tutt'uno con la natura, ottenendo una conoscenza approfondita del territorio circostante entro 1,5 chilometri per livello. Egli ottiene la conoscenza immediata relativa a un massimo di un argomento ogni 4 livelli tra i seguenti: la composizione geomorfologica del terreno, le specie vegetali presenti, i minerali presenti, l'ubicazione dei corsi d'acqua presenti, le specie di animali presenti, le specie di abitanti intelligenti presenti (incluse quelle mostruose), l'ubicazione di edifici o rifugi famosi, l'ubicazione di un certo gruppo di creature (a scelta tra una specie di umanoidi, animali, bestie fantastiche, non-morti, costrutti, melme, creature extraplanari, mostri vegetali intelligenti). L'incantesimo non permette di ottenere informazioni relative a città (popolazione almeno 5000 abitanti) in cui la natura è stata rimpiazzata da insediamenti e costruzioni artificiali.

POTERE DELL'ARCOBALENO

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un arco o un ponte

Durata: 1 round per livello o speciale

Effetto: crea un arco magico o un ponte magico

Questa magia evoca il potere mistico dei colori dell'arcobaleno per creare uno dei due effetti sotto riportati, a scelta del druido, entro il raggio d'azione.

Arco di arcobaleno: L'incantesimo crea un arco lungo multicolore fatto di energia, leggerissimo e maneggevole da chiunque (anche da chi non sia normalmente in grado di usarlo). Chi lo impugna può far materializzare a sua volontà una delle sette frecce che l'arco può produrre (se non sceglie un colore, le frecce si materializzano nell'ordine sotto riportato), e scoccarla verso un nemico che deve trovarsi entro 108 metri. Il dardo di energia colpisce automaticamente il bersaglio, che tuttavia può ignorare i danni se è protetto da una resistenza alla magia o da una *barriera anti-magia*, op-

pure defletterlo se è protetto con magie appropriate (come *scudo magico*). Ogni dardo ha uno dei sette colori dell'arcobaleno, e quando uno di essi viene scoccato, l'arco perde quel determinato colore. Quando tutte e sette le frecce sono state scoccate, l'arco svanisce, viceversa permane fino al termine della durata della magia. Ogni freccia causa sempre 3d6 punti di danno non dimezzabili, e in base al colore ogni dardo causa il doppio dei danni ad un certo tipo di creature:

Rosso: esseri del fuoco

Arancio: creature elementali della terra, esseri sotterranei e costrutti

Giallo: non-morti e creature entropiche

Verde: piante e mostri vegetali

Blu: esseri dell'aria e creature volanti

Indaco: esseri dell'acqua

Viola: creature rigeneranti o velenose

Ponte di arcobaleno: L'incantesimo crea un ponte di forza composto dai sette colori dell'arcobaleno lungo fino a 20 metri per livello e largo un metro per livello del druido. Il ponte si materializza entro tre metri dal druido e può raggiungere qualsiasi luogo entro la sua lunghezza anche attraversando solidi che si frappongono sulla sua strada, garantendo il passaggio sicuro a tutti quelli che vi transitano, che non possono in alcun modo cadere da esso fino a che dura l'effetto. Il ponte offre a chi lo percorre un bonus di +2 ai Tiri Salvezza e alla Classe d'Armatura, rendendo il viaggiatore immune a qualsiasi condizione ambientale avversa (come vento forte o temperature estreme), nonché a incantesimi di trasporto istantaneo, ma non a effetti magici offensivi come *palla di fuoco*. Il ponte svanisce se viene dissolto magicamente o se il druido sceglie di far terminare la magia prima della tempo.

RESPINGI MATERIA INANIMATA

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 36 metri intorno al druido

Durata: 1 round per livello

Effetto: respinge materiale non vivente di qualsiasi tipo

Questo incantesimo crea un'onda di forza che allontana dall'incantatore qualsiasi oggetto fatto di materia inerte e non viva (inclusi cuoio e pellame), e persino non-morti e costrutti, fino a portarli a 36 metri di

distanza. Di solito viene usato contro armi o armature, per respingere coloro che le usano lontano dall'incantatore fino al limite del raggio d'azione dell'incantesimo, ma può anche essere usato per disperdere oggetti vari in diverse direzioni. Le vittime possono lottare contro la forza di gravità esercitata da questo incantesimo se riescono a far leva da qualche parte, mentre le creature volanti o fluttuanti sono inermi di fronte ad esso fino a che non toccano terra. Coloro che tentano di resistere all'onda di forza devono effettuare con successo un TS Incantesimi per riuscire a mantenere la loro posizione, e se riescono ad effettuare un altro nel secondo round, possono muoversi verso l'incantatore a metà della loro normale velocità di cammino, ma ogni round devono tentare il TS per evitare di essere respinte indietro.

L'incantatore può far cessare l'onda respingente ogni round semplicemente desiderandolo, e non necessita di rimanere concentrato per mantenerla attiva. La velocità con cui gli oggetti o le vittime influenzate vengono spostate dall'onda è di 9 metri al round mentre il peso totale di materia influenzata varia asseconda del livello: al 10° livello il druido riesce a spostare una quantità totale di materia inanimata di 250 kg (5000 monete), e la quantità di materia mossa aumenta di 10 kg (500 monete) per ogni livello successivo. Se la materia inanimata diretta contro l'incantatore ogni round supera il massimo peso influenzato dall'incantesimo, egli può decidere (entro i suoi limiti) quali oggetti o creature influenzare e quali lasciar avanzare.

Oggetti metallici scagliati contro il druido protetto da questo incantesimo ritornano indietro alla stessa velocità, e possono causare danno a chi li ha scagliati, se questi non effettuano con successo un TS contro Incantesimi per schivarli.

SMUOVI PIETRA

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: onda di forza lunga 36 mt e larga 18 mt

Durata: 1 turno per livello

Effetto: respinge tutti gli oggetti di pietra che incontra

Questo incantesimo crea un'onda di forza invisibile lunga 36 metri e larga 18. Il suo punto centrale può essere creato in qualunque punto entro 9 metri dall'incantatore. Quest'onda si sposta in una direzione orizzontale specificata dal druido, alla velocità di 3 metri al round, e può essere fermata in qualsiasi momento dall'evocatore se egli lo desidera; a quel punto però, non può più essere mossa nuovamente fino al termine dell'incantesimo.

Tutti gli oggetti in pietra o roccia (inclusi costrutti) toccati dall'onda di forza restano intrappolati e vengono trascinati via se non hanno un peso superiore a 10 kg per livello del druido o non sono ancorati saldamente al suolo. L'onda di forza continua a spostarsi fino alla distanza di 72 metri, e quindi resta fissa in quel punto per il resto della sua durata. Gli oggetti catturati dall'onda non vengono danneggiati, ma non possono essere utilizzati finché restano prigionieri dell'onda; non è possibile effettuare un TS per evitare

gli effetti dell'incantesimo. Una volta creata, l'onda di forza non richiede concentrazione per essere mantenuta, e il druido può dissolverla quando vuole.

Questo incantesimo ha molte utili applicazioni quando si tratta di ripulire una caverna. Esso, comunque, non è in grado di spostare le costruzioni stabili (come gli edifici) o altri oggetti ben fissati al suolo (come stalattiti o stalagmiti).

SPINE LACERANTI

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea una spina per livello che fa 1d4 Pf

Questo incantesimo causa la crescita istantanea di grosse spine all'interno del corpo della vittima, fino a che esse fuoriescono lacerando completamente la sua pelle e i tessuti. Ogni round in seguito al primo spunta una spina nel corpo della vittima, infliggendo 1d4 punti di danno, e il supplizio continua per 1 round per ogni livello del druido. Quando il numero di spine fuoriuscite supera i Dadi Vita posseduti dalla vittima, essa viene letteralmente paralizzata dal dolore e non potrà fare nulla fino a che l'incantesimo non compie il suo corso. Quando l'ultima spina è spuntata, la prima scompare, e una ad una scompaiono nei round successivi (e una volta che il numero di spine ritorna inferiore ai DV della vittima, questa riprende a muoversi).

Gli incantesimi di cura possono far recuperare i Punti Ferita persi, ma non eliminano le spine, che possono invece essere dissolte completamente da un *dissolvi magie* o da una *guarigione*. Per evitare totalmente l'effetto di questo incantesimo, la vittima può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi nel momento in cui il druido lancia questa terribile magia.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

TRASFORMAZIONE VEGETALE

Raggio: tocco

Area d'effetto: una pianta

Durata: permanente

Effetto: trasforma una pianta di una specie in un'altra

Questo incantesimo permette al druido di trasformare una singola pianta (inclusi funghi o muffe) in un tipo diverso di pianta a propria scelta. Il cambiamento è permanente e non può essere dissolto magicamente, e la vecchia pianta ha l'aspetto ma non tutte le caratteristiche della nuova pianta. Se si tratta di un vegetale commestibile, esso sarà totalmente insapore, e se si tratta di una pianta con proprietà curative, medicamentose o velenose, esiste una probabilità del 50% che queste proprietà siano totalmente assenti.

È possibile trasformare solo vegetali viventi (l'incantesimo è inutile su foglie cadute e frutta raccolta, ad esempio), e piante non intelligenti o mostruose (come rosa vampiro e erba assassina), e la nuova forma non può essere quella di un vegetale gigante, intelligen-

te o mostruoso. Esiste una limitazione riguardo alle dimensioni di partenza della pianta iniziale rispetto a quelle della nuova forma, ovvero riduzione fino a 1/5 o crescita fino a cinque volte le dimensioni iniziali (un ciuffo d'erba ad esempio non può essere trasformato in una quercia). La nuova pianta non deve per forza esse-

re appropriata all'ambiente in cui viene creata (un abete sulle montagne potrebbe essere trasformato in cactus ad esempio), anche se è chiaro che la nuova pianta potrebbe soffrire il clima e morire se inserita in un ecosistema ostile.

SESTO LIVELLO

ALBERO GUARDIANO

Raggio: tocco

Area d'effetto: un albero

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: anima un albero come un treant e lo comanda

Questo incantesimo trasforma un albero sano di qualsiasi tipo, alto almeno 7 metri, in un guardiano o un protettore. Il druido non può avere al suo servizio più di un albero per volta animato in tal modo (per animarne un secondo il primo deve essere tornato al suo stato normale). La cerimonia per creare un *albero guardiano* è lunga e complicata e l'incantesimo necessita di 1 ora per essere lanciato efficacemente. Al termine della cerimonia, il druido pone una frase di comando all'albero, che da quel momento esegue l'ordine fino al termine dell'incantesimo, agendo come se fosse a tutti gli effetti un treant con intelligenza e linguaggio. **Treant (Uomo-albero):** CA 2; DV 8; # Att 2 rami; Danni 2d6; MV 18/6; TS G8°; Difese speciali: armi contundenti infliggono solo 1 danno + bonus magici e di Forza; Speciali: Sorpresa con 1-3 su d6 in boschi.

Se la magia viene dissolta, l'albero animato mette immediatamente radici nel posto in cui si trova e ritorna normale. L'ordine non può superare un numero massimo di parole pari al livello del druido.

Esempio: un druido di 15° livello decide di animare una quercia per custodire il suo rifugio mentre egli si allontana, e gli dà quindi questo ordine: "Attacca ogni persona che entra nella radura senza prima pronunciare la frase 'sacro vischio'." Visto che si tratta di 14 parole l'incantamento funziona normalmente e da quel momento il treant attaccherà chiunque si avvicini alla radura senza dire le parole convenute. Un altro ordine molto semplice avrebbe potuto essere: "Seguimi a 9 metri di distanza e attacca chiunque mi ferisca."

Questo effetto non può essere associato ad alcun oggetto magico.

ASSEDIO DEI RAMPICANTI

Raggio: 90 metri

Area d'effetto: un edificio di volume massimo pari a 27 mt.cu. per livello

Durata: 12 turni

Effetto: crea una serie di rampicanti che distruggono 1 mt.cu. dell'edificio per ogni minuto dopo il sesto

Questo incantesimo deve essere diretto contro un edificio costruito sul terreno (di qualsiasi genere esso sia), ed è inefficace contro costruzioni volanti e navi

di qualsiasi tipo. Una volta invocato questo potere, una serie di numerosi rampicanti cominciano a crescere a ritmo vertiginoso intorno all'edificio bersaglio, risalendo lungo i suoi muri dal basamento fino ad arrivare al tetto e ricoprendo un volume di 27 metri cubi per livello del druido; se l'edificio è più piccolo non ci sono problemi, se è più grande se ne influenzerà solo una parte scelta dal druido.

All'inizio del terzo round, la struttura è interamente coperta di rampicanti, che cominciano ad assumere una colorazione nerastra e ad esercitare una pressione mastodontica sulla costruzione (a questo punto è ancora possibile fuggire normalmente dall'edificio). A partire dal sesto round e per ogni minuto successivo, l'edificio deve superare un TS contro Distruzione (vedi i TS degli oggetti) oppure 1 metro cubo della costruzione si stacca e viene ridotto in frantumi; se il TS ha successo, solo 50 decimetri cubi vengono distrutti. Dal sesto round in poi, nessuna creatura può uscire con mezzi normali da una delle uscite comuni dell'edificio, e i suoi abitanti possono rischiare di finire schiacciati sotto le macerie se non riescono a trovare una via di fuga in tempo. Il supplizio continua fino a che l'incantesimo termina o l'edificio cade in pezzi, al che i rampicanti avvizziscono e scompaiono.

Un druido può lanciare un solo *assedio dei rampicanti* per volta su un edificio, anche se più druidi possono lanciare contemporaneamente lo stesso incantesimo per ottenere un effetto più vasto e distruttivo.

Solo un incantesimo di *distruzione del magico* è in grado di annullare l'effetto di questo rituale.

METAMORFOSI MOSTRUOSA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il druido

Durata: speciale

Effetto: druido diventa creatura vivente non umanoide

Grazie a questa magia il druido assume la forma di qualsiasi creatura vivente non umanoide, dotata di un numero massimo di Dadi Vita pari al doppio del suo livello. Egli mantiene il suo allineamento, le sue conoscenze, le sue capacità mentali (Intelligenza, Saggiezza e Carisma) e i suoi Punti Ferita, mentre acquisisce immediatamente la padronanza di tutte le abilità della creatura in cui si trasforma (inclusa la Forza, la Destrezza, il THAC0 e i TS, se sono migliori dei suoi) senza disorientamento, ad esclusione delle capacità soprannaturali o magiche (come il soffio di un drago o lo sguardo pietrificante del basilisco). Inoltre, se la forma assunta è in grado di parlare un linguaggio intel-

ligibile (non contano i versi animaleschi), egli può lanciare incantesimi normalmente.

L'incantatore non deve per forza conoscere perfettamente la creatura della quale desidera assumere le fattezze, ma deve averla vista almeno una volta. Egli non si comporta istintivamente come le creature di cui assume la forma, ma comprende come dovrebbe fare per non destare sospetti se la situazione lo richiede.

L'incantesimo ha durata illimitata, e termina solo quando l'incantatore decide di tornare alla sua forma normale (è possibile assumere solo un tipo di forma ogni volta che si usa l'incantesimo).

SMUOVI LEGNO

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: onda di forza lunga 36 mt e larga 18 mt

Durata: 1 turno per livello

Effetto: un'onda spinge via tutti gli oggetti di legno

Questo incantesimo crea un'onda di forza invisibile lunga 36 metri e larga 18. Il suo punto centrale può essere creato in qualunque punto entro 9 metri dall'incantatore. Quest'onda si sposta immediatamente in una direzione orizzontale specificata dal druido, alla velocità di 3 metri al round, e può essere fermata in qualsiasi momento dall'evocatore se egli lo desidera; a quel punto però, non può più essere mossa nuovamente fino al termine dell'incantesimo.

Tutti gli oggetti di legno (inclusi costrutti) toccati dall'onda di forza restano intrappolati e vengono trascinati via, a meno che non abbiano un peso superiore a 10 kg per livello del druido o non siano saldamente ancorati al suolo. L'onda di forza continua a spostarsi fino alla distanza di 72 metri, e quindi resta fissa in quel punto per il resto della sua durata. Gli oggetti catturati dall'onda non vengono danneggiati, ma non possono essere utilizzati finché restano prigionieri dell'onda, compresi gli oggetti magici; non è possibile effettuare un TS per evitare gli effetti dell'incantesimo. Una volta creata, l'onda di forza non richiede concentrazione per essere mantenuta, e l'incantatore può dissolverla anche prima del termine della sua durata. Questo incantesimo non è in grado di spostare le costruzioni stabili (come gli edifici) o altri oggetti ben fissati al suolo (come gli alberi).

STAGIONI DELLA VITA

Raggio: 0

Area d'effetto: cerchio di raggio 18 mt

Durata: 1 turno

Effetto: cerchio magico distrugge non-morti e rallenta o immobilizza i viventi

Questo potente incantesimo influenza sia le creature viventi che i non-morti, ma non ha alcun effetto contro i costrutti e le melme. Quando invoca il potere, il druido deve scegliere quale delle *stagioni della vita* evocare, e per un raggio di 18 metri intorno a sé la zona assume le caratteristiche della stagione scelta per 1 turno, influenzando tutti i presenti. L'effetto scelto si

sposta col druido e non si può modificare. Il druido non risente in alcun modo degli effetti deleteri della stagione scelta, e può scegliere di esentare dagli effetti dannosi fino a una creatura vivente ogni tre livelli che si trovi nell'area al momento del lancio dell'incantesimo: questi soggetti continueranno a non essere danneggiati dall'effetto anche se lasciano la zona e poi vi ritornano; chiunque invece entri nella zona successivamente, viene influenzato normalmente. L'effetto può essere annullato dal druido quando vuole (il che pone fine alla magia), oppure venire dissolto magicamente.

Primavera: l'aria diventa fresca e piena del profumo dei fiori appena sbocciati, con una temperatura che si aggira intorno ai 20°C. Qualsiasi creatura vivente presente nell'area deve tentare un TS contro Incantesimi mentali ogni round in cui rimane nell'area per evitare di venire inebriata dal risveglio dei sensi e delle emozioni, rimanendo stordita fino a che resta nell'area; una volta uscita, la sua mente torna normale. Creature non-morte invece subiscono 1d8 PF per round di esposizione (nessun TS concesso) a causa dell'energia positiva che distrugge lentamente il loro legame con la sfera dell'Entropia. Qualsiasi non-morto che scenda a PF negativi a causa dell'effetto viene miracolosamente risorto se non è morto da più di un anno, altrimenti la sua anima viene semplicemente messa a riposo per sempre (impossibile risvegliarlo ancora come non-morto). Creature risorte avranno solo 1d6 PF, nessuna memoria della loro non-vita, e necessitano di due settimane di riposo (proprio come gli effetti dell'incantesimo clericale *resurrezione*). Inoltre saranno istintivamente gentili col druido come sotto l'effetto dello *charme* (v. incantesimo arcano di 1°) per almeno una settimana, trascorsa la quale agiranno in base al rapporto instaurato con lui e alla loro indole.

Estate: l'aria diventa molto calda e umida, con una temperatura che si aggira intorno ai 40°C e una forte luce che illumina a giorno tutta la zona. Qualsiasi creatura vivente deve effettuare un TS contro Raggio della Morte per ogni minuto in cui rimane nella zona per evitare un colpo di calore (v. regole sul *Manuale delle Abilità Generali* alla voce "*Resistere al caldo*"). Qualsiasi creatura non-morta subisce automaticamente 2d8 PF per round di esposizione (nessun TS concesso) a causa dell'intensa energia positiva che permea l'area. Vampiri e simili non-morti vulnerabili alla luce solare devono considerare questo effetto come identico alla luce prodotta dal sole a mezzogiorno, quindi oltre a perdere i loro poteri speciali (metamorfosi, immunità, rigenerazione, charme) non potranno resistere per molto se non si allontanano al più presto (solitamente perdono 1/3 dei loro PF per ogni round di esposizione). Non-morti che scendono a zero PF a causa di questo effetto sono considerati completamente disintegrati.

Autunno: l'aria diventa fresca, con una temperatura che si aggira intorno ai 15°C, e piena degli odori tipici dell'autunno. Qualsiasi creatura vivente deve effettuare un TS contro Incantesimi per ogni round di esposizione: se il TS riesce, è semplicemente più lenta del solito (-1 a prove di Iniziativa, ai TxC e 1 punto di penalità alla CA), mentre se il TS fallisce la creatura agisce come sotto l'effetto dell'incantesimo

lentezza (v. magia arcana di 3° livello, inverso di *velocità*). Qualsiasi creatura non-morta deve invece effettuare un TS contro Raggio della Morte per ogni round di esposizione: se il TS fallisce la creatura perde parte della propria energia disgregandosi (se dotata di corpo materiale) o dissolvendosi (se immateriale) parzialmente (cade un arto, la mascella, o una parte del corpo). Ad ogni TS fallito in pratica, il non-morto perde 1 Dado Vita dal massimo con conseguente diminuzione dei Punti Ferita, e una volta raggiunti zero DV l'essere si dissolve completamente.

Inverno: l'aria diventa gelida, con una temperatura che si aggira intorno ai -10°C . Qualsiasi creatura vivente deve effettuare un TS contro Raggio della Morte per ogni minuto in cui rimane nella zona per evitare l'ipotermia (v. regole sul *Manuale delle Abilità Generali* alla voce "*Resistere al freddo*"). Qualsiasi creatura non-morta deve invece effettuare un TS contro Paralisi per ogni round di esposizione: se il TS riesce, è comunque rallentata (-1 a prove di Iniziativa, ai TxC e 1 punto di penalità alla CA), mentre se il TS fallisce la creatura cade in uno stato di letargia comatosa che dura finché resta nell'area d'effetto della magia e durante il quale è completamente inerme e inconsapevole di ciò

che le accade intorno (come fosse addormentata senza possibilità di risvegliarsi).

TRASPORTO VIA PIANTE

Raggio: infinito (entro lo stesso piano)

Area d'effetto: solo il druido

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporto entro lo stesso piano tramite piante

Questo incantesimo può essere usato al massimo una volta al giorno. Il druido deve trovarsi accanto ad una pianta (di qualsiasi grandezza) e deve indicare un luogo in generale o una specifica pianta a una qualunque distanza. Dopo aver pronunciato l'incantesimo, il druido entra per magia nella pianta più vicina ed emerge da quella indicata come destinazione (se non è stata indicata, occorre stabilirlo casualmente). Non c'è limite alla distanza tra le due piante, ma devono essere entrambe vive e nello stesso piano di esistenza; se una delle due piante è morta, l'incantesimo non funziona. Il druido appare nel luogo indicato senza errori, e può portare con sé altri due esseri viventi.

SETTIMO LIVELLO

ARMONIA UNIVERSALE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il druido

Durata: speciale

Effetto: il druido è in grado di memorizzare un incantesimo extra per ogni livello di potere

Questo incantesimo può essere utilizzato solo da druidi di 30° livello o superiore, con un punteggio di almeno 18 in Saggezza. Quando il druido lancia su di sé questo incantesimo, deve trascorrere le 12 ore successive raccogliendosi in meditazione, a contatto con l'ambiente naturale circostante; se la meditazione viene interrotta per qualunque ragione, l'incantesimo non ha effetto. Terminata la meditazione, il druido deve coricarsi e dormire un sonno ininterrotto per almeno 8 ore, e al suo risveglio, il druido è in grado di memorizzare un incantesimo extra per ogni livello di potere (cioè un incantesimo extra di 1° livello, uno di 2°, uno di 3°, uno di 4°, uno di 5°, uno di 6° ed infine uno di 7°).

Di solito si lancia *armonia universale* prima di intraprendere un'importante missione o un'avventura. Gli incantesimi extra rimangono memorizzati fin quando il druido non li lancia (possono passare anche diversi giorni). Due incantesimi di *armonia universale* non sono in alcun modo cumulativi, e non è possibile lanciare nuovamente questo incantesimo finché l'effetto del primo non svanisce (ovvero tutti gli incantesimi bonus vengono utilizzati), e comunque non più di una volta a settimana.

ESPLOSIONE SOLARE

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: speciale

Effetto: un'esplosione di luce ogni 3 livelli causa cecità e 10d6 Pf alle creature (il doppio ai non-morti)

Questo incantesimo crea un'esplosione di luce solare che riempie un'area sferica di 12 metri di diametro entro 72 metri dal druido. Il druido mantiene attivo il potere di creare questa esplosione per 1 round per livello, e durante questo lasso di tempo è possibile creare fino a un massimo di tre esplosioni (non più di una al round). L'effetto svanisce quando tutte le esplosioni vengono utilizzate o al termine della sua durata (in base a quale delle due condizioni si verifica prima), o se viene lanciato con successo un *dissolvi magia* sul druido. Ciascuna esplosione causa a tutte le creature presenti entro l'area d'effetto 10d6 punti di danno a causa dell'intenso irraggiamento di energia spirituale e termica, ma è possibile effettuare un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni; se però il TS fallisce, oltre ai danni la vittima rimane accecata perennemente.

Se vi sono creature non-morte nell'area d'effetto, il *bagliore solare* infligge il doppio dei danni (20d6), e il TS per evitare la cecità e dimezzare le ferite subisce una penalità di -4 ; inoltre, tutte quelle creature non-morte specificamente vulnerabili alla luce solare (come i vampiri) vengono polverizzate se il loro TS fallisce. La luce generata dall'effetto è in grado di infliggere danni anche a muffe, funghi, e melme in genere, oltre che alle piante e ai vegetali, mentre i costrutti e

qualsiasi oggetto subiscono automaticamente la metà dei danni, con possibilità di ridurre a 1/4 con TS.

LEGAME ARBOREO

Raggio: tocco

Area d'effetto: un albero

Durata: permanente

Effetto: lega l'anima del druido ad un albero

Questo incantesimo lega permanentemente l'anima dell'incantatore ad uno specifico albero, solitamente scelto per la sua salute eccezionale e l'ambiente riparato. L'incantamento richiede almeno un mese di preparazione, durante il quale il druido, che deve aver raggiunto almeno il 21° livello, rimane vicino all'albero in meditazione e preghiera. Al termine della cerimonia vera e propria (che dura un'ora e può essere celebrata solo durante la notte del solstizio invernale o estivo), l'essenza vitale del druido viene trasferita permanentemente nell'albero: in questo modo, fino a quando l'albero rimane in vita, il ritmo di invecchiamento del druido è rallentato fino a un decimo del normale (invecchia di 1 anno ogni 10 trascorsi). Inoltre, se il druido viene ucciso, la sua anima si fonde immediatamente con l'albero, e nessun tipo di *resurrezione* o simile effetto magico è in grado di riportare in vita il corpo dell'incantatore, finché questo non viene portato entro 3 metri dall'albero in cui è presente la sua anima. Se entro un anno dalla morte del druido il suo spirito non è stato riportato nel corpo originale, allora l'albero subisce una metamorfosi radicale e il druido ritorna a vivere come *treant* druido, dotato di tutte le caratteristiche dei *treant* e delle memorie, personalità e abilità del druido. [Se il DM possiede il supplemento PC1, è inoltre possibile utilizzare il *treant* come PG, dotato degli stessi PE del druido defunto.]

D'altra parte, lo svantaggio del *legame arboreo* è che qualsiasi danno soffra l'albero a cui il druido è legato si ripercuote anche su di lui (se ad esempio un boscaiolo comincia a tagliare l'albero, ogni danno inflitto ad esso causerà immediatamente una ferita di eguale entità sul corpo del druido). Se l'albero non viene abbattuto o non muore, ma subisce abbastanza danni da uccidere il corpo del druido, allora il personaggio deve effettuare un favorevole TS contro Raggio della Morte per evitare di morire, e se riesce cade a terra svenuto per 1d6 round, trascorsi i quali si risveglia con 1 PF. Qualsiasi danno arrecato al druido però non viene inflitto anche all'albero, e il vincolo non può essere dissolto in alcun modo, se non tramite un *desiderio*.

Nota: i druidi artici, quelli acquatici e quelli del sottosuolo possiedono una variante di questo incantesimo chiamata *Legame vitale*, che gli consente di scegliere una qualsiasi pianta tipica del loro habitat come ricettacolo del proprio spirito. Nel caso in cui il druido muoia e non venga ricongiunto al proprio corpo entro un anno, esso si trasforma in uno spirito della natura (vedere GAZ12 per le statistiche degli spiriti naturali) e rimane ancorato al luogo in cui si trova la pianta.

METAMORFOSI ARBOREA

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: semisfera di raggio 3 metri

Durata: permanente

Effetto: trasforma le vittime nell'area in alberi

Grazie a questo potente incantesimo, il druido riesce a trasformare tutte le creature viventi entro una semisfera di 3 metri di raggio (situata entro 3 metri per livello) e appoggiati sul terreno (non funziona contro esseri in volo) in alberi, facendo loro spuntare radici, foglie, rami e corteccia; naturalmente ogni individuo può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitare la trasformazione. Il druido può trasformare un numero massimo di Dadi Vita di creature pari al proprio livello, e se la somma totale dei DV delle creature presenti nell'area d'effetto è maggiore, il druido ha la facoltà di scegliere quali verranno colpite e quali saranno risparmiate (ad esempio, un druido di 18° può trasformare fino a 18 DV di creature, il che significa che se ci sono 4 orchi da 4 DV e tre guerrieri di 5° livello nell'area d'effetto, può scegliere di trasformare solo 4 orchi, oppure solo 3 guerrieri, oppure una combinazione che non superi 18 DV/livelli complessivi).

Le vittime che falliscono il TS diventano istantaneamente e permanentemente degli alberi del tipo più comune presente nella regione in cui si trovano (insieme con tutto il loro equipaggiamento), e mantengono la stessa età che avevano. Da quel momento continuano a vivere come fossero normali alberi, e invecchiano e muoiono come tali. Ciascuna vittima tuttavia mantiene i propri ricordi, la propria personalità e intelligenza, e anche una minima percezione della realtà circostante (v. sensi delle piante in *parlare con le piante*), senza tuttavia poter comunicare con l'esterno se non con mezzi magici (tramite gli incantesimi *telepatia* o *parlare con le piante* lanciati da qualcun altro). Se l'albero viene tagliato o danneggiato la vittima soffre, ma non muore finché l'albero non viene abbattuto completamente, e solo a quel punto l'individuo ritorna in forma normale (anche se decapitato e invecchiato).

La magia può essere spezzata solo da un incantatore di almeno tre livelli superiore al livello del druido con uno *scaccia maledizioni* su ciascuna vittima (un *dissolvi magie* non ha alcun effetto); lo stesso druido può liberare le sue vittime dalla maledizione in qualsiasi momento semplicemente concentrandosi, e da quel momento l'incantesimo per loro cessa.

MORSA DELLA TERRA

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: anima la terra per colpire e afferrare il nemico

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore sceglie la creatura bersaglio, che deve trovarsi necessariamente sul terreno (è inefficace contro tutti i bersagli volanti) ed entro 18 metri. Incantatore e vittima lancia-

no 1d12, a cui sommano il bonus di Saggezza, per determinare l'effetto della magia, come segue:

Risultato della vittima maggiore di 3+ punti: la creatura non risente dell'incantesimo.

Risultato della vittima maggiore di 2 punti: il terreno sotto i piedi della creatura diventa accidentato e la sua velocità di movimento si dimezza per 1d4 round.

Risultato della vittima maggiore di 1 punto: la creatura sprofonda fino alle caviglie nella terra che si chiude intorno alle sue gambe. La vittima non riesce più a muoversi e rimane immobile per 12 turni (può usare le mani e parlare normalmente, è solo ancorata al terreno per la durata indicata), subendo una penalità di 4 punti alla Classe d'Armatura (minimo CA 9).

Risultati uguali: un pugno di roccia emerge dal terreno colpendo la vittima e causandole 5d4 punti di danno (nessun TS concesso); la vittima inoltre cade a terra, mentre l'incantatore rimane illeso dagli eventi.

Risultato dell'incantatore maggiore di 1 punto: una mano di roccia emerge dal terreno e resta agli ordini dell'incantatore per 1d4+1 round. Può essere usata per colpire la vittima (usare il THAC0 dell'incantatore con un bonus di +2 al TxC), causandole 5d4 punti di danno (nessun TS concesso), oppure per afferrarla e immobilizzarla, o per proteggere l'incantatore come fosse un muro di pietra. Inoltre, la vittima cade a terra anche se non viene colpita, a causa delle scosse telluriche, mentre l'incantatore rimane illeso dagli eventi. Se la vittima cerca scampo in aria, la mano può allungarsi fino a 6 metri per raggiungerla, ma non oltre.

Risultato dell'incantatore maggiore di 2 punti: una spaccatura si apre nel terreno, imprigionando all'istante la vittima designata e richiudendosi nello stesso round. Solo la parte superiore del busto della vittima emerge dal terreno, ed egli è completamente immobilizzato (comprese le braccia), fino a che qualcuno non scava per liberarlo o lui riesce a fuggire magicamente. Le vittime immobilizzate in questo modo possono essere colpite facilmente da chiunque (hanno sempre CA 10).

Risultato dell'incantatore maggiore di 3+ punti: una spaccatura si apre nel terreno, e la vittima designata vi cade dentro senza possibilità di sfuggirle. La caduta e gli scossoni causano 10d6 punti di danno alla vittima, che deve effettuare un TS Raggio della morte per evitare di essere schiacciata tra le pareti di roccia e soffocare istantaneamente. Se il TS ha successo invece, la creatura riesce a riemergere parzialmente ma è completamente imprigionata dal busto in giù (comprese le braccia), fino a che qualcuno non scava per liberarlo o lui riesce a fuggire magicamente. Le vittime immobilizzate in questo modo possono essere colpite facilmente da chiunque (hanno sempre CA 10).

L'incantatore naturalmente può sempre scegliere un risultato inferiore a quello che realizza, se pensa che gli effetti siano più appropriati ai suoi intenti. Elementali della terra vittime di questo incantesimo vengono istantaneamente rispediti nel loro piano.

MORTE STRISCIANTE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: insetti in area di 36 mq

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea uno sciame di insetti di 36 mq

L'incantesimo crea un enorme sciame composto da 1.000 insetti striscianti, che appare ovunque entro 36 metri dal druido (a sua discrezione). Essi riempiono un'area di 36 metri quadrati, le cui esatte dimensioni possono essere scelte dal druido (ad esempio 6 x 6 metri, oppure 2 x 18 metri, ecc.). Lo sciame si sposta alla velocità di 18 metri per round se si trova, anche solo in parte, entro 36 metri dal druido, senza che alcun ostacolo possa ridurne la velocità, e svanisce al termine della durata dell'incantesimo, oppure quando si allontana oltre 36 metri dal druido.

Gli insetti divorano chiunque incontrino sul loro cammino, e ogni gruppo di 10 insetti infligge 1 Punto Ferita (senza possibilità di Tiro Salvezza per ridurre i danni), per un totale di 100 PF per round a ciascun individuo che si trova all'interno dello sciame. I normali attacchi (come un colpo di spada o mazza, o una torcia accesa) non sono in grado di intaccare la compattezza dello sciame, e solo incantesimi che influenzano un'area d'effetto ampia almeno 36 metri quadrati possono ridurre il numero degli insetti di 1 per ogni Punto Ferita causato, riducendo quindi in proporzione il numero di Punti Ferita inflitti dallo sciame (ad esempio, un incantesimo *palla di fuoco* che causa 90 Pf uccide automaticamente 90 insetti).

Lo sciame può essere dissolto magicamente con le normali probabilità di successo, ma non è in grado di penetrare lo schermo creato dall'incantesimo *protezione del male* né la *barriera anti-insetti* o la *barriera anti-animati*.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

SEMI MIRACOLOSI

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 seme ogni 12 livelli

Durata: speciale

Effetto: infonde con poteri curativi dei semi vegetali

Questo incantesimo è in grado di riprodurre su alcuni semi precedentemente preparati con un incantesimo di *aura sacra* (uno per seme) i poteri curativi della mitica pianta del senzù. Mentre lancia l'incantesimo, il druido deve tenere in mano i semi (può incantarne solo uno ogni 12 livelli con ogni incantesimo, arrotondando per difetto), che diventano così magici e mantengono le loro proprietà per 1d4 ore. Chiunque ne mangi uno entro questo lasso di tempo viene immediatamente portato al massimo dei Punti Ferita possibili per la sua classe e razza come se avesse Costituzione 18 in base al livello dell'individuo (es: un guerriero di 9° raggiungerà i 99 PF), anche se supera i suoi reali PF. Questi PF aggiuntivi rimangono per 1 ora (quindi se l'individuo viene ferito e poi curato entro questo lasso

di tempo, potrà ritornare di nuovo al valore modificato di PF), dopo di che scendono lentamente (1 al minuto) fino a portare il personaggio ai suoi PF normali (se sono già stati eliminati in qualche modo, l'individuo non verrà privato dei suoi propri PF).

Inoltre, chiunque mangi un seme di senza sarà sazio e non avrà bisogno né di cibo né di acqua per una settimana, e si sentirà immediatamente riposato (come dopo una notte di sonno). I *semi miracolosi* guariscono infine chi li mangia in modo permanente da qualsiasi malattia (magica o normale), e dalla cecità/sordità, ma non possono fare ritornare in vita i morti, né risvegliare da uno stato comatoso o di stasi temporale magica un qualsiasi individuo.

Nessuno può mangiare più di un seme di senza nell'arco delle ventiquattro ore: chi lo fa deve immediatamente tentare un TS contro Incantesimi, e se fallisce muore d'infarto sul colpo; se invece riesce non accade nulla di grave, ma il personaggio si sentirà rallentato (come per l'inverso dell'incantesimo *velocità*) per le seguenti 1d4 ore.

SMUOVI METALLO

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: onda di forza lunga 36 metri e larga 18 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: un'onda spinge via tutti gli oggetti di metallo

Questo incantesimo crea un'onda di forza invisibile lunga 36 metri e larga 18. Il suo punto centrale può essere creato in qualunque punto entro 9 metri dall'incantatore. Quest'onda si sposta immediatamente in una direzione orizzontale specificata dal druido, alla velocità di 3 metri al round, e può essere fermata in qualsiasi momento dall'evocatore se egli lo desidera; a quel punto però, non può più essere mossa nuovamente fino al termine dell'incantesimo.

Tutti gli oggetti di qualsiasi metallo o lega metallica (inclusi costrutti) toccati dall'onda di forza restano intrappolati e vengono trascinati via, a meno che non abbiano un peso superiore a 10 kg per livello del druido o non siano saldamente ancorati al suolo. L'onda di forza continua a spostarsi fino alla distanza di 72 metri, e quindi resta fissa in quel punto per il resto della sua durata. Gli oggetti catturati dall'onda non vengono danneggiati, ma non possono essere utilizzati finché restano prigionieri dell'onda, compresi gli oggetti magici; non è possibile effettuare un TS per evitare gli effetti dell'incantesimo. Una volta creata, l'onda di forza non richiede concentrazione per essere mantenuta, e l'incantatore può dissolverla anche prima del termine della sua durata.

TRASFORMAZIONE NATURALE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 50 mon (250 gr) di oggetti di metallo

Durata: permanente

Effetto: trasforma 50 mon (250 gr) per livello di metallo in legno morto o in roccia

L'incantesimo può trasformare qualsiasi oggetto metallico in un equivalente oggetto di legno o pietra, a scelta del druido. Per ogni livello del druido può essere trasformato l'equivalente di 50 monete (2,5 chilogrammi) di metallo, ma gli oggetti magici metallici hanno 90 probabilità su 100 di resistere all'incantesimo. Le armature trasformate in roccia diventano inutili e ingombranti, mentre quelle trasformate in legno possono essere indossate dal druido, ma non è possibile sfilarle senza distruggerle. Armi trasformate in pietra o legno asseconda dell'intento del druido possono mantenere tutti i loro poteri pur cambiando la loro struttura molecolare, oppure diventare inutili pezzi di roccia e legno contorto che devono essere buttati. La *trasformazione naturale* è irreversibile e non può essere contrastata se non con un *desiderio*.

Maestro Hin

Requisiti Primari: Saggezza.

Altri requisiti: Saggezza maggiore o uguale a 13.

Dadi Vita: 9d5 fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello aggiunge +1 Punto Ferita per ogni livello successivo, senza applicare bonus/malus per la Costituzione, fino al 36°.

PE e Livello massimo: Il Maestro Hin ha una propria tabella di avanzamento in PE riportata sotto e può arrivare fino al 36° livello.¹⁵

Tiri Salvezza: Halfling di pari livello.

THAC0: Chierico di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura e scudo adatti alla taglia dell'halfling.

Armi consentite: Qualunque consentita dagli Alti Eroi.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini (lista speciale dei maestri hin), scacciare non-morti, negare incantesimi, infravisione, immunità ad alti livelli.

Maestria nelle Armi: Come un biclasse Guerriero-Chierico.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Cercare l'acqua (bonus), Autorità, Religione: Culto degli Alti Eroi.

Descrizione Generale

Il termine "Maestro" veniva usato dagli halfling (o hin) nei tempi antichi per indicare gli elfi del Popolo Mite, che secoli fa abitavano nei boschi delle Cinque Contee. Essi infatti consideravano i membri del Popolo Mite come dei veri e propri maestri dell'armonia con la natura e col creato, e hanno mantenuto parte delle tradizioni e dei segreti magici tramandati dal Popolo Mite fino al presente. Oggi infatti, col termine Maestro gli halfling indicano una speciale casta di hin che hanno abbandonato il proprio clan per vivere a contatto con la natura, proprio come faceva il Popolo Mite, e che usa i segreti tramandati di generazione in generazione per proteggere le Cinque Contee e la razza hin e mantenere vive le tradizioni halfling. Il Maestro è una classe particolare presente solo tra gli hin delle Cinque Contee e sconosciuto altrove.

Il maestro hin è molto simile ad un druido, per il suo attaccamento alla terra e alla natura, ma nello stesso tempo svolge il ruolo di paladino e protettore delle Cinque Contee, servendo fedelmente gli Alti Eroi Hin (gli immortali halfling Brindorhin, Coberham e Nob Nar), che gli concedono i suoi poteri magici. Il maestro hin conduce una vita abbastanza solitaria e contemplativa, fermandosi a lungo in qualche luogo isolato per meditare, mentre vaga da un capo all'altro delle Cinque Contee per osservare la situazione ed intervenire solo laddove la nazione sia minacciata o gli halfling debbano essere ripresi per le loro azioni, oppure protetti. Il maestro è nello stesso tempo un filosofo,

un uomo di pace e un saggio esperto della natura e della storia, ma non disdegna di entrare in combattimento contro i prepotenti e i malvagi, per portare giustizia e pace tra la sua gente.

Dato il profondo legame esistente tra il maestro hin e la sua terra, pochissimi maestri si avventurano al di fuori delle Cinque Contee: solo quelli di 30° livello o superiore hanno la possibilità di farlo liberamente, e quelli di livello inferiore possono farlo solo nel caso venga affidata loro una missione speciale da uno degli Alti Eroi o dal Consiglio degli Sceriffi (chi viola questa regola viene subito inseguito e interrogato sulle motivazioni del suo comportamento, e gli Alti Eroi potrebbero negare gli incantesimi divini al personaggio). Tra le comunità hin sparse per il mondo, solo in quelle che costituiscono una vera e propria nazione o un largo insediamento, e che onorano e ricordano le tradizioni halfling e gli Alti Eroi, possono esistere maestri hin (anche se condividono le stesse limitazioni ad avventurarsi fuori dalle zone controllate dagli halfling).

Per diventare un Maestro, occorre innanzitutto che un halfling trovi un maestro hin che abbia voglia di prenderlo come proprio adepto, per insegnargli i segreti della casta dei maestri. L'adepto dovrà quindi viaggiare insieme al suo tutore all'interno dei territori halfling per circa 6 mesi, apprendendo la via della natura, le parole degli Alti Eroi e i misteri del potere divino concesso ai prescelti. Durante questo periodo, il tutore metterà l'allievo di fronte a prove di coraggio, di saggezza e di pazienza, per valutare la sua predisposizione alla Via dei Maestri, e alla fine lo condurrà attraverso una grande impresa per mettere alla prova quanto ha appreso (un'avventura ideata dal DM). Di solito, durante questo periodo l'aspirante halfling guadagna abbastanza esperienza da diventare un maestro di 2° livello (ovvero 1.500 PE), e una volta superata la prova, il suo tutore lo investe ufficialmente con tutti i poteri e gli obblighi della casta dei Maestri hin.

Solitamente i maestri hin restano membri di questa casta fino alla morte, poiché si tratta di una filosofia di vita che abbracciano completamente e non semplicemente di un mestiere o di una carriera. Questo dà ai maestri un'influenza particolare sui propri simili, dai quali vengono sempre rispettati e onorati in qualsiasi circostanza, anche se i maestri non hanno alcun potere politico o religioso assimilabile a quello di un capo clan o di un sacerdote o un Custode. Se mai un maestro tuttavia, dovesse decidere di non essere più in grado di proseguire secondo questo modello di vita e rinunciasse a far parte di questa casta, egli perderebbe immediatamente tutti i poteri speciali associati ad essa (compresi i PF aggiuntivi rispetto al limite massimo dell'hin), ad eccezione dell'abilità generale *Cercare l'acqua* (vedi sotto), e non potrebbe più ritornare sui suoi passi. L'esperienza accumulata come maestro verrebbe subito convertita in PE per la tabella standard dell'halfling, ed egli diventerebbe un halfling comune a tutti gli effetti (anche se assai potente).

¹⁵ La classe del Maestro Hin è stata modificata rispetto a quella presentata nel GAZ8 per quanto riguarda la progressione in livelli e PE. Se si vuole adottare quella originale, fare riferimento al GAZ 8, *The Five Shires*.

Poteri dei Maestri Hin

Una volta terminato l'addestramento e raggiunto il 2° livello come maestro, l'halfling acquista gratuitamente la capacità di **riconoscere tracce animali**, potendo identificare sempre con sicurezza qualsiasi tipo di traccia animale vedano, e acquisisce l'abilità generale bonus **Cercare l'acqua**, che gli permette di trovare fonti di acqua potabile in qualsiasi luogo.

Gli Alti Eroi danno al maestro, oltre al potere di **lanciare incantesimi divini** (vedi la lista appropriata riportata sotto), anche un'**infravisione** di origine magica, che aumenta di 3 metri per ogni livello da maestro dell'halfling, fino ad un massimo di 36 metri al 12° livello. Inoltre, il maestro può anche tentare di **scacciare i non-morti** come se fosse un chierico dello stesso livello.

Il maestro hin può **evocare e vincolare un famiglio** allo stesso modo degli incantatori arcani, utilizzando l'incantesimo **evoca alleato animale** (vedere le regole per possedere un famiglio nel Volume 1).

Per finire, la capacità di **negare incantesimi** tipica di qualsiasi halfling all'interno delle Cinque Contee, per il maestro è basata sul doppio della somma dei suoi punteggi di Intelligenza e Saggezza. Normalmente infatti, ogni halfling che sia almeno di 5° livello può negare un qualsiasi tipo di incantesimo che senta evocare (si esclude quindi il caso in cui l'hin venga sorpreso), sia quelli lanciati da incantatori che da oggetti magici, semplicemente concentrandosi per tutto il round sull'incantesimo e urlando "No!". Il tentativo, che può essere effettuato solo una volta ogni 24 ore, e solo all'interno delle Cinque Contee, lascia sempre prostrato l'halfling, che perde 1d4 Punti Ferita (solo se la negazione viene effettuata entro 9 metri da una fonte di Fiamma Nera questo non avviene), recuperabili con mezzi normali o magici; se a causa di questa perdita dovesse scendere sotto 0 PF, l'hin muore, ma il tentativo ha automaticamente respinto la magia al mittente. In qualsiasi altro caso, per sapere qual è l'esito specifico del tentativo, occorre tirare 1d20 e aggiungere la somma dei punteggi di Intelligenza e Saggezza dell'halfling (la somma raddoppiata nel caso dei maestri hin) e poi consultare la Tabella 4.6:

Tab. 4.6 – Negazione Magica degli Halfling

Somma	Effetto
7-29	Il tentativo fallisce miseramente.
30-35	L'effetto magico viene diminuito di 1 dado di danni, oppure la durata viene ridotta di 1 round (a scelta dell'halfling).
36-39	L'effetto magico viene deviato di 1d6 +2 metri in una direzione determinata casualmente, oppure diminuito di 2 dadi di danni, asseconda dell'intento originale dell'halfling.
40-45	L'effetto magico viene deviato di 1d12 +8 metri lontano dal bersaglio predestinato nella direzione scelta dall'halfling, oppure diminuito di 3 dadi di danni, asseconda dell'intento originale dell'halfling.
46-49	La magia viene privata di qualsiasi tipo di effetto, e compare un'illusione visuale di ciò che era stato evocato (se la magia evocava un effetto visibile, altrimenti non succede proprio nulla), che svanisce subito. Se l'effetto magico causava danni alla sua vittima, il soggetto subisce semplicemente 2 Punti Ferita.
50-53	L'effetto magico viene negato completamente.
54+	L'effetto magico viene respinto contro chi lo ha lanciato o evocato.

Eventuali modificatori (cumulativi) da aggiungere al tiro di dado sono i seguenti:

- se il potere magico che si tenta di negare è prodotto da un artefatto o da un immortale: -5;
- se l'halfling sta difendendo la sua casa o la roccaforte del suo clan, oppure un luogo particolarmente caro e importante per lui dal punto di vista personale: +2;
- se l'halfling sta difendendo individui per lui particolarmente importanti affettivamente e non se stesso: +4.

Tabella di Progressione del Maestro Hin

Un Maestro può raggiungere il 36° livello, a differenza dei normali hin, guadagnando maggiori PF e mantenendo la progressione nei TS simile a quella degli halfling. Il Maestro halfling inoltre, guadagna le immunità razziali che contraddistinguono tutti gli halfling ai livelli appropriati (vedi le note riportate accanto a ciascun livello).

Tab. 4.7 – Tabella di Progressione del Maestro Hin

Liv.	PE	Liv.	PE	Liv.	PE
1	0	13	800.000	25	2.000.000
2	3.000	14	900.000	26 ²	2.100.000
3	6.000	15	1.000.000	27	2.200.000
4	9.000	16	1.100.000	28	2.300.000
5	20.000	17	1.200.000	29	2.400.000
6	40.000	18	1.300.000	30	2.500.000
7	80.000	19	1.400.000	31	2.600.000
8	160.000	20	1.500.000	32	2.700.000
9 ¹	300.000	21	1.600.000	33	2.800.000
10	500.000	22	1.700.000	34	2.900.000
11	600.000	23	1.800.000	35	3.000.000
12	700.000	24	1.900.000	36	3.100.000

Note:

- 1) Il Maestro subisce automaticamente metà danni da qualsiasi tipo di incantesimo o effetto magico.
- 2) Il Maestro subisce automaticamente metà danni da qualsiasi tipo effetto schivabile o di arma a soffio, che vengono ridotti a 1/4 se effettuata con successo un Tiro Salvezza appropriato (se concesso).

Per lanciare incantesimi, il maestro hin necessita solamente del simbolo sacro di uno degli Alti Eroi e di poter parlare liberamente per recitare le formule appropriate. Per il resto, il maestro hin segue le stesse regole e ha le stesse restrizioni di memorizzazione degli incantatori divini, ma usa solo in casi eccezionali gli incantesimi inversi delle magie curative, dato che la pratica è considerata un'azione riprovevole.

Lista degli Incantesimi ¹⁶

Il Maestro usa la stessa tabella di progressione degli incantesimi del Chierico. Tutti gli incantesimi elencati nella Tabella 4.8 sono descritti tra gli incantesimi comuni degli incantatori divini riportati in questo manuale o nei set *Base*, *Expert*, *Companion* e *Master* (anche se alcuni sono stati alzati di un livello, come gli incantesimi di cura), con le eccezioni contrassegnate dalle varie sigle.

I maestri hin possono ricercare altri incantesimi clericali o druidici e fabbricare oggetti magici nel modo comune per i chierici, e se possiedono l'abilità *Magia Arcana* possono usare oggetti magici tipici degli incantatori arcani con una favorevole prova d'abilità.

Tab. 4.8 – Lista degli incantesimi del Maestro Hin
Livello di Potere degli Incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Affascinare animali	Blocca persone*	Blocca animali* (D)	Arma incantata	Blocca mostri* (A)	Animare oggetti	Charme piante (A)
Bacche benefiche (D)	Crea fuoco* (D)	Controllo della temperatura (D)	Barriera anti-animali (D)	Comando*	Avvento degli eroi	Controllo tempo atmosferico (A)
<i>Cerimonia</i>	Cura ferite leggere*	Crescita animale*	Charme mostri (A)	Comunione divina	Barriera*	Guarigione*
Individuare il magico	Evoca alleato animale (A)	Cura cecità/sordità*	Cura ferite gravi*	Creare acqua e cibo	Controllare i venti (A)	Metamorfosi arborea (D)
<i>Intuizione</i>	Individuare il male	Cura malattie*	Forma vegetale (D)	Creare animali normali	Conversare*	Morsa della terra (D)
Lancia di spine (D)	Localizzare oggetti (A)	Dissolvi magie	Immunità agli elementi (D)	Demenza precoce (A)	Cura ferite critiche*	<i>Morsa vegetale</i>
Localizzare specie (A)	Oscurare* (D)	Evoca fulmini (D)	Muro di spine (D)	Dissoluzione* (A)	Giusto potere	Morte strisciante (D)
Luminosità (D)	Parlare con gli animali	Metamorfosi animale (A)	Neutralizza Veleno*	Evoca elementali (A)	<i>Lamento</i>	Parola sacra
Parola del comando	Passo sicuro	Respingi fulmini (D)	Parlare con le piante (D)	Protezione elementale (A)	Metamorfosi mostruosa (D)	Resurrezione integrale*
Predire il tempo (D)	Ragnatela (A)	Respirare elemento (A)	Passa pianta (D)	Respingi materia inanimata (D)	Regressione mentale (A)	Roccia (A)
Purificare cibi e acqua	Resistenza agli elementi	Richiamo animale (D)	Porta vegetale (D)	Spine laceranti (D)	Resurrezione*	Sopravvivenza
Scaccia paura*	Scopri trappole	Scaccia maledizioni*	Sciame d'insetti	Trasformazione vegetale (D)	Ristorazione*	Trasformazione naturale (D)
Sonno (A)	Silenzio	Volare (A)	Seconda vista (A)	Vista rivelante	Smuovi legno (D)	Vincola elementali (D)

Incantesimi nuovi (descritti di seguito)

(A) Incantesimo normalmente utilizzabile solo dagli incantatori arcani (fare riferimento alla lista degli incantesimi arcani nel Volume 1).

(D) Incantesimo normalmente utilizzabile solo dai druidi (fare riferimento alla lista degli incantesimi comuni dei druidi).

¹⁶ Si noti che la lista degli incantesimi dei Maestri hin è stata modificata rispetto a quella originale riportata nel GAZ 8, posizionando gli incantesimi arcani e druidici nei corretti livelli di potere (era infatti assurdo che il Maestro, così simile ad un druido per natura, dovesse ottenerli a livelli più alti di un druido comune), ad eccezione dei *cura ferite*.

PRIMO LIVELLO

CERIMONIA

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: consacra una creatura

Questo è un versatile incantesimo che i Maestri usano come parte dei riti che vengono svolti nei momenti salienti della vita degli halfling. Questi incantesimi lasciano segni esteriori: alcuni sono visibili a chiunque, altri possono essere visti solo dai chierici semi-umani. Chiunque possieda uno di questi marchi non può essere individuato con *individuare il magico*, a meno che non possieda altri oggetti che reagiscano a quell'incantesimo. Queste cerimonie includono:

Adozione: un rituale che serve per trasferire un hin (e, in occasioni molto speciali, un umano o un semi-umano di razza differente) da un clan a un altro. Il Maestro che officia la cerimonia deve essere per lo meno dello stesso livello dell'individuo adottato e alla cerimonia deve partecipare anche il Capo Clan. Può anche servire per creare una nuova reliquia sacra, prendendo parte della reliquia originale.

Anatema: questa cerimonia viene eseguita esclusivamente quando un halfling ha agito deliberatamente contro le leggi della comunità e deve essere bandito per sempre da qualsiasi clan. Il rito può essere celebrato solo dal capo del clan a cui appartiene il traditore supportato dal Maestro. L'halfling maledetto acquista un marchio, un segno caratteristico visibile solo agli occhi dei membri della sua razza, impossibile da nascondere e che può essere rimosso solo se l'individuo si pente dei suoi crimini e viene riaccolto nel clan con una cerimonia di *adozione*.

Iniziazione: la cerimonia fa in modo che un giovane hin diventi a tutti gli effetti un adulto all'interno della comunità, con gli obblighi e i vantaggi che ne conseguono. Questo rito deve essere celebrato da un Maestro di livello superiore a quello dell'iniziato.

Investitura: la cerimonia viene eseguita solo quando un halfling diventa Custode della Reliquia, e deve essere celebrata da un altro Custode (sia l'Anziano che un Custode Giovane).

INTUIZIONE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 round per livello

Effetto: conosce le intenzioni di una persona

Questo incantesimo permette al maestro hin di conoscere le intenzioni precise e immediate di qualsiasi creatura vivente entro 36 metri (può analizzare le intenzioni di un soggetto al round, concentrandosi per l'intero round). Le creature con più di 4 DV ottengono un TS contro Incantesimi mentali per evitare di trasmettere le proprie intenzioni (in questo caso il maestro

non riesce a cogliere nulla). L'incantesimo non rivela l'allineamento né i pensieri precisi dell'individuo, solo un'intenzione generica (ovvero la predisposizione ad effettuare una determinata azione entro breve tempo).

SESTO LIVELLO

LAMENTO

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 36 metri intorno al maestro

Durata: istantaneo

Effetto: emette un grido assordante e doloroso

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore emette un grido lancinante che si diffonde entro 36 metri, colpendo indistintamente tutte le creature presenti nell'area d'effetto (non-morti e costrutti sono immuni, così come individui protetti da zone di *silenzio*). L'incantesimo causa sempre 1 punto di danno a chi lo lancia, ma il Pf perso si può riacquistare normalmente col riposo o con la magia. Occorre tirare 1d6 e aggiungere al risultato il livello dell'incantatore: il valore così ottenuto viene confrontato col livello di ciascuna creatura presente nell'area d'effetto della magia per determinare gli effetti che il *lamento* avrà su di esse.

Livello/DV superiore al valore del lamento: nessun effetto.

Livello/DV uguale al valore del lamento: la creatura è stordita per 1 round (non può attaccare, né lanciare incantesimi, movimento dimezzato e malus di -4 alla sua CA, alle prove di abilità e ai suoi TS).

Valore del lamento superiore al livello/DV di 1-3 punti: la creatura è stordita per 1-3 round (vedi sopra) e fa cadere a terra tutti gli oggetti tenuti in mano; creature con 5 DV/livelli o meno sono anche assordate per 1-2 turni.

Valore del lamento superiore al livello/DV di 4-6 punti: la creatura cade a terra svenuta e non può essere risvegliata per 2d4 round; quando si risveglia è assordata per 1d4+1 turni. Creature dotate di 10+ DV/livelli possono effettuare un TS Incantesimi mentali per evitare di svenire, ma devono fuggire istantaneamente a 36 metri di distanza lasciando cadere a terra qualsiasi oggetto stessero tenendo in mano. Una volta fuori dall'area d'effetto dell'incantesimo sono di nuovo padroni della loro volontà e possono ritornare indietro alla loro normale velocità.

Valore del lamento superiore al livello/DV di 7+ punti: la creatura cade a terra svenuta e non può essere risvegliata per 3d4 round; quando si risveglia è assordata per 3d4 turni ed è confusa (vedi l'incantesimo dei maghi di 4° livello *confusione*) automaticamente per 18 round.

SETTIMO LIVELLO

MORSA VEGETALE

Raggio: 42 metri

Area d'effetto: varie piante (vedi sotto)

Durata: 1 round per livello

Effetto: anima e controlla le piante

Questo incantesimo viene usato di rado dai maestri hin perché causa la morte di tutte le piante influenzate. Esso ha effetto su qualsiasi tipo di vegetale, ad esclusione dei mostri vegetali intelligenti (come i treant), e il maestro è in grado di animare fino a 3 piante di grandi dimensioni (come alberi), o fino a 6 piante di dimensioni medie (come piccoli alberi e rampicanti), oppure 12 di dimensioni piccole (come canne o liane), o 24 di dimensioni minute (come semplici cespugli) o 36 di dimensioni minuscole (come fiori e steli d'erba). Il maestro non deve rimanere concentrato per controllare l'incantesimo, e può farlo terminare quando vuole.

Le piante animate in questo modo colpiscono e intralciano i bersagli scelti dall'incantatore, impedendo il lancio di incantesimi, rallentando il bersaglio e intralciando i suoi movimenti in modo da procurargli un malus di -3 ai suoi Tiri per Colpire e di -1 ai suoi Tiri per Ferire. Ogni pianta di grandi dimensioni può influenzare fino a 3 individui, quelle di dimensioni medie 1 individuo ciascuna, quelle di dimensioni piccole 1 individuo ogni 3 piante, e quelle di dimensioni minute 1 individuo ogni 6 piante e quelle minuscole 1 soggetto ogni 12 piante. Ad ogni round in cui la vittima non cerca di liberarsi dalle piante attivamente (ovvero concentra altrove i suoi sforzi), essa subisce 3d4 punti di danno dalla stretta e dalle sferzate inferte dalle piante. Se invece sceglie di contrastare le piante (e di non fare altro), la vittima subisce solo 1d4 punti di danno e può riuscire a liberarsi per 1 round se effettua con successo un TS Incantesimi; le piante cercheranno comunque di catturarlo di nuovo nel round successivo, e un altro TS è richiesto per evitarlo.

Sciamano

Requisito Primario: Saggezza.

Altri requisiti: Saggezza maggiore o uguale a 13.

Dadi Vita: asseconda del tipo di creatura (lo Sciamano è una classe che si aggiunge a quella standard del PG). Vedi il Gazetteer 10, *The Orcs of Thar*, per le regole su come giocare PG Umanoidi, il PC1, *Tall Tales of the Wee Folk* per le regole sulle razze dei boschi, il PC3, *The Sea People* per le regole sulle razze sottomarine, e il PC2, *Top Ballista* per le regole su razze volanti.

PE e Livello massimo: Lo sciamano utilizza la propria tabella di progressione in PE riportata sotto e può raggiungere al massimo il 20° livello. Inoltre, i PE guadagnati come sciamano devono essere aggiunti a quelli normalmente richiesti per avanzare come umanoide o creatura tipo.

Tiri Salvezza: Umanoide/Creatura di pari livello (vedi i supplementi sopraccitati per ulteriori informazioni).

THAC0: Umanoide/Creatura di pari livello (vedi i supplementi sopraccitati per ulteriori informazioni).

Armature consentite: Qualsiasi tipo di armatura o scudo.

Armi consentite: Qualunque arma consentita dalla divinità servita.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini, scacciare non-morti.

Maestria nelle Armi: Come un biclasse X-Chierico solo dal livello in cui diventa Sciamano in avanti.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Religione e qualsiasi abilità razziale.

Descrizione Generale

Le razze umanoidi, goblinoidi e mostruose normalmente non hanno tra le loro fila individui capaci di lanciare incantesimi divini con lo stesso potere dei chierici umani e semi-umani. Esistono alcuni sacerdoti delle divinità che proteggono le varie razze, anche se non sono così diffusi come nelle comunità umane, ma essi sono meno dotati dei chierici comuni, e vengono per questo chiamati con l'appellativo di "sciamani" (pur essendo chierici a tutti gli effetti). La differenza sta nel limitato livello di potere che possono raggiungere, poiché essi non riescono a progredire facilmente e a dominare le energie magiche che permeano l'universo. Per questo, pur essendo possibile per loro intraprendere la carriera clericale, pochi in effetti si prendono la briga di imparare le cerimonie necessarie per onorare gli immortali, visti gli scarsi risultati che ne ricavano.

Nonostante questo, quei pochi sciamani esistenti tra i goblinoidi o tra le razze mostruose (specie sottomarine, dei boschi, creature volanti, giganti, ecc.) sono profondamente rispettati dai loro pari, poiché hanno dimostrato un carattere e una forza interiore superiore alla media per riuscire ad ottenere i poteri di cui dispongono, ed essendo le orecchie e la bocca della divinità, solitamente ottengono un posto di prestigio all'interno della comunità, con incarichi di comando o di consiglio nei confronti dei capi tribù.

Livello limite e Rituale di Passaggio

Per diventare sciamani, occorre prima sottostare ad un periodo di apprendistato presso un altro sciamano, che insegnerà all'adepto le varie formule rituali con cui appagare la divinità e le preghiere sacre che gli permetteranno di evocare i poteri magici tipici degli incantatori divini. Naturalmente, non tutte le creature, come già esposto, possono diventare sciamani, visto che serve una forza di volontà medio-alta (Saggezza di almeno 13 punti) per poter avere accesso agli incantesimi. L'aspirante sciamano deve accumulare abbastanza esperienza in compagnia del suo maestro per poter diventare uno sciamano a tutti gli effetti, dopo di che può anche andarsene da solo per il mondo ad aumentare le sue conoscenze e il suo potere.

Solitamente non è necessario diventare sciamani al 1° livello come PG: infatti, la classe di sciamano può essere aggiunta anche più tardi nella vita, dato che i PE che il personaggio deve acquistare per passare di livello come sciamano sono separati dalla tabella di progressione standard delle varie creature, e si aggiungono successivamente.

Tuttavia, esiste per tutti gli sciamani un livello limite oltre il quale diventa sempre più difficile progredire: si tratta del 9° livello¹⁷ (in questo caso si intende SOLO il livello aggiuntivo da sciamano, non quello standard della creatura). Infatti, giunti a questo punto nella carriera di uno sciamano, il personaggio trova particolarmente difficile riuscire ad aumentare il proprio potere e a comprendere il significato delle preghiere sacre più elaborate e difficili, e questo limita fisicamente e spiritualmente il suo avanzamento, col risultato che spesso gli individui preferiscono accontentarsi del livello raggiunto e non progredire oltre come sciamani, ma solo nella propria classe primaria.

Vi sono però alcuni ardentissimi particolarmente motivati (vuoi dalla fede o dalla semplice ricerca di potere), che mirano ad oltrepassare i limiti naturali della propria specie, e cercano così di ottenere nuovi poteri divini facendo enormi sacrifici. Questi tentativi vengono chiamati generalmente Rituali di Passaggio, e devono essere effettuati ad ogni passaggio di livello come sciamano oltre il 9°. Si tratta in pratica di cerimonie molto dolorose e stressanti, sia dal punto di vista fisico che mentale, che lasciano sempre lo sciamano molto provato. Durante la cerimonia (che dura un giorno intero), l'individuo si sottopone a privazioni di ogni tipo e chiede all'immortale la forza per poter continuare lungo la strada della fede ed accedere a nuovi poteri, sacrificando tutto se stesso nel tentativo: se esso riesce, allora lo sciamano può guadagnare il nuovo livello (dopo aver chiaramente accumulato abbastanza PE), viceversa i PE accumulati vengono persi per sempre, e lo sciamano non può progredire ulteriormente (ha rag-

¹⁷ Normalmente le regole riportano un livello limite come sciamano differente asseconda di ciascun tipo di mostro (vedi pag. 215 della *Rules Cyclopeda*). In questo manuale si è scelto di semplificare il tutto stabilendo che il 9° livello sia il limite fissato per tutte le razze non umane o semi-umane, senza che ciò modifichi sensibilmente l'equilibrio del gioco.

giunto il suo massimo livello come sciamano, e non potrà mai più aumentarlo). Al termine della prova, il giocatore tira 1d20 sotto la Saggezza dello sciamano e se il tiro riesce, l'essere riesce ad avanzare di livello e a ottenere nuovi incantesimi; se il tiro fallisce, l'individuo non potrà più progredire oltre come sciamano. Il Rituale di Passaggio è diverso per ogni razza, ma qualsiasi sia il risultato finale, lascia un profondo segno nell'individuo, determinato tirando 1d12 e consultando la Tabella 4.9:

Tab. 4.9 – Rituale di Passaggio dello Sciamano

d12	Effetto del Rituale sullo sciamano
1-6	Perde 1 Pf permanentemente e resta febbricitante e in preda al delirio per 1 giorno.
7-9	Perde 1d4 Pf permanentemente (cicatrici). Aumentare del 5% i PE attuali da sciamano.
10-11	Perde 1 punto Costituzione permanentemente* (il corpo e lo spirito sono molto provati dallo sforzo). Incrementare gli attuali PE da sciamano del 10%.
12	Perde 2 punti Costituzione permanentemente*, ma aumenta di 1 punto la sua Saggezza, fino a un massimo di 18 punti.

* Se la Costituzione o i Punti Ferita dello sciamano scendono a 0 in conseguenza del rituale, lo sciamano muore e non può più essere riportato in vita.

La creatura può anche decidere autonomamente di smettere di progredire come sciamano prima del livello limite da sciamano o dopo averlo superato. In entrambi i casi, la decisione è irrevocabile, e limita il personaggio al livello sciamanico raggiunto fino a quel momento (in compenso però, non deve nemmeno più aggiungere i PE da sciamano alla sua tabella di progressione, vedi sotto).

Tabella di Progressione dello Sciamano

Come già accennato, lo sciamano deve guadagnare molta più esperienza rispetto a una normale creatura della sua specie, per poter accedere agli incantesimi clericali. Questo significa che i PE presentati nella Tabella 4.10 sono da aggiungere al normale numero di PE che la creatura deve fare per progredire da un livello all'altro (si vedano i vari supplementi GAZ10, PC1, PC2 e PC3 per ulteriori dettagli sulle tabelle dei PE delle varie razze mostruose). In pratica, egli utilizza la tabella di progressione comune della sua specie, ma aggiunge ad ogni livello i PE indicati nella Tabella 4.10, e solo dopo aver raggiunto il nuovo totale riesce ad ottenere il nuovo livello di esperienza.

Occorre notare tuttavia che, poiché i livelli da sciamano possono essere acquistati anche dopo il livello iniziale come mostro, bisogna aggiungere i PE addizionali da sciamano solo a partire dal livello in cui si decide di diventare anche uno sciamano, e solo fino a quando la creatura decide di proseguire nella sua carriera di sciamano; una volta che rinunci ad avanzare come sciamano, i PE addizionali non si sommano più e la creatura non potrà più proseguire oltre come sciamano.

no. È infine possibile per una creatura non-umana avere sia livelli da sciamano che da wokan o wicca.

Tab. 4.10

Livello	PE Aggiuntivi
1	1.000
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	130.000
9	260.000

+ 150.000 PE per livello successivo (al massimo fino al 20°)

Per lanciare incantesimi, lo sciamano deve avere un suo simbolo sacro e recitare preghiere sacre, proprio come i normali sacerdoti, e segue le stesse regole e ha le stesse restrizioni di memorizzazione degli incantatori divini.

Lista degli Incantesimi

La tabella di progressione nell'apprendimento degli incantesimi degli sciamani è la stessa disponibile ai chierici. Gli incantesimi conosciuti dagli sciamani invece sono solo 8 per livello di potere (a scelta del DM) tra quelli disponibili ai sacerdoti che servono la stessa divinità¹⁸ (v. la sezione *Lista degli incantesimi divini comuni* e l'Appendice), oppure può utilizzare 8 incantesimi della lista dei druidi se l'immortale lo consente o se lo sciamano deriva il proprio potere dalla comunione con la natura (in questo secondo caso si parla di sciamani druidici, vedi anche la descrizione della classe del Druido per ulteriori dettagli). Egli può anche cercare di inventare nuove magie o di incantare oggetti magici seguendo i procedimenti usuali per gli incantatori divini (v. Volume 3).

¹⁸ La regola originale riportata nel *set Master* e nella *Rules Cyclopedia* indica invece una lista limitata a soli 4 incantesimi per i primi 6 livelli di potere disponibili agli sciamani, considerati inferiori ai normali chierici (v. RC pag. 216). In questo manuale si è ampliato a 8 il numero di incantesimi conosciuti con l'inclusione del 7° livello di potere per bilanciare le restrizioni imposte dalla classe.

Sciamano Ombra

Requisiti Primari: Intelligenza e Saggezza.

Altri requisiti: Punteggi di Intelligenza e Saggezza maggiori o uguali a 12.

Dadi Vita: Usa gli stessi DV (9d6) dell'elfo standard fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzionale. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Lo sciamano ombra utilizza la propria tabella di progressione in PE riportata sotto e può raggiungere al massimo il 36° livello, anche se non acquisisce ulteriori incantesimi oltre il 22° livello. Inoltre, i PE guadagnati come sciamano ombra devono es-

sere aggiunti a quelli normalmente richiesti per avanzare come elfo dell'ombra (elfo mago).

Tiri Salvezza: Elfo di pari livello.

THACO: Chierico di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi tipo di armatura o scudo.

Armi consentite: Qualunque arma da botta (armi contundenti).

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini (lista speciale degli sciamani ombra), scacciare i non-morti.

Maestria nelle Armi: Come un Chierico dello stesso livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Religione: Rafael, Senso della direzione.

Verso della Raccolta

Prima della Grande Pioggia di Fuoco, io ero Rafael e proteggevo il mio popolo. Io ho raccolto il mio popolo nel palmo della mia mano, e l'ho guidato in questo Rifugio di Pietra. E ora io, Rafael, vi guiderò.

Verso del Nome

Io sono Rafael, e voi siete la mia ombra. Quando io mi muovo, voi vi muovete con me. Quando io mi fermo, voi vi fermate vicino a me. E finché io vivrò, voi vivrete con me. Per questo voi sarete chiamati elfi dell'ombra, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso del Rifugio di Pietra

Lasciate che tutti i miei figli conoscano le mie parole, le parole che vi guidano e vi hanno donato la vita. Onorate i Quattordici Versi nel Rifugio di Pietra, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso dello Sciamano

Io, Rafael, segnerò con la mia mano coloro a cui darò potere su di voi. Concedete loro grande rispetto, poiché essi sono i miei servi prediletti ed avranno potere di vita e di morte su tutti voi. Seguite i loro insegnamenti, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso dei Cristalli

Nella pienezza dei tempi, io, Rafael, mostrerò ai miei sciamani il segreto dei cristalli che nascondono il potere della vita eterna. Custodite con attenzione i cristalli della vita, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso della Nascita

Se tra di voi nasceranno bambini non sani, lasciate che vengano a me, e io, Rafael, li guiderò.

Verso dei Vagabondi

Mantenete vigorosa la forza degli elfi dell'ombra, e non lasciate che chiunque si dimostri debole rimanga tra di voi. Lasciate che i deboli vengano a me, e io, Rafael, li guiderò.

Verso del Tempio

Costruite innanzi a me una città, e al suo interno edificate un tempio sacro al mio nome, nel quale mi offrirete olocausti in sacrificio, e io, Rafael, vi guiderò.

Versi del Cibo e della Pulizia

Fate che il vostro cibo sia sempre puro, e mantenete voi stessi puri allo stesso modo, di fronte ai miei occhi. Non macchiate le vostre anime offendendo i miei insegnamenti, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso dei Giorni

Io, Rafael, insegnerò ai miei sciamani a distinguere i giorni fausti da quelli infausti. Chiamate *fasti* i giorni buoni, e *ne fasti* quelli cattivi, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso dell'Esercito

Io, Rafael, farò scendere il fuoco sopra di voi, affinché voi ne usciate purificati e rafforzati. Lasciate che ogni uomo e ogni donna tra voi conosca il sapore della battaglia, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso del Re

Io, Rafael, guiderò la mano dei miei sciamani affinché scelgano tra di voi un sovrano illuminato, che regnerà fino a quando io lo vorrò. Ubbidite agli ordini del vostro sovrano, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso delle Altre Razze

Se altri individui vorranno vivere tra di voi, fate che uno dei vostri clan li adotti come nuovi membri, ma lasciateli vivere separati da voi. In questo modo non mi offenderete se loro lo faranno, e io, Rafael, vi guiderò.

Verso Ultimo, il verso della Promessa

Io sono Rafael. Se i miei figli seguiranno le mie parole e rispetteranno la via degli sciamani, grandi miracoli si avvereranno per loro, e a loro donerò la gioia eterna, poiché io, Rafael, li guiderò.

Descrizione Generale

Lo sciamano ombra è una figura centrale nella società degli elfi dell'ombra, e riveste la stessa importanza del chierico e del Custode della Reliquia nelle comunità elfiche di superficie. Lo sciamano è infatti il rappresentante terreno del divin patrono degli elfi dell'ombra, Rafiel, e tutti sanno che l'immortale sceglie solo gli individui migliori e più capaci per servirlo, e per questo rispettano enormemente gli sciamani ombra. Infatti, nessuno può decidere di diventare uno sciamano ombra: gli elfi che hanno questo grande onore nascono con il marchio di Rafiel, e dunque sono destinati a questa posizione fin dalla nascita. Il marchio di Rafiel non è altro che una pigmentazione purpurea della pelle del viso (spesso di forma geometrica), che gli elfi dell'ombra hanno imparato a riconoscere come il segno che Rafiel usa per indicare quali sono i suoi favoriti tra gli elfi del sottosuolo. Questi predestinati vengono identificati fin da piccoli dagli sciamani ombra, che prendono contatti con i genitori affinché, una volta divenuto abbastanza grande (verso gli ottant'anni), il prescelto (o la prescelta, visto che nel 70% dei casi si tratta di elfe) venga affidato alle loro cure e riceva l'istruzione adeguata per servire Rafiel al meglio delle sue capacità.

Una volta entrato nella casta degli sciamani ombra, un elfo perde il suo diritto di appartenenza ad uno specifico clan, poiché da quel momento egli servirà tutti gli elfi dell'ombra indistintamente. Questo significa che anche se lo sciamano potrà insediarsi in una determinata città (di solito quella dei suoi genitori), egli non avrà più obblighi esclusivi verso un solo clan, ma dovrà servire gli interessi di tutti gli elfi dell'ombra, e portare la parola e la saggezza di Rafiel a tutti indistintamente, dovendo obbedire solo ai suoi superiori del Tempio di Rafiel e alla volontà dell'immortale. Per questo e per i numerosi compiti che di solito gravano sulle spalle di uno sciamano ombra, molti dei membri di questa casta scelgono di non sposarsi, non tanto perché sia proibito, quanto per mancanza di tempo da dedicare ad un nucleo familiare: per loro la famiglia estesa è l'intera comunità elfica nella quale servono.

Solitamente, dopo un periodo di alcuni anni passati ad apprendere la via di Rafiel e il significato dei 14 Versi del Rifugio di Pietra (elencati sopra), alcuni sciamani ombra sentono il bisogno di vagabondare per le terre elfiche, al fine di portare il proprio aiuto a chiunque ne abbia bisogno, e abbandonano il tempio. In questo periodo acquistano ulteriore saggezza ed esperienza, progredendo tra i ranghi clericali, fino a che non decidono di insediarsi stabilmente in una determinata zona e fondare un proprio tempio consacrato a Rafiel (cosa che non accade mai prima del 9° livello).

La Prova di Rafiel

Il culto di Rafiel è unico nel suo genere, e totalmente diverso dai culti elfici di superficie. Esso include formule rituali bizzarre, enigmatiche, a volte paradossali, ed è pensato per mettere seriamente alla prova la mente e la volontà di uno sciamano, poiché Rafiel

accetta tra i suoi discepoli solo le menti elfiche più brillanti e devote. Ogni sciamano ombra sa che durante la sua vita viene chiamato a compiere il volere di Rafiel in mille modi, ed è imperativo per ogni sacerdote di questo culto riuscire a superare sempre qualsiasi prova dinanzi alla quale vengono posti, con la consapevolezza che le esperienze che intraprendono servono a farli maturare fisicamente e spiritualmente.

Non a caso, ogni accolito che viene presentato al Tempio di Rafiel è conscio che per diventare un vero sciamano ombra (e poter progredire oltre il 1° livello) deve prima superare la Prova di Rafiel. Tutti gli accolti devono affrontare la prova giunta l'età della maturità (compiuti i 100 anni) e con sufficiente esperienza per diventare uno sciamano ombra di 1° livello (ovvero una volta accumulati 1.000 PE da sciamano), ed essa è pensata appositamente per verificare la fede e la resistenza del fedele; non a caso, Rafiel vuole che i suoi sacerdoti siano sempre forti di fronte a qualsiasi avversità, e questo test lo dimostra non solo simbolicamente, ma anche materialmente. La prova è sempre diversa per ciascuno sciamano, e viene preparata dallo sciamano iniziato (vedi sotto per ulteriori dettagli sugli ordini sciamanici) che si occupa dell'accolito. Di solito comunque, essa include un test di resistenza fisico in una regione particolarmente ostile del territorio elfico, come sopravvivere per 12 ore nella Foresta dei Ragni dopo essere stati cosparsi di un unguento che attira gli aracnidi, oppure resistere al caldo rimanendo incatenato vicino al Lago Bollente per 12 ore, oppure ancora sopravvivere una notte nel Deserto delle Anime Perdute. Se l'accolito non supera la Prova di Rafiel, non viene automaticamente scartato, ma potrà ritentare solo dopo aver riguadagnato sufficiente esperienza per diventare uno sciamano di 1° livello (in pratica se sbaglia la prova, l'esperienza accumulata finora svanisce e deve riacquistarla nuovamente). Se anche la seconda prova fallisce però, significa che la volontà dell'accolito è debole: l'elfo viene quindi cacciato dal tempio, e nel giro di alcuni mesi anche il marchio di Rafiel scomparirà dal suo viso, perdendo anche l'unico livello da sciamano finora acquisito.

Se la Prova di Rafiel viene superata con successo, l'accolito ritorna al tempio accompagnato dal suo mentore e diventa a tutti gli effetti un membro del Tempio di Rafiel, dopo aver fatto un bagno cerimoniale per purificare anima e corpo. Durante il bagno, lo sciamano iniziato recita il Verso dello Sciamano e consacra l'accolito ufficialmente, riconoscendolo sciamano ombra al servizio di Rafiel. È in questo momento che l'accolito viene in possesso del suo primo cristallo delle anime, che gli viene donato dallo sciamano bianco che lo ha seguito finora: grazie al cristallo infatti, lo sciamano può ora attingere al potere di Rafiel per lanciare i suoi speciali incantesimi, e cominciare a comprendere appieno la potenza dei cristalli.

I Sette Ordini Sciamanici

Una volta superata la Prova di Rafiel, l'elfo entra di diritto all'interno della gerarchia clericale di Rafiel, che si compone di 7 ordini (la metà esatta dei 14 versi, uno per ogni livello del Tempio di Rafiel nella Città delle Stelle – vedi il GAZ 13 per ulteriori dettagli sulla città e il tempio ivi costruito):

Accolito (1°-4° livello)

Sciamano Iniziato (5°-9° livello)

Sciamano della Morte (10°-12° livello)

Sciamano della Vita (13°-15° livello)

Sciamano Puro (16°-18° livello)

Sciamano Bianco (19° livello o superiore)

Gli *Sciamani Iniziati*, oltre che preparare gli accolti ad entrare nella comunità clericale, officiano i rituali giornalieri nei templi più piccoli e viaggiano quotidianamente per i territori dell'ombra per prestare il proprio servizio dove il volere di Rafiel lo richiede. È proprio tra le file degli sciamani iniziati che si annoverano quei sacerdoti itineranti che finiscono con l'unirsi a bande di avventurieri per esplorare le caverne sotterranee e anche il mondo di superficie, poiché Rafiel si serve di loro non solo per diffondere la sua parola, ma anche per spiare le razze che circondano le terre elfiche sotterranee e opporsi ai nemici del suo popolo.

Gli *Sciamani della Morte* invece hanno potere di vita e di morte nella società elfica. Spetta a loro il gravoso compito di prendere i neonati deformati o malati e abbandonarli a decine di chilometri di distanza dall'insediamento in cui sono venuti alla luce, lasciandoli soli nei tunnel meno battuti, dopo aver compiuto la cerimonia che dovrà attirare su di loro la benedizione e la protezione di Rafiel. Infatti, Rafiel insegna che questi neonati devono essere abbandonati fuori dalle terre elfiche, e solo uno sciamano abbastanza potente può quindi essere in grado di accollarsi questo importante compito e di ritornare sano e salvo al tempio. Allo stesso modo, gli sciamani della morte presiedono alle cerimonie nelle quali i Vagabondi (elfi troppo deboli e vecchi per poter continuare a vivere secondo le leggi di Rafiel) vengono esiliati dal clan e dalle loro case. Tuttavia, a metà della cerimonia il loro posto viene preso da uno sciamano della vita, e questo è simbolicamente molto importante, poiché indica che il vagabondo si appresta ad iniziare una nuova fase della sua vita sotto il segno della rinascita.

Gli *Sciamani della Vita* rappresentano invece l'equilibrio che esiste in tutto il creato. Essi si dedicano anima e corpo allo studio della medicina e delle arti guaritrici, praticando la guarigione soprattutto grazie ai loro incantesimi divini. Spesso servono nell'esercito per curare i feriti, e possono persino trovarsi sovente sul campo di battaglia per aiutare chi sta soffrendo a rimettersi in forze e continuare a combattere per la gloria di Rafiel, non disdegnando loro stessi di infliggere la morte ai nemici di Rafiel. Inoltre, gli sciamani della vita agiscono anche in qualità di storici della razza elfica, e tutti devono possedere (una volta raggiunto questo grado dell'ordine) l'abilità generale *Storia degli elfi dell'ombra*. Sono loro la memoria storica che tiene vivi i ricordi delle gesta antiche del popolo degli elfi

dell'ombra, e sono gli unici a conoscere esattamente la versione autentica di certi fatti che invece vengono raccontati sotto forma di mito (o comunque parzialmente modificati) al popolo comune, diventando depositari dei segreti più oscuri della stirpe di Rafiel. Per finire, gli sciamani della vita sono anche i primi ad apprendere l'uso dell'incantesimo *invocare le anime* (vedi la descrizione degli incantesimi riportata di seguito), dopo aver trovato un cristallo adatto (di quinto livello). Questo evento segna un passo importante nella vita dello sciamano, poiché per la prima volta entra in contatto con la vera potenza dello spirito di Rafiel e comincia a comprendere parte del grande disegno dell'immortale.

Gli *Sciamani Puri* vengono così chiamati poiché si ritiene che, giunti a questo livello, essi abbiano ormai purificato le loro anime da qualsiasi colpa avessero dinanzi agli occhi di Rafiel, anche se mantenere questo stato di grazia costa fatica e sacrificio. Infatti, gli sciamani puri conducono una vita di meditazione, preghiera, contemplazione e studio, e raramente si allontanano dal loro tempio, per evitare di contaminarsi e di regredire nella difficile ascesa che conduce alla comunione ultima con Rafiel. Coloro che appartengono a questa schiera, secondo le credenze religiose, saranno reincarnati immediatamente una volta morti, e ci sono ottime probabilità che ritornino in vita possedendo il marchio di Rafiel, segno che il favore dell'immortale li accompagna attraverso tutte le esistenze. Inoltre, gli sciamani puri possono utilizzare incantesimi di 6° livello di potere, e questo li rende straordinariamente potenti di fronte agli altri sciamani ombra, poiché essi soli sanno quale mistero si nasconde oltre la morte, e diventano i giudici delle anime, potendo fare uso dell'incantesimo *resurrezione*. Secondo il culto di Rafiel, essi sono autorizzati a riportare indietro dalla morte solo le anime di coloro che sono periti di morte violenta (e il caso più nobile è chiaramente quello di un elfo dell'ombra che si è sacrificato per difendere il tempio di Rafiel o le terre elfiche), e solo dopo aver verificato che l'individuo in questione era dotato di ottima salute e vigore (in questi casi è possibile che un concilio formato da uno sciamano puro insieme a uno sciamano della morte e della vita sia chiamato a decidere sulla questione, con l'ultima parola che spetta ovviamente al più alto in grado).

Infine, gli *Sciamani Bianchi* sono al vertice della scala gerarchica degli sciamani ombra, e sono gli unici a cui è consentito l'uso di incantesimi di 7° livello di potere, tra cui *resurrezione integrale*, che è sottoposto alle stesse restrizioni che sono state indicate per la *resurrezione* di 6° livello. Gli sciamani bianchi non solo sono diventati puri agli occhi di Rafiel, ma secondo la tradizione clericale, essi incarnano il modello della perfezione nel seguire i 14 Versi di Rafiel. Certamente non sono totalmente perfetti (solo Rafiel può esserlo), ma rappresentano lo stato più elevato di perfezione che un essere mortale può raggiungere. Per questo il potere degli sciamani bianchi nella società degli elfi dell'ombra è immenso, visto che hanno sempre l'ultima parola sull'interpretazione della Via di Rafiel, e i loro consigli pesano come ordini a qualsiasi livello della burocrazia e della nobiltà elfica. Essi ricercano

avidamente qualsiasi tipo di informazione riguardante ogni aspetto della realtà, non solo di quella del popolo elfico ma anche del mondo circostante, e promuovono costantemente la ricerca e l'esame di nuovi accoliti per ampliare le schiere dei fedeli di Rafiel. La cosa che più li distingue dagli altri sciamani ombra è il fatto che essi hanno accesso alla Camera delle Sfere, la stanza più segreta costruita nell'ultimo livello del Primo Tempio di Rafiel (che ha sede nella Città delle Stelle), e per questo cominciano a comprendere che i cristalli delle anime non sono totalmente ciò che sembrano (Rafiel rivela loro progressivamente la verità sul suo progetto segreto man mano che superano il 19° livello – vedi GAZ13 per ulteriori informazioni sulla natura dei cristalli delle anime e della Camera delle Sfere).

Lo *Sciamano Radioso*, il sacerdote più devoto e meritevole che guida il Tempio di Rafiel, viene scelto proprio tra i pochi membri dell'ordine degli sciamani bianchi (di solito il più potente tra loro, di 21° livello o superiore). Esiste un solo Sciamano Radioso per volta (attualmente l'elfa Porphyriel), ed egli è il Custode del Rifugio di Pietra (il tempio principale di Rafiel) e la guida spirituale di tutto il popolo degli elfi dell'ombra. A lui devono rendere conto tutti gli sciamani ombra, ed egli è l'unico che conosce il vero segreto che si cela nella Camera delle Sfere; per questo, chiunque diventi Sciamano Radioso ha ormai un piede sulla strada dell'immortalità.

Il Segreto dei Cristalli delle Anime

[Nota: La sezione seguente è riservata ai soli DM]

Secondo la fede sciamanica, i cristalli delle anime sono appunto ricettacoli in cui Rafiel conserva le anime non ancora incarnate degli elfi (sia i mai nati che i reincarnati), e sono pertanto l'elemento più prezioso in natura. Rafiel decide quando è giunto il tempo per un'anima di venire incarnata, e quando un elfo dell'ombra muore secondo la dottrina comune la sua anima viene giudicata da Rafiel: se l'elfo si è comportato rettamente il premio è venire reincarnato subito, magari col marchio dello sciamano, mentre in caso l'anima debba essere purificata essa viene posta all'interno di un cristallo, che funge quindi da anticamera della purificazione. Solo agli sciamani è dato possedere e custodire i cristalli, poiché essi sono i più vicini a Rafiel e dunque il loro spirito è in grado di aiutare le anime nel loro processo di purificazione e reincarnazione. Gli elfi dell'ombra sono spesso alla ricerca di queste formazioni cristalline che si trovano dappertutto nel sottosuolo del Mondo Conosciuto proprio per ordine degli sciamani. Ogni elfo dell'ombra porta rispetto a questi cristalli, e qualsiasi sciamano darebbe la vita per evitare che i cristalli cadessero nelle mani di qualche infedele senza scrupoli (e non a caso spesso gli annali elfici danno testimonianza di sanguinose battaglie contro umanoidi e altre creature sotterranee per il possesso di miniere piene di cristalli delle anime).

In realtà ciò che Rafiel insegna ai suoi sciamani sulla natura di questi cristalli non risponde al vero. Lo stesso Verso dei Cristalli recita che Rafiel non ha ancora svelato agli elfi il vero segreto dei cristalli,

ma lo farà solo quando i tempi saranno maturi (“Nella pienezza dei tempi, io, Rafiel, mostrerò ai miei sciamani il segreto dei cristalli che nascondono il potere della vita eterna. Custodite con attenzione i cristalli della vita, e io, Rafiel, vi guiderò.”). I cristalli non hanno niente a che vedere con le anime, e gli elfi dell'ombra non sono certamente più soggetti alla reincarnazione di quanto non lo siano gli elfi di superficie. Questo significa che le anime degli elfi non attendono nei cristalli il momento della loro incarnazione, né vi tornano una volta morti. L'intera impostazione dottrinale voluta da Rafiel è volta semplicemente ad inculcare negli elfi l'idea che i cristalli siano più preziosi delle loro stesse vite (poiché appunto al loro interno contengono anime di altri elfi) e che quindi vengano sempre ricercati con devozione e custoditi con cura. Rafiel ha infatti bisogno di reperire il maggior numero possibile di cristalli per completare il suo più grande progetto, che è affidato proprio ai suoi sciamani e nascosto nel sancta sanctorum del Rifugio di Pietra, il tempio principale dedicato a Rafiel nella Città delle Stelle (la capitale del Regno dell'Ombra). Qui, nel livello più inaccessibile, gli sciamani bianchi insieme allo Sciamano Radioso ammassano i cristalli per completare la Camera delle Sfere, l'artefatto voluto da Rafiel per aumentare il suo potere e che emula il Nucleo delle Sfere di Glantri pur senza risentire dei suoi svantaggi (v. sezione intitolata *Il Segreto della Radiosità* nel Capitolo 3 del Volume 1 o il GAZ3: *Principalities of Glantri*).

I cristalli sono infatti ricettacoli naturali della Radiosità, il potere magico-nucleare sprigionato dal Nucleo delle Sfere in seguito all'esplosione di Blackmoor e all'alterazione subita ad opera degli immortali. Quando avvenne la Grande Pioggia di Fuoco e le centrali tecnomantiche di Blackmoor esplosero, i residui di questi macchinari, imbevuti del potere nucleare e magico della Radiosità, vennero sepolti in seguito agli sconvolgimenti tellurici.

In superficie, evocare il potere della Radiosità è possibile tramite appositi ricettacoli costruiti da coloro che sono al corrente della sua esistenza (la Confraternita della Radiosità di Glantri) e solo entro un certo raggio d'azione dalla posizione del Nucleo delle Sfere (sepolto a chilometri sotto la capitale di Glantri). Tuttavia evocare la Radiosità in questo modo è pericoloso, poiché ogni uso comporta una possibilità dell'1% di venire contaminati dal potere radioattivo dell'energia, che causa una malattia invalidante che corrompe le carni e non può essere curata. I cristalli delle anime permettono invece di evitare questo rischio, poiché Rafiel li altera grazie alla sua magia e fa in modo che le deformazioni e le menomazioni fisiche vengano passate alle generazioni future di neonati elfici (in pratica produce un'alterazione genetica latente negli elfi che vi sono esposti che si manifesta nei cromosomi dei loro figli e nipoti). I neonati elfi deformi così frequenti tra gli elfi dell'ombra sono quindi il prezzo che questa razza deve pagare per l'uso che gli sciamani fanno dei cristalli delle anime, un fatto noto solo agli Sciamani Bianchi e allo Sciamano Radioso e ovviamente tenuto segreto per il bene della società.

Inoltre, laddove attingere al potere del Nucleo delle Sfere glantriano provoca degli effetti secondari deleteri sulla magia di Mystara a causa della maledizione posta sull'artefatto dalle altre sfere (in pratica, in base al numero di utenti del Nucleo la magia su Mystara si riduce – v. Capitolo 3 del Volume 1), questo non avviene con la Camera delle Sfere e i cristalli delle anime, poiché non grava su di essi alcuna maledizione, dato che nessuno è al corrente della loro esistenza (nemmeno Rad e gli altri immortali ne sono a conoscenza né sono in grado di individuarli) e la formazione dei cristalli è avvenuta in maniera indipendente rispetto alla modifica del Nucleo.

Tuttavia, nonostante siano dei ricettacoli portatili del potere della Radiosità, i cristalli non sono così facili da usare né da reperire, e questo li rende comunque particolarmente preziosi e rari. In effetti, la dottrina stessa degli elfi dell'ombra impedisce a chiunque non sia uno sciamano di appropriarsi di un cristallo, e questo dunque rende da una parte molto limitato l'accesso ai poteri della Radiosità e dall'altro serve per mantenere segreta la loro esistenza e la loro vera natura. Dato che, secondo la dottrina di Rafiel, essi contengono le generazioni future e passate di elfi dell'ombra, nessun membro di altre razze può possederli, e gli elfi dell'ombra custodiscono con grande cura le loro miniere di cristalli, oltre a lanciare vere e proprie campagne militari nel caso vengano rubati o minacciati.

Inoltre, i secoli passati sottoterra hanno reso i cristalli estremamente fragili al di fuori dell'ambiente sotterraneo, sia a causa della loro struttura che dell'energia magica e radioattiva che contengono. Un cristallo portato in superficie risente infatti delle radiazioni del sole e si disintegra dopo pochi secondi di esposizione alla luce solare. Dato che il cristallo deve essere fisicamente a contatto con la pelle del soggetto perché i suoi poteri possano essere evocati, ciò li rende praticamente inutilizzabili in superficie. Anche tentare di conservare al buio i cristalli portati in superficie non serve a molto, dato che si disintegrano comunque dopo 1d4 ore a causa della diversa pressione atmosferica e degli agenti presenti nell'aria a cui sono esposti. Questo fatto impedisce quindi agli sciamani ombra di usare i loro poteri divini in superficie (anche quelli che non invocano direttamente il potere della Radiosità), ed è uno dei motivi principali per cui gli elfi dell'ombra non sono mai riusciti a conquistare l'Alfheim dopo secoli di tentativi: non possono usare la loro arma più potente, cioè il potere degli sciamani ombra.

Trovare cristalli delle anime è un lavoro quindi molto delicato e richiede tempo e pazienza. Per estrarli dalla roccia in cui sono conservati sono necessari strumenti di precisione e mano ferma, e l'operazione (che comporta sempre la supervisione di uno sciamano di basso livello che intoni i Versi di Rafiel per propiziare la buona riuscita) può anche richiedere diverse ore per ogni singolo cristallo, data la loro fragilità, tanto che i minatori sono insolitamente magri tra gli elfi dell'ombra (abituati a perdere parecchio peso a causa della fatica e dello stress). Per determinare casualmente la qualità e la quantità dei cristalli delle anime trovati in una vena è possibile usare la seguente Tabella 4.11

tirando tre volte il dado percentuale (d100): il primo risultato indica il numero dei cristalli estraibili dalla vena (l'operazione impiega almeno 2d6+2 ore di lavoro per ogni cristallo), il secondo risultato determina quanto il livello di purezza di ogni cristallo estratto, e il terzo il numero di "anime" presenti nel cristallo (importante ai fini dell'evocazione degli incantesimi della Radiosità).

Tab. 4.11 – Livello e potere dei Cristalli delle Anime

d100	Nr Cristalli	Liv. Cristallo	Nr Anime
01-30	1d4	1	2d4
31-60	1d6	2	2d6
61-80	2d4	3	1d12+2
81-90	2d6	4	3d6
91-96	2d8	5	3d8
97-99	2d10	6	3d10
00	5d6	7	4d10

Non è ammesso portare su di sé più di un cristallo delle anime, poiché il gesto sarebbe considerato un sacrilegio: solo allo Sciamano Radioso è concesso questo privilegio da Rafiel. Qualsiasi sciamano scoperto ad utilizzare più di un cristallo viene severamente punito e sottoposto ad un periodo di detenzione e purificazione nel Tempio di Rafiel. Se invece si tratta di un elfo non sciamano trovato in possesso di uno o più cristalli, la punizione può anche essere peggiore (ad esempio l'esilio); per qualsiasi altra creatura, la pena è sempre la morte o l'esilio dopo avergli imposto una maledizione. Ogniquale volta uno sciamano trovi un cristallo più puro (ovvero che gli consente di accedere ad un livello di incantesimi più alto), deve consegnare il suo vecchio cristallo al proprio tempio per farsi carico di proteggere le anime più "importanti" appena trovate.

Lanciare Incantesimi

Per lanciare incantesimi, lo sciamano ombra deve avere con sé un cristallo delle anime del livello appropriato: i cristalli sono infatti divisi per livello di purezza, e ad ogni livello corrisponde un livello di potere di incantesimi lanciabili (se ad esempio volesse lanciare incantesimi di 4° livello, lo sciamano dovrebbe quindi possedere un cristallo di 4° grado di purezza). Dal cristallo (considerato quindi il simbolo sacro di Rafiel) lo sciamano ombra evoca il potere di Rafiel e rilascia l'incantesimo desiderato, semplicemente pronunciando una preghiera appropriata e facendo i gesti rituali. Per il resto, uno sciamano ombra segue le stesse regole e le restrizioni di memorizzazione dei chierici.

Per quanto riguarda gli incantesimi della Radiosità, questi sono accessibili usando un cristallo delle anime di potenza appropriata solo agli sciamani considerati sufficientemente puri e rispettosi della legge di Rafiel (il DM può quindi proibirli in caso un personaggio non si comporti rettamente come segno della punizione divina) e non possono essere appresi o emulati da altri sacerdoti o incantatori di alcun tipo. Questi incantesimi vengono di seguito descritti in termini di relazione con le anime che si pensa contengano, e anche una volta che gli sciamani diventano di livello suffi-

ciente per capire la verità, la descrizione resta valida a livello di meccaniche di gioco.

Tabella di Progressione dello Sciamano Ombra

Come già accennato, lo sciamano ombra deve guadagnare molta più esperienza rispetto ai normali elfi dell'ombra, per poter accedere agli incantesimi di Rafael. Questo significa che i PE presentati nella Tabella 4.12 sono da aggiungere al normale numero di PE che

l'elfo dell'ombra deve fare per progredire da un livello all'altro. In pratica, egli utilizza la tabella di progressione comune degli elfi, ma aggiunge ad ogni livello i PE indicati nella Tabella 4.12, e solo dopo aver raggiunto il nuovo totale ottiene il nuovo livello.

Inoltre, lo sciamano ombra progredisce come elfo mago oltre il 10° livello, e non acquisisce quindi le opzioni di combattimento dei guerrieri, né gli attacchi multipli, disponibili solo per gli elfi signori (elfi che avanzano con le normali Classi d'Attacco).

Tab. 4.12 – Tabella di Progressione dello Sciamano Ombra

Livello	PE Aggiunti	Incantesimi per Livello di Potere						
		1	2	3	4	5	6	7
1	1.000	1	–	–	–	–	–	–
2	2.000	2	–	–	–	–	–	–
3	4.000	2	1	–	–	–	–	–
4	8.000	2	2	–	–	–	–	–
5	16.000	2	2	1	–	–	–	–
6	32.500	3	2	1	–	–	–	–
7	60.000	3	3	1	–	–	–	–
8	125.000	3	3	2	–	–	–	–
9	200.000	3	3	2	1	–	–	–
10	300.000	4	3	2	1	–	–	–
11	425.000	4	4	3	1	–	–	–
12	550.000	5	4	3	2	–	–	–
13	675.000	5	4	3	2	1	–	–
14	800.000	5	4	4	3	1	–	–
15	925.000	6	5	4	3	2	–	–
16	1.050.000	6	5	4	3	2	1	–
17	1.175.000	6	5	4	4	3	1	–
18	1.300.000	7	6	5	4	3	2	–
19	1.425.000	7	6	5	4	3	2	1
20	1.550.000	8	6	5	5	4	2	1
21	1.675.000	8	7	6	5	4	3	2
22	1.800.000	8	8	7	6	5	3	2

+ 125.000 PE per ogni livello successivo, anche se non aumenta il numero di incantesimi lanciabili.

Lista degli Incantesimi

Tutti gli incantesimi elencati nella Tabella 4.13 sono descritti tra gli incantesimi comuni degli incantatori divini riportati in questo manuale o nei set *Base*, *Expert*, *Companion* e *Master* (anche se alcuni sono stati alzati di un livello, come gli incantesimi di cura), con le eccezioni contrassegnate dalle varie sigle (vedi le note).

Da notare che questi sono gli unici incantesimi accessibili agli sciamani ombra, i quali non possono creare nuovi incantesimi (come è invece concesso ai normali incantatori divini), anche se possono fabbricare normalmente oggetti magici sacri (vedi Volume 3). Inoltre, benché sia accessibile agli sciamani ombra l'incantesimo della Radiosità di 7° *Trascendere la for-*

za vitale (v. descrizione al termine di questa sezione) non è stato inserito nella lista poiché è un rituale che deve essere scoperto singolarmente da ogni sciamano al termine di un lungo percorso di esperienza e di fede.

Si noti inoltre che la lista degli incantesimi degli sciamani ombra è stata modificata rispetto a quella originale riportata nel GAZ 13, poiché essa consisteva di 4 soli incantesimi per livello di potere, un vantaggio ben misero rispetto alla mole di PE addizionali che invece lo sciamano ombra deve accumulare. La lista attuale consente un uso più vario di incantesimi, senza potenziare eccessivamente le capacità dello sciamano ombra. Gli incantesimi curativi e di resurrezione sono tutti stati alzati di un livello di potere seguendo le indicazioni riportate nel manuale originale, per volontà di Rafael, patrono degli elfi dell'ombra.

Tab. 4.13 – Lista degli incantesimi dello Sciamano Ombra

Livello di Potere degli Incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
<i>Cerimonia</i>	Benedizione*	Cono di freddo (A)	Arma incantata	Comando*	Carne in pietra* (A)	Guarigione*
Parola del comando	Blocca persone*	Controllo della temperatura (D)	<i>Camminare nella lava</i>	Comunione divina	Controllare il destino	Morte strisciante (D)
Protezione dal male	Cura ferite leggere*	Dissolvi magie	Cura cecità/sordità*	Creare acqua e cibo	Cura ferite critiche*	Palla di fuoco ritardata (A)
Purificare cibi e acqua	Individuare l'allineamento*	Glifo di interdizione	Cura ferite gravi*	Distruzione del male	Cura mentale*	Parola sacra
Santuario	Oscurare* (D)	Incantesimo del colpire*	Cura malattie*	Invocare le anime	Individuare la corretta via	Resurrezione integrale*
Scaccia paura*	Resistenza agli elementi	Palla di fuoco (A)	Muro di fuoco (A)	Neutralizza veleno*	Resurrezione*	Rilasciare il potere delle anime
Scopri pericolo (D)	Scalda metalli (D)	Protezione dal veleno (D)	Raggio divino	Resistenza alla magia	Potere sacro	Sopravvivenza
Tocco paralizzante	Silenzio	Scaccia maledizioni*	Sciame d'insetti	Vista rivelante	Proibizione	Terremoto

* Incantesimi invertibili

Incantesimi nuovi (descritti di seguito)

Incantesimi della Radiosità (consumano cristalli)

(A) Incantesimo arcano (fare riferimento alla lista degli incantesimi arcani nel Volume 1)

(D) Incantesimo druidico (fare riferimento alla lista degli incantesimi comuni dei druidi)

PRIMO LIVELLO

CERIMONIA

Raggio: tocco

Area d'effetto: varia (vedi sotto)

Durata: permanente

Effetto: consacra una creatura, un oggetto o un'area

Questo è un versatile incantesimo che gli elfi dell'ombra usano per i riti che marcano i momenti salienti della loro vita. Questi incantesimi lasciano segni esteriori: alcuni sono visibili a chiunque, altri possono essere visti solo dagli elfi, ma nessuno reagisce a *individuare il magico*. Le cerimonie possibili sono:

Adozione: un rituale che serve per trasferire un elfo (e, in occasioni molto speciali, un umano o un altro semi-umano) da un clan a un altro. L'elfo che officia la cerimonia deve essere per lo meno dello stesso livello dell'elfo adottato, oppure basta che sia il capo del clan a cui egli si vuole unire. Questa cerimonia è anche parte integrante di qualunque matrimonio tra gli elfi dell'ombra, nel corso del quale lo sposo diviene un membro del clan della sposa.

Anatema: questo rituale viene celebrato tra gli elfi dell'ombra quando un individuo, raggiunta l'età di 800 anni, viene bandito diventando un "Vagabondo".

Consacrazione: questa cerimonia viene utilizzata per due diversi rituali tra gli elfi dell'ombra. Il primo permette allo sciamano di consacrare il suolo di una zona in modo che vi si possa edificare sopra un tempio di Rafiel, e di consacrare il proprio santuario. Il secondo utilizzo permette allo sciamano di consacrare una caverna come luogo di estrazione dei cristalli delle anime e consacra anche aggiunte alla miniera. In entrambi i casi lo sciamano sceglie se sacrificare preziosi per un valore di 100 m.o. o perdere 1000 PE.

Iniziazione: la cerimonia fa in modo che un giovane elfo diventi a tutti gli effetti un adulto all'interno della comunità, con tutti gli obblighi e i vantaggi che ne conseguono. Questo rito deve essere celebrato da un elfo di livello superiore all'iniziato.

Investitura: la cerimonia viene eseguita solo quando un elfo dell'ombra diventa sciamano di Rafiel. Il rituale può essere celebrato solo da uno sciamano di livello superiore (uno sciamano iniziato di solito).

QUARTO LIVELLO

CAMMINARE NELLA LAVA

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 giorno

Effetto: creatura respirare normalmente dentro la lava

Questo incantesimo rende una creatura capace di camminare alla sua normale velocità di marcia e di

respirare normalmente mentre si trova sulla superficie lavica, senza risentire degli effetti deleteri del calore lavico. Se tuttavia viene immersa nella lava (spinta con forza sotto la superficie oppure sommersa da un'ondata di lava), l'incantesimo non la protegge dai danni, anche se continua a respirare normalmente. L'incantesimo non protegge da qualsiasi altro tipo di esposizione al fuoco (normale o magico), come ad esempio una *palla di fuoco* o attraversare un muro di fiamme.

QUINTO LIVELLO

INVOCARE LE ANIME

Call upon Souls

Raggio: 9 metri da un cristallo delle anime

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: 1 round per livello

Effetto: aumenta gli effetti degli incantesimi

Questo incantesimo della Radiosità permette all'incantatore di potenziare gli effetti dei suoi incantesimi per un round per livello: ciò richiede l'uso di un numero di anime variabile da una a sette presenti nel cristallo che deve essere determinato mentre si evoca questo potere. Per la durata dell'effetto lo sciamano si considera avere da uno a sette livelli in più del suo normale livello d'esperienza (in base alle anime invocate). In alternativa, lo sciamano può scegliere di modificare uno solo dei parametri degli incantesimi lanciati mentre *invocare le anime* è attivo scelti tra i seguenti:

Raggio d'azione (esclusi gli incantesimi con raggio d'azione 0)

Area d'effetto (tranne gli incantesimi che hanno effetto su una sola persona o bersaglio)

Durata (esclusi gli incantesimi con effetti permanenti o istantanei)

Il parametro scelto aumenta del 10% (oppure di un livello) per ogni anima invocata, fino ad un massimo del 70%.

Esempio: uno sciamano di 10° livello con un cristallo da 6 anime potrebbe *invocare il potere delle anime* per aumentare del 60% uno dei parametri degli incantesimi evocati nei 10 round seguenti oppure lanciarli come se fosse uno sciamano di 16° livello (l'effetto è uno solo e la decisione va presa in base al tipo di incantesimi che si aspetta di evocare nei 10 round seguenti).

Attingere al potere di un cristallo delle anime lo indebolisce. Le anime recuperano la loro forza solo molto lentamente, dal momento che esse sono sprovviste di corpi fisici. In generale, ogni anima invocata da questo potere si considera indebolita e non potrà più essere usata per una settimana per evocare incantesimi della Radiosità. Comunque, il cristallo contiene ancora un potere sufficiente per permettere allo sciamano di lanciare tutti gli altri incantesimi sciamanici non legati alla Radiosità.

Se lo sciamano invoca più anime di quelle disponibili nel cristallo, l'incantesimo fallisce e le anime si considerano tutte indebolite per una settimana.

Questo effetto non può essere associato ad alcun oggetto magico.

SESTO LIVELLO

CONTROLLARE IL DESTINO

Control Destiny

Raggio: 0

Area d'effetto: solo lo sciamano ombra

Durata: permanente fin quando non viene utilizzato

Effetto: modifica il destino dello sciamano

Questo incantesimo della Radiosità consente di modificare il risultato dei tiri di dado che hanno degli effetti sullo sciamano, attingendo al potere delle anime contenute nel cristallo delle anime. Per utilizzare questo potere, il personaggio deve possedere un cristallo contenente un certo numero di anime cariche (quelle indebolite non contano). L'uso di questo incantesimo richiede in ogni caso che lo sciamano attinga al potere di almeno 5 anime: se non ce ne sono a sufficienza, tutte le anime nel cristallo si considerano indebolite per una settimana e l'incantesimo fallisce.

Lo sciamano lancia l'incantesimo in anticipo, decidendo quante anime vuole sfruttare, e queste vengono considerate indebolite per una settimana, come descritto in *invocare le anime*. In seguito, prima di tirare un dado, il giocatore deve indicare se l'esito dell'azione sarà influenzato dall'incantesimo. Se il tiro di dado fallisce, lo sciamano attinge al potere del cristallo per modificare il punteggio, consumando

un'anima per ogni punto aggiunto o sottratto al risultato del dado. Da notare che tutte le anime scelte per attivare l'incantesimo sono indebolite, indipendentemente da quante vengono realmente sfruttate per modificare il tiro di dado.

Esempio: una sciamana lancia questo incantesimo per modificare il suo Tiro Salvezza contro il soffio di un drago, specificando che vengono utilizzate 10 anime (che ovviamente devono essere disponibili). La sciamana fallisce il tiro di 5 punti; pertanto utilizza il potere di 5 anime per riuscire di misura nel tiro. Anche le altre 5 però risultano indebolite, benché in un certo senso non siano state realmente utilizzate, e in quel momento termina l'effetto di *controllare il destino*.

Questo incantesimo può influenzare esclusivamente un tiro di dado. Tuttavia, lo sciamano può lanciare preventivamente anche più incantesimi per *controllare il destino* e accumularli, ma chiaramente deve portare con sé il cristallo (o i cristalli) per poi poterli usare e disporre di un numero di anime cariche sufficienti. Infine, prima del tiro di dado che intende modificare, deve specificare quale degli incantesimi sta utilizzando, in quanto essi possono avere attinto ad un numero diverso di anime.

I tiri di dado che possono essere modificati includono i Tiri per Colpire, i Tiri Salvezza, i tiri per determinare i danni prodotti da armi o da incantesimi e le

prove di abilità. Lo sciamano non può usare questo incantesimo per ottenere un punteggio superiore al massimo valore naturale del dado.

Questo effetto non può essere associato ad alcun oggetto magico.

SETTIMO LIVELLO

RILASCIARE IL POTERE DELLE ANIME

Discharge Soul Power

Raggio: 18 metri per livello

Area d'effetto: esplosione di 6 metri di raggio, nuvola velenosa di 90 metri di raggio per ogni anima usata

Durata: istantanea

Effetto: una scarica di energia velenosa

Per servirsi di questo pericoloso incantesimo della Radiosità, lo sciamano deve possedere un cristallo delle anime sufficientemente carico, come al solito. L'incantesimo consente di rilasciare il potere delle anime in un'esplosione di energia distruttiva e incendiaria, e richiede un intero turno per essere lanciato.

La magia attinge sempre a 2d10 anime (lo sciamano non è in grado di controllare la forza dell'incantesimo) e ogni anima infligge 1d6 punti di danno. Comunque, quando si calcola il danno, tutti i dadi che danno 1 vengono ritirati. L'esplosione è analoga a quella causata da una *palla di fuoco*, e infligge doppio danno ai materiali duri (pietra o metallo), danno normale a quelli meno duri (come il legno), e causa metà dei danni alle creature viventi. Questa esplosione produce un lampo, un forte rombo e una grande nuvola di fumo.

La nuvola di fumo cresce e si estende per un raggio di 90 metri per ogni anima impiegata, espandendosi alla velocità di 180 metri al round fino alle dimensioni massime consentite. Qualunque cosa resti per un giorno intero all'interno dell'area deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Veleno o venire colpita da una malattia che causa la putrefazione dei tessuti. Al tiro vanno applicati i modificatori seguenti: +1 se si è rimasti all'interno di un locale chiuso, +5 se si tratta di una fortezza. La nuvola non viene dispersa dal vento, ma si dissolve dopo un giorno.

Le anime utilizzate sono indebolite ed inutilizzabili per una settimana. Se non ci sono anime a sufficienza quando l'incantesimo viene lanciato, si ritirano i 2d10: se il secondo tiro dà un risultato inferiore al numero delle anime attive, queste sono semplicemente indebolite per una settimana e l'incantesimo ha effetto. Se invece il secondo tiro dà un risultato superiore al numero di anime disponibili, il cristallo si frantuma, distruggendo tutte le anime ivi contenute. Lo sciamano ombra deve effettuare immediatamente un Tiro Salvezza contro Raggio della morte (con penalità di -2) o morire sul colpo; se il TS riesce, egli subisce 1d6 danni per ogni anima contenuta nel cristallo che si frantuma, e l'esplosione che ne scaturisce si centra su di lui.

Questo effetto non può essere associato ad alcun oggetto magico.

TRASCENDERE LA FORZA VITALE

Transcend Life Force

Raggio: 0

Area d'effetto: solo lo sciamano ombra

Durata: 2d12 ore

Effetto: tentativo di raggiungere l'immortalità

Questo incantesimo della Radiosità permette allo sciamano di tentare di divenire immortale. Dovrebbe essere palese che la scoperta di questo incantesimo rappresenta il culmine di un'intera campagna per un personaggio che sia uno sciamano di Rafiel. Per ottenere questo incantesimo, il personaggio deve intraprendere una speciale ricerca che gli viene rivelata da Rafiel. Gli altri dettagli dell'incantesimo vengono forniti dal DM qualora ad utilizzarlo sia un PG sciamano.

Nota per il DM. La natura della ricerca è suggerita nel Gazetteer 13, ma il punto fondamentale è che un personaggio può fallire nel corso del suo tentativo di ottenere l'immortalità. Questo fa sì che il corpo della vittima avvizzisca e si incenerisca mentre la sua forza vitale viene risucchiata nei cristalli delle anime della Camera delle Sfere, mutandosi in una fonte di energia. Il personaggio è perduto per sempre e non può essere resuscitato in alcun modo (neppure con *desiderio*). La sua forza vitale intrappolata rimane cosciente all'interno dell'artefatto fino all'ultimo bagliore di energia (spesso per alcuni mesi). Tramite alcuni cristalli delle anime è possibile utilizzare l'ESP o altre forme di comunicazione mentale per conversare con la vittima. Una forza vitale può rivelare solo ciò che sa (essenzialmente come è finita lì e tutto ciò che sapeva prima di finirci), ma lo farà solo di rado, per le ragioni descritte nel GAZ 13. Comunque, la possibilità del contatto mentale con queste entità senzienti spiega in certa misura perché gli elfi dell'ombra credono che i cristalli siano abitati da "anime".

Questo effetto non può essere associato ad alcun oggetto magico.

Sciamano Spirituale

Requisito Primario: Saggezza.

Altri requisiti: Saggezza maggiore o uguale a 12.

Dadi Vita: 1d6 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Lo Sciamano ha la stessa tabella di avanzamento del Chierico e arriva al 36° livello.

Tiri Salvezza: Chierico di pari livello.

THACO: Chierico di pari livello.

Armature consentite: Armature caratteristiche della propria cultura, nessuno scudo.

Armi consentite: Qualunque arma semplice caratteristica della cultura di appartenenza.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini (lista speciale degli sciamani), potere totemico, linguaggio animale, sognare, trasformazione animale.

Maestria nelle Armi: Come un Chierico di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Conoscenza degli Spiriti (bonus), Sesto Senso (bonus), Magia divina (sciamanica), Religione: Sciamanismo.

“La via dello sciamano non è un sentiero che scegliamo consapevolmente. Noi nasciamo sciamani, e questo potere cresce dentro di noi, fino a che non arriva il momento in cui lo spirito che è presente dentro di noi si manifesta e comprendiamo il nostro destino. Questo non è un dono piacevole, poiché esso porta con sé tremende sofferenze. Infatti, quando lo spirito si manifesta, lo sciamano cade in trance e così rimane per nove giorni, durante i quali il suo corpo soffre la febbre e i dolori, mentre l’anima acquisisce la consapevolezza nel Mondo Spirituale. Al termine della trance, lo sciamano si ridesta, conscio che il suo spirito guida ora lo affianca e guiderà per sempre i suoi passi nella Grande Yurta e nel Mondo Spirituale. E come il nostro spirito ci suggerisce le scelte migliori, così noi dobbiamo guidare la nostra gente in questa vita.”

Descrizione Generale

Lo sciamano spirituale è un tipo di incantatore divino (solitamente umano, ma esiste anche tra i wallara col nome di *mendoo*) che trae il proprio potere dallo speciale legame che ha con gli spiriti naturali esistenti intorno a sé (molto simile a quello tra un chierico e la sua divinità), grazie e cui è in grado di attingere potere dal mondo circostante per creare effetti magici.

Il compito principale di uno sciamano spirituale, solitamente diffuso tra le civiltà nomadi o primitive, per le quali il contatto con la natura e con gli spiriti è particolarmente importante, è quello di fare da mediatore tra gli spiriti e i mortali, e di proteggere la natura e coloro che vivono al suo interno rispettandone le leggi. Spetta allo sciamano evitare che gli animali vengano uccisi inutilmente e brutalmente e che gli spiriti naturali siano sempre protetti e appagati. Gli sciamani spirituali non sono contrari alla caccia, ma cercano di regolarla per evitare l'estinzione delle specie animali su un

determinato territorio, e interviene per assicurare una morte rapida agli animali feriti, o per vendicare gli spiriti offesi dalle azioni insensate dei mortali. La conoscenza intima dello sciamano riguardo al Mondo Spirituale e al carattere degli spiriti lo rende inoltre capace di stabilire in quali luoghi sia meglio accamparsi o costruire un villaggio senza offendere gli spiriti presenti e officiare i rituali giusti per ottenere la loro protezione.

Lo sciamano spirituale di solito si veste in modo che tutti gli appartenenti alla sua cultura comprendano a prima vista il suo ruolo e la sua posizione sociale, utilizzando quindi abiti vistosi fatti con la pelle del loro animale totem, oppure indossando oggetti fatti con parti del proprio animale totem (come un copricapo con crini di cavallo, o una collana con denti di tigre, o un mantello con piume di pavone, ecc.); comprendere quindi quale sia lo spirito guida di uno sciamano è abbastanza facile, basta osservare come si veste. Inoltre, ogni sciamano che si rispetti va sempre in giro coi propri tamburi, senza i quali non potrebbe evocare alcun incantesimo (vedi sotto), che gli servono per attirare l'attenzione sia degli spiriti che dei mortali, e per imporre la sua voce su qualsiasi discussione.

Infine, per enfatizzare il loro rapporto con gli spiriti e suscitare maggiore riverenza e timore negli altri individui, a volte gli sciamani spirituali si dipingono il volto con pitture dalle tinte forti, dando l'impressione di avere occhi particolarmente inclinati e penetranti, guance scavate, lineamenti spigolosi ma fieri, e arrivando anche a dipingersi finte zanne color giallo ocra, che corrono dagli angoli della bocca fino al mento.

Lo Spirito Guida

Ogni sciamano spirituale è caratterizzato dal fatto di possedere uno spirito guida (detto anche totem, o animale totemico) associato ad esso, ovvero una creatura del Mondo degli Spiriti che ricorda un animale comune nel mondo reale (in pratica un umanoide dalle fattezze animali), che viene determinato al momento della scoperta dei suoi poteri (ovvero alla creazione del personaggio). Esistono infatti molti spiriti sparsi su Mystara, alcuni dei quali sono spiriti animali (e si trovano di solito tra le mandrie) e altri invece spiriti naturali associati a determinate piante o luoghi (nei fiumi, nei boschi, nei canneti, nelle praterie, ecc.). La presenza di tali spiriti non è conoscenza comune, e persino i saggi e gli altri incantatori più eruditi spesso ignorano l'esistenza degli spiriti della natura e del Mondo Spirituale (una dimensione a sé stante che è entrata in contatto con il Multiverso di Mystara millenni orsono, in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco nel 3000 PI e alla Catastrofe Glantriana del 1600 PI), confondendo questi spiriti con le creature appartenenti alla razza delle fate.

Quando lo spirito guida (è sempre uno spirito animale) appare per la prima volta, lo sciamano contrae una specie di malattia che lo rende febbricitante e lo indebolisce al punto tale da farlo entrare in uno stato di coma, durante il quale la sua anima stabilisce un legame indissolubile col suo spirito guida e apprende dei suoi nuovi poteri. Tuttavia, al suo risveglio, lo sciamano

no viene colpito da una menomazione (un effetto secondario della malattia che l'ha portato in trance), che contraddistinguerà per sempre il suo stato fisico e mentale. Il giocatore deve tirare 1d6 e consultare la Tabella 4.14 per sapere quale abilità viene influenzata dalla malattia (in termini di gioco, il personaggio perde permanentemente 1 punto dalla caratteristica influenzata):

Tab. 4.14 – Effetto del contatto con lo Spirito Guida

D6	Menomazione
1	<i>Forza</i> : fisico deperito, gambe e braccia magre
2	<i>Intelligenza</i> : lieve balbuzie, distratto, smemorato
3	<i>Saggezza</i> : sfacciato, avventato, credulone
4	<i>Destrezza</i> : gambe storte, lieve gobba
5	<i>Costituzione</i> : carnagione pallida, aspetto malato
6	<i>Carisma</i> : insolente, voce stridula, volto butterato

Lo spirito guida agisce in qualità di coscienza dello sciamano spirituale, mostrando disappunto se il personaggio non si comporta in maniera adeguata e trascura o ignora i suoi doveri verso gli spiriti e la natura. Lo spirito guida può manifestare il suo disappunto interrompendo il contatto che ha con lo sciamano, privandolo così dei suoi poteri magici e anche delle abilità speciali che gli garantisce il legame spirituale col suo totem. I poteri, come accade nel caso dei sacerdoti comuni, possono essere recuperati di solito solo dopo aver compiuto una missione importante (compito stabilito dal DM) che plachi la rabbia dello spirito guida.

Lo spirito guida rimane sempre con lo sciamano, viaggiando invisibile al suo fianco: nessuno può vederlo (a parte lo sciamano spirituale), a meno di usare una *vista rivelante* (l'abilità generale *Sesto Senso* permette solo di determinare se sia presente uno spirito entro 9 metri, non di vederlo effettivamente, e funziona solo quando uno sciamano si concentra espressamente per questo motivo). Lo spirito rimane ancorato all'anima dello sciamano spirituale, senza che nessuno possa costringerlo ad andarsene in alcun modo (nemmeno *distruzione del male* o *esilio* lo scaccia, anche se un campo di anti-magia lo respinge temporaneamente nella sua dimensione, annullando quindi i poteri dello sciamano, e riappare quando lo sciamano esce dall'anti-magia), e accompagna nel Mondo Spirituale l'anima ogni volta che lo sciamano entra in trance oppure muore. Lo spirito è in tutto e per tutto immateriale finché rimane nel multiverso di Mystara, e diventa corporeo e visibile solo quando lo sciamano entra nel Mondo degli Spiriti, nel qual caso appare immediatamente vicino allo sciamano nella forma di un animale parlante e intelligente, che lo guida al meglio delle sue possibilità attraverso questa dimensione.

Armi e Armature

Lo sciamano spirituale rifiuta di indossare armature estranee alla propria cultura di appartenenza, mentre solitamente non usa scudi poiché essi interferiscono con le sue pratiche magiche (ovvero l'uso di uno scudo impedisce allo sciamano spirituale di lanciare incantesimi – vedi sotto per ulteriori dettagli). Tuttavia,

egli non disdegna il combattimento, essendo abituato a lottare con le avversità della vita sia dalla sua cultura di appartenenza che dalla sua comunione con gli spiriti, e preferisce usare armi semplici, specialmente quelle tipiche della sua cultura di appartenenza.

Poteri dello Sciamano Spirituale

Lo spirito guida, che si trova sempre vicino allo sciamano ovunque egli vada, dona allo sciamano il potere di *lanciare incantesimi divini*, utilizzando una lista propria (vedi sotto), gli concede informazioni sulla natura del Mondo degli Spiriti e dei suoi abitanti (l'abilità *Conoscenza degli Spiriti* gratuita), e gli permette anche di percepire la presenza di qualsiasi spirito si trovi entro 9 metri e di conversare con loro (abilità generale *Sesto Senso* gratuita). A differenza dei normali sacerdoti però, lo sciamano spirituale non ha alcun potere sui non-morti, poiché il Mondo Spirituale non contempla la presenza di creature che sono al di fuori del normale ciclo della natura e quindi non concede alcun potere su di loro (non può perciò scacciarli o controllarli).

Oltre a questi bonus e alle abilità gratuite, il legame col proprio spirito guida consente anche allo sciamano di parlare correttamente e comprendere qualsiasi animale dello stesso tipo del suo totem (*linguaggio animale*), proprio come se usasse l'incantesimo clericale *parlare con gli animali*. Questo potere può essere utilizzato 1 volta al giorno per ogni 4 livelli dello sciamano (arrotondando per eccesso), e ogni volta la capacità persiste per 1 ora (quindi ad esempio, uno sciamano spirituale di 10° livello il cui spirito guida è il cavallo potrebbe conversare con ogni cavallo 3 volte al giorno, e ogni volta il potere perdurerebbe per un'ora).

A partire dal 6° livello, una volta alla settimana lo sciamano può concentrarsi per entrare in trance e *sognare*. Dopo essersi concentrato per un turno intero in condizioni di calma e nel pieno delle forze (non funziona quindi se è ferito, disidratato, stanco, confuso o viene disturbato), lo sciamano entra in trance e può invocare uno dei seguenti poteri: *parlare con gli animali* (C2°), *parlare coi morti* (C3°), *parlare con le piante* (D4°), *sogno* (M5°, solo la versione normale). Ogni incantesimo viene lanciato dallo sciamano durante la trance, quindi occorre che eventuali interlocutori siano entro il suo raggio d'azione. Se la trance viene interrotta prima del termine dell'effetto magico, anche l'incantesimo svanisce.

Giunto poi al 12° livello, lo sciamano spirituale diventa capace di assumere la forma del suo animale totem con la *trasformazione animale*. Lo sciamano può trasformarsi ogniqualvolta lo desidera, e la trasformazione impiega un intero round, durante il quale non può fare altro che concentrarsi e rimanere immobile. Mentre è in forma animale, lo sciamano non può lanciare incantesimi o utilizzare oggetti magici (anche se gli effetti di incantesimi precedentemente lanciati continuano ad agire su di esso), e può parlare solo la lingua animale. Una volta trasformato, il personaggio acquista tutte le caratteristiche fisiche dell'animale (come la vista aguzza, l'udito o l'olfatto fine, la capaci-

tà di volare, la possibilità di mimetizzarsi o scavare, gli attacchi naturali della creatura, ecc.), compresa la sua Classe d'Armatura, ed è in grado di muoversi ad una velocità che è una volta e mezzo superiore a quella normale dell'animale (quindi, se il cavallo si muove a 36 metri al round, lo sciamano riesce invece a spostarsi a 48 metri al round). Rimangono invariati invece i suoi Tiri per Colpire (THAC0), le sue caratteristiche fisiche e mentali (che modificano normalmente CA e TxC), e i Punti Ferita. Al momento della trasformazione, tutto il suo equipaggiamento (vestiti e oggetti) viene preso in consegna dal suo spirito guida, che lo trasporta nel Mondo degli Spiriti e lo sorveglia fino a che lo sciamano non riprende la sua forma normale. Mentre è trasformato, solo un incantesimo di *vista rivelante* o una prova di abilità *Sesto Senso* può indicare la vera forma dello sciamano, che può riassumere la forma normale

in ogni momento (la trasformazione inversa impiega un round), ponendo così fine al potere.

Infine, in base al tipo di spirito animale a cui è legato, lo sciamano ottiene un *potere totemico* (un'abilità generale gratuita e un bonus ad una delle caratteristiche generali). Per determinare casualmente il tipo di spirito guida dello sciamano, il giocatore deve tirare 1d100 sulla Tabella 4.15 al momento della creazione del personaggio, e vedere quale tipo di potere è associato al suo spirito guida. La lista è tutt'altro che definitiva, e il DM può ampliarla e aggiungere altri tipi di animali con relativi bonus, senza tuttavia esagerare nei poteri concessi (sono esclusi dalla lista i pesci, perché non sopravviverebbero fuori dall'acqua, tuttavia è concesso avere spiriti guida pesci a quegli sciamani spirituali diffusi tra le civiltà marine e sottomarine).

Tab. 4.15 – Poteri Totemici degli Sciamani Spirituali

D100	Spirito Guida	Bonus	Abilità
01-03	Ariete	+1 Forza	Travolgere
04-07	Lupo	+1 Forza	Intimidire
08-11	Puma	+1 Forza	Saltare
12-14	Stambecco	+1 Forza	Scalare
15-18	Toro / Bue	+1 Forza	Muscoli
19-22	Coniglio	+1 Intelligenza	Agricoltura
23-25	Corvo	+1 Intelligenza	Orticoltura
26-28	Gufo	+1 Intelligenza	Astrologia
29-31	Pappagallo	+1 Intelligenza	Imitare suoni
32-34	Scoiattolo	+1 Intelligenza	Conservare
35-37	Leone	+1 Saggezza	Coraggio
38-40	Falco	+1 Saggezza	Osservare
41-43	Pipistrello	+1 Saggezza	Ascoltare
44-47	Cane	+1 Saggezza	Seguire tracce o Fiutare
48-51	Volpe	+1 Saggezza	Senso del pericolo
52-55	Gatto	+1 Destrezza	Movimento furtivo
56-58	Cigno	+1 Destrezza	Equilibrio
59-61	Rana	+1 Destrezza	Acrobazia
62-64	Tigre	+1 Destrezza	Istinto combattivo
65-68	Topo	+1 Destrezza	Nascondersi
69-71	Cammello	+1 Costituzione	Resistere al caldo
72-75	Cavallo / Mulo	+1 Costituzione	Resistenza
76-78	Cinghiale	+1 Costituzione	Duro a morire
79-81	Maiale / Ghiottone	+1 Costituzione	Abbuffarsi
82-84	Orso	+1 Costituzione	Resistere al freddo
85-87	Aquila	+1 Carisma	Autorità
88-91	Camaleonte	+1 Carisma	Fingere
92-94	Scimmia	+1 Carisma	Schernire
95-97	Serpente	+1 Carisma	Sguardo glaciale
98-00	Usignolo	+1 Carisma	Cantare

Lanciare Incantesimi

Per lanciare incantesimi, lo sciamano spirituale deve avere un tamburo sul quale batte mentre intona un canto rituale: in questo modo si evoca il potere desiderato, ed è dunque impossibile per uno sciamano cercare di lanciare un incantesimo senza essere notato. Per il resto, uno sciamano spirituale segue le stesse regole e le restrizioni di memorizzazione dei sacerdoti.

Tutti gli incantesimi di un determinato livello di potere vengono rivelati allo sciamano dal proprio spirito guida una volta raggiunto il livello adeguato. Lo sciamano può memorizzare ogni giorno qualsiasi incantesimo disponibile nella sua lista (vedi Tabella 4.16), purché non superi il numero massimo di magie evocabili quotidianamente previsto dalla tabella del chierico. Inoltre, gli incantesimi unici degli sciamani spirituali (descritti di seguito) non possono essere re-

plicati da altri incantatori, a meno che non siano già compresi nella loro lista di incantesimi.

Se lo sciamano vuole creare nuovi incantesimi deve seguire il procedimento normale caratteristico degli incantatori divini (descritto nel Volume 3), ma può crearne solo uno ad ogni livello, che si va ad aggiun-

re agli incantesimi comuni a cui ha accesso normalmente. La procedura per incantare oggetti magici è del tutto uguale a quella a cui si attengono tutti gli incantatori divini, solo che lo sciamano spirituale è limitato a produrre solo oggetti che lui stesso può usare.

Tab. 4.16 – Lista degli incantesimi dello Sciamano Spirituale

Livello di Potere degli Incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Affascinare animali	<i>Astrazione dello spirito</i>	Blocca animali* (D)	Barriera anti-animali (D)	Comando*	Animare oggetti	Barriera respingi incantesimi (A)
Amicizia (A)	<i>Aura scintillante</i>	<i>Blocca spiriti*</i>	Bastoni in serpenti*	<i>Comunicare col signore degli spiriti</i>	Barriera*	Controllo del tempo atmosferico (A)
<i>Individuare veleni</i>	Benedizione*	Consacrare*	Cura cecità/sordità*	<i>Confusione mentale*</i>	Controllare i venti (A)	Desiderio
Localizzare specie (A)	Blocca persone*	Controllo della temperatura (D)	Cura ferite gravi*	Creare acqua e cibo	Conversare*	Distruzione
Luce magica*	Crea fuoco* (D)	Crescita animale*	Cura malattie*	Creare animali normali	Cura ferite critiche*	Guarigione*
Nascondere tracce (A)	Cura ferite leggere*	Dissolvi magie	<i>Evoca spiriti minori</i>	Dissoluzione* (A)	Cura mentale*	Morsa della terra (D)
Parola del comando	<i>Invisibilità agli spiriti</i>	<i>Evocare il totem</i>	<i>Fato</i>	Distruzione del male	<i>Evoca spiriti maggiori</i>	Morte strisciante (D)
Predire il tempo (D)	Localizzare oggetti (A)	<i>Furtività</i>	Immunità agli elementi (D)	<i>Fortezza di spirito*</i>	Giusto potere	Parola sacra
Purificare cibi e acqua	Parlare con gli animali	Luce perenne*	Neutralizza veleno*	Resistenza alla magia	Individuare la corretta via	Sopravvivenza
Santuario	Resistenza agli elementi	Metamorfosi animale (A)	Raffica di vento (D)	Sogno* (A)	Metamorfosi mostruosa (D)	<i>Tempesta spiritica</i>
Scaccia paura*	<i>Richiamo della mandria</i>	Protezione dal veleno (D)	Sciame d'insetti	<i>Spada di fuoco</i>	Parola del ritorno	Terremoto
Scopri pericolo (D)	<i>Rivela maledizioni</i>	Preveggenza	<i>Tamburo del tuono</i>	<i>Viaggio dello spirito</i>	Smuovi legno (D)	Trasformazione naturale (D)
<i>Trance</i>	Silenzio	Scaccia maledizioni*	<i>Vigore</i>	Vista rivelante	<i>Trappola spiritica</i>	Viaggiare

* Incantesimi invertibili

Incantesimi nuovi (descritti di seguito)

(A) Incantesimo arcano (fare riferimento alla lista degli incantesimi arcani nel Volume 1)

(D) Incantesimo druidico (fare riferimento alla lista degli incantesimi comuni dei druidi)

Nota: tutti gli incantesimi curativi sono di un livello più alti rispetto ai normali chierici (come era nel GAZ12) poiché la fonte di questi poteri non sono gli Immortali ma i Signori degli Spiriti (creature divine ma di potere inferiore agli immortali).

PRIMO LIVELLO

INDIVIDUARE VELENI

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un oggetto o una creatura

Durata: 1 turno

Effetto: sciamano individua veleni in cose o esseri

Questo incantesimo permette allo sciamano di individuare la presenza di qualsiasi tipo di veleno (magico, alchemico o naturale) presente sopra o dentro un oggetto o una creatura esaminata (occorre concentrarsi per un round sul bersaglio scelto). Lo sciamano è anche in grado di stabilire la natura del veleno, la sua pericolosità, e scoprire eventuali cure.

TRANCE

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di 36 metri di raggio

Durata: 1 round per livello

Effetto: rivela effetti magici o creature soprannaturali

Lo sciamano entra in uno stato di profonda trance durante il quale non può muoversi, parlare o intraprendere alcuna azione. L'incantesimo rivela la presenza di effetti magici o soprannaturali entro una zona di 36 metri di raggio intorno allo sciamano. Per ogni round in cui lo sciamano resta in trance, viene rivelata la presenza di qualsiasi spirito o fantasma, di una maledizione o di un effetto magico nell'area d'effetto.

SECONDO LIVELLO

ASTRAZIONE DELLO SPIRITO

Raggio: 0

Area d'effetto: solo lo sciamano

Durata: 6 turni

Effetto: lo spirito dello sciamano può viaggiare alla velocità di 72 metri per round

Lo sciamano entra in trance e proietta il suo spirito (che si muove alla velocità di 72 metri per round) in direzione del luogo desiderato. Lo spirito dello sciamano può attraversare gli oggetti solidi, ma non le zone protette magicamente (ad esempio con *protezione dal male*, muri magici o *campi di forza*). Lo spirito può vedere normalmente (in base alla visuale concessa nei luoghi che attraversa), ma non è in grado di parlare, né di udire o di compiere alcuna azione che gli permetta di interagire con il mondo reale (tranne quella di osservare). Lo sciamano può tuttavia combattere o interagire fisicamente con gli altri spiriti che si trovano nelle vicinanze: in questo caso lo spirito ha gli stessi Punti Ferita e Tiri per Colpire ed infligge gli stessi danni dello sciamano nella sua forma corporea. Se lo spirito viene ucciso in combattimento, esso resta intrappolato nel Mondo degli Spiriti. Lo spirito dello sciamano è visibile esclusivamente a coloro che riescono in una prova di *conoscenza degli spiriti* o dotati di *vista rivelante*. Gli altri spiriti sono sempre in grado di vedere quello dello sciamano, e possono evitare che torni nel suo corpo, catturandolo e trascinandolo nel Mondo degli Spiriti.

Al termine della durata, lo spirito ritorna immediatamente nel corpo dello sciamano. Lo sciamano può anche scegliere di tornare istantaneamente nel suo corpo, ma questo pone fine all'effetto magico, e se vuole ritornare in forma spiritica deve lanciare nuovamente l'incantesimo. Mentre lo sciamano è in forma spiritica, il suo corpo è vulnerabile agli attacchi; tuttavia, lo spirito-guida dello sciamano ne richiamerà lo spirito, qualora il corpo fosse in pericolo.

AURA SCINTILLANTE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo lo sciamano

Durata: 1 turno per livello

Effetto: aura protettiva dà +2 a TS e -2 a TxC nemici

Questo incantesimo circonda lo sciamano di un'aura scintillante, che gli conferisce un bonus di +2 ai Tiri Salvezza contro Raggio della Morte, Paralisi/Pietrificazione e Incantesimi. Inoltre, tutti gli attacchi portati contro lo sciamano subiscono una penalità di -2 al Tiro per Colpire, fino al termine dell'effetto.

Questo incantesimo non è cumulativo, ovvero non è possibile lanciarlo più di una volta su uno stesso soggetto per accumulare i bonus concessi.

INVISIBILITÀ AGLI SPIRITI

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: rende il bersaglio invisibile agli spiriti

Questo incantesimo è analogo a *invisibilità* dei maghi, con la differenza che il bersaglio è invisibile solo agli esseri del Mondo degli Spiriti, e dura fino a che l'individuo non attacca o viene colpito.

RICHIAMO DELLA MANDRIA

Raggio: 9 km

Area d'effetto: una mandria

Durata: 6 turni

Effetto: richiama una mandria di animali normali

Questo incantesimo permette allo sciamano di evocare una qualunque mandria che si trovi entro il raggio d'azione e che sia composta da animali con gli stessi Dadi Vita dello sciamano (es. se è di 3° livello, gli animali non possono avere più di 3 DV); possono essere influenzati solo animali comuni e non giganti. Lo sciamano può scegliere il tipo di animali da evocare, oppure può semplicemente evocare la mandria più vicina. Gli animali giungono il più in fretta possibile, ma non sono affatto amichevoli e fuggiranno se vengono attaccati o inseguiti. L'incantesimo viene utilizzato soprattutto per raccogliere gli animali prima della caccia, o per ricomporre una mandria dispersa.

RIVELA MALEDIZIONI

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio 9 metri

Durata: 3 turni

Effetto: individua cose o persone maledette

Con questo incantesimo lo sciamano vede brillare di un flebile bagliore bluastro tutti gli oggetti e le zone maledette entro 9 metri. Egli conosce anche la natura della *maledizione* e il modo in cui viene attivata, e ha una probabilità in punti percentuale pari al doppio del livello (tirare il d% sotto questo valore) di scoprire come tale maleficio può essere contrastato (se esiste un modo diverso dall'incantesimo *scaccia maledizioni*).

TERZO LIVELLO

BLOCCA SPIRITI *

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: fino a 4 spiriti

Durata: 3 turni

Effetto: analogo a *blocca persone*, funziona sugli spiriti

Questo incantesimo è analogo a *blocca persone*, ma ha effetto solo sulle creature del Mondo degli Spiriti, sui non-morti incorporei e sugli spiriti dei soggetti sottoposti ad incantesimi che permettono all'anima disincarnata di muoversi (come *astrazione dello spirito*, *viaggio dello spirito* o *corpo astrale*).

L'incantesimo inverso, *libera spiriti*, libera fino a 4 esseri del Mondo degli Spiriti, fantasmi o spiriti disincarnati precedentemente bloccati (vedi sopra).

EVOCARE IL TOTEM

Raggio: 1,5 km per livello

Area d'effetto: animale totem di un individuo

Durata: speciale

Effetto: evoca un animale totem

Questo incantesimo permette allo sciamano di evocare l'animale totem di un individuo. Per lanciare l'incantesimo, lo sciamano deve conoscere il totem di quel personaggio e toccarlo in fronte. Fatto questo, se l'animale si trova entro il raggio d'azione (in base

all'ambiente circostante), esso avvertirà l'impulso di raggiungere lo sciamano: l'impulso dura per un'ora per livello dell'incantatore e l'animale si muove al massimo della velocità per questo lasso di tempo.

Quando l'animale raggiunge lo sciamano, quest'ultimo può ordinargli di compiere un servizio per lui che lo vincola per un giorno per livello. L'ordine deve essere comprensibile ad una creatura di intelligenza animale (quindi non troppo complesso), ma può avere un qualunque grado di rischio (può persino richiedere all'animale di sacrificarsi). Per esempio, si potrebbe comandare ad uno scoiattolo di rosicchiare una corda o andare a prendere un piccolo oggetto; gli si potrebbe persino comandare di attaccare un animale da cui lo scoiattolo normalmente fuggirebbe, ma non gli si può ordinare di aprire uno scrigno chiuso a chiave (perché l'animale non è in grado di farlo).

FURTIVITÀ

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: muoversi in silenzio e nascondersi nelle ombre

L'incantesimo permette al beneficiario di *muoversi in silenzio e nascondersi nelle ombre* come un ladro di pari livello; se viene lanciato su un ladro, concede un +30% ai suoi punteggi in queste abilità.

QUARTO LIVELLO

EVOCA SPIRITI MINORI

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 3 spiriti minori

Durata: 6 turni

Effetto: evoca 3 spiriti minori

Questo incantesimo permette allo sciamano di evocare tre spiriti minori (vedi sotto per le statistiche), i cui DV totali siano inferiori o uguali alla metà del livello dello sciamano (arrotondando il livello per eccesso). Gli spiriti assomigliano all'animale totemico dello sciamano, ma hanno un aspetto umanoide, indossano una corazza di cuoio e possiedono una spada lunga e un arco corto con 20 frecce. Ogni volta che l'incantesimo viene lanciato, si evocano sempre gli stessi spiriti, che vengono vincolati allo sciamano; lanciare altre volte questo incantesimo mentre è già attivo non evoca altri spiriti, ma ne prolunga la durata.

Gli spiriti evocati possono trasformarsi in animali della propria specie di taglia grande, ma si rifiutano di combattere in questa forma (se vengono attaccati riassumono la forma umanoide). Gli spiriti obbediranno al meglio delle loro capacità alle richieste dello sciamano: possono trasportare il loro evocatore ed i

suoi compagni, combattere in forma umanoide, e così via. Essi parlano sempre la lingua dello sciamano, anche se con buffe inflessioni derivate dalla loro natura animale (ad esempio, uno spirito cavallo nitrirà o sbufferà spesso, uno spirito bovino muggerà, e così via).

Qualora venga ridotto a 0 Punti Ferita o meno, uno spirito ritorna nel Mondo degli Spiriti e l'incantesimo cessa; può essere evocato nuovamente solo dopo 24 ore. Occorre sottolineare che sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse fino a quando non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

Ecco le statistiche di uno spirito minore:

Tab. 4.17 – Statistiche di uno Spirito Minore

Classe d'Armatura:	4	Forza:	10 +1d6*
Dadi Vita:	1-8	Intelligenza:	10
Movimento:	36 (12)	Saggezza:	12
Attacchi:	1 spada o 1 freccia	Destrezza:	10 +1d6*
Ferite:	1d8 o 1d6	Costituzione:	13
Tiri Salvezza:	Guerriero 1°-8°	Carisma:	10
Allineamento:	Neutrale		

* I punteggi di Forza e Destrezza modificano sempre i Tiri per Colpire e i danni, e i PF base della creatura.

FATO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: predice il futuro di un personaggio

Dopo aver lanciato l'incantesimo, lo sciamano è in grado di predire in una certa misura il futuro prossimo di un personaggio. Lo sciamano è in grado di prevedere il futuro solo a grandi linee: il luogo ed il momento in cui gli eventi predetti avranno luogo non sono noti e non è possibile porre domande specifiche.

La previsione può essere decisa dal DM (che avrà cura di creare una profezia criptica o comunque senza troppi dettagli), oppure determinata in modo casuale sulla seguente tabella (che può essere arricchita dal DM in base allo scopo della sua campagna):

Tab. 2.7 – Esito casuale della previsione del *Fato* d10

	Previsione
1	una grande battaglia ti attende
2	una grande fortuna ti attende
3	ti aspetta una collocazione sociale di rilievo
4	piani malefici causeranno la tua rovina
5	ti aspetta una sconfitta umiliante
6	i gioielli preziosi saranno la tua rovina
7	qualcuno di molto potente ti proteggerà
8	uno straniero ti porterà fortuna
9	uno straniero rappresenta una minaccia per te
10	il mondo è ai tuoi piedi: bada a dove cammini

Il DM potrebbe utilizzare il risultato ottenuto come spunto per un'avventura o una serie di avventure in cui il destino predetto al personaggio si compie. Il *fato* non dovrebbe però essere rigido e immutabile, ma il personaggio dovrebbe avere la possibilità di modificarlo, o potrebbe morire prima che gli eventi predetti abbiano luogo. La stupidità e l'impulsività hanno portato alla morte ben più di un individuo al quale era stato predetto che sarebbe diventato Gran Khan!

Nessun personaggio può ricevere contemporaneamente più di una previsione sul suo futuro: solo quando la previsione si avvera, allora può ricevere una nuova predizione grazie a questo incantesimo.

TAMBURO DEL TUONO

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 36 metri

Durata: istantanea

Effetto: causa una cacofonia paurosa entro 36 metri

Questo incantesimo conferisce allo strumento a percussione sul quale viene lanciato (solitamente un tamburo) la capacità di scatenare un'assordante cacofonia quando viene suonato dallo sciamano; stranamente però, tutti coloro (amici e nemici) che si trovano entro 36 metri dallo sciamano non sono influenzati dal potere del tamburo. Oltre questi 36 metri, gli effetti del tamburo sono abbastanza spaventosi, e si propagano fino a 36 metri dall'incantatore. Tutte le creature di livello (o con Dadi Vita) inferiore a quello dello sciamano vengono istantaneamente prese dal panico e sono costrette a fuggire terrorizzate, per 2d6 round. Le creature con un numero livello (o DV) pari quello dello sciamano possono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per evitare il panico, mentre le creature di livello superiore a quello dello sciamano (o con maggiori DV) possono effettuare il TS con un bonus di +4.

Indipendentemente dai DV, tutte le creature che odono il rombo del tamburo (eccetto quelle entro 3 metri dallo sciamano) subiscono un numero di punti ferita pari al livello dello sciamano (non dimezzabili).

VIGORE

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: aumenta il vigore

La creatura che riceve questo incantesimo ottiene un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza, 1d10 Punti Ferita addizionali e 1d3 punti aggiuntivi alla Forza (non c'è limite al punteggio raggiungibile). I Punti Ferita extra sono i primi a sparire quando il personaggio subisce dei danni (non vengono sottratti nuovamente ai PF temporanei dello sciamano al termine del *vigore*, se li ha già persi) e non possono essere recuperati tramite incantesimi curativi una volta persi. Non è possibile lanciare *vigore* più di una volta su uno stesso soggetto per accumulare i bonus concessi.

QUINTO LIVELLO

COMUNICARE COL SIGNORE DEGLI SPIRITI

Raggio: 0

Area d'effetto: solo lo sciamano

Durata: 3 turni

Effetto: pone 3 domande

Questo incantesimo permette allo sciamano di porre tre domande all'onnisciente Signore degli Spiriti del suo spirito-guida. Le domande devono essere poste

in modo tale che la risposta sia semplicemente affermativa o negativa ("sì" o "no"). Lo sciamano non può utilizzare questo incantesimo più di una volta al mese. Una volta all'anno, nel corso della *notte degli spiriti* (descritta nel calendario del GAZ13), lo sciamano può porre sei domande al Signore degli Spiriti.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CONFUSIONE MENTALE *

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1d6+1 creature umanoidi

Durata: 1 round per livello

Effetto: confonde 1d6+1 creature umanoidi; inverso rimuove confusione su 1d6+1 creature umanoidi

Questo incantesimo ha effetto su umani, semi-umani e umanoidi; non funziona su non-morti, costrutti e spiriti. Esso influenza fino a 1d6 +1 creature (scelte dall'incantatore) entro 36 metri: ogni vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali con penalità di -2 (se viene lanciato su una singola vittima, si applica una penalità di -4 al Tiro Salvezza) o attaccare selvaggiamente qualunque creatura o personaggio alleato. Se non ci sono alleati o amici entro 12 metri dalla vittima, o se vengono tutti uccisi, l'incantesimo ha termine (per quella creatura).

L'incantesimo inverso, *chiarezza mentale*, annulla gli effetti di confusione magica su 1d6+1 creature umanoidi entro il raggio d'azione (l'incantatore può scegliere quali creature influenzare).

FORTEZZA DI SPIRITO *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 turni

Effetto: bonus di +4 a tutti i TS; inverso -4 a tutti TS

Questo incantesimo garantisce all'individuo su cui viene lanciato un bonus di +4 a tutti i Tiri Salvezza.

La forma invertita, *debolezza di spirito*, penalizza di 4 punti tutti i Tiri Salvezza della vittima (non è permesso alcun TS per evitare quest'effetto!).

Entrambe le forme di questo incantesimo non possono essere lanciate più di una volta su uno stesso soggetto per accumulare i bonus (o i malus) concessi.

SPADA DI FUOCO

Raggio: 0

Area d'effetto: N/A

Durata: 12 turni

Effetto: crea una spada di fuoco usabile dallo sciamano

Questo incantesimo fa comparire una spada di fuoco nelle mani dello sciamano, che la impugna per portare i suoi attacchi. La spada è magica, causa 1d8 Pf (come una normale spada), ha un bonus ai Tiri per Colpire e al danno pari ad un quinto del livello dello sciamano (si arrotonda per eccesso, max +5 al 25°), ed è possibile usufruire dei vantaggi derivanti dalla maestria nell'uso dell'arma. La spada incendia le sostanze infiammabili causando 1d6 punti di danno addizionali per ogni colpo ed è in grado di ferire anche non-morti e spiriti. Lo sciamano può far sparire e ricomparire a piacere la spada per la durata dell'incantesimo (senza concentrarsi, basta volerlo), qualora voglia avere le mani libere per altre azioni (come lanciare incantesimi).

VIAGGIO DELLO SPIRITO

Raggio: 0

Area d'effetto: solo lo sciamano

Durata: 1 ora per livello

Effetto: lo sciamano entra nel Mondo degli Spiriti

Lanciando questo incantesimo (cosa che deve avvenire dentro una yurta, la tipica tenda degli ethengariani), lo sciamano entra in stato di trance e può inviare il suo spirito nel Mondo degli Spiriti. Lo spirito inizia a risalire il palo che sorregge la yurta e così facendo penetra nel Mondo degli Spiriti; lo sciamano può rimanere in questa dimensione per la durata dell'incantesimo.

Benché il corpo fisico dello sciamano rimanga nel Primo Piano materiale, una volta che si trova nel Mondo degli Spiriti lo sciamano ha accesso a tutte le armi e l'equipaggiamento che indossava prima, e mantiene le sue caratteristiche (Punti Ferita, incantesimi, abilità di combattimento, ecc.)

Per ogni quattro livelli di esperienza (si arrotonda per difetto), lo sciamano può condurre con sé un'altra creatura (per esempio, uno sciamano di 17° livello può portare con sé altre 4 persone).

Analogamente a quanto accade con *astrazione dello spirito*, il corpo incustodito dello sciamano è molto vulnerabile. Qualora il corpo sia minacciato (venga ferito), lo spirito dello sciamano vi ritorna immediatamente e l'incantesimo ha termine.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SESTO LIVELLO

EVOKA SPIRITI MAGGIORI

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 spirito maggiore

Durata: 12 turni

Effetto: evoca uno spirito maggiore

Questo incantesimo permette allo sciamano di evocare uno spirito animale maggiore i cui Dadi Vita non superino i 2/3 del livello dello sciamano (minimo sempre 9 DV). Lo spirito assomiglia all'animale totemico dello sciamano, ma ha un aspetto umanoide, indossa una corazza di bande e porta uno spadone e un

arco lungo che lancia frecce infiammanti. Il bonus magico delle armi dipende dai DV dello spirito:

11-16 = +1; 17-22 = +2; 23-26 = +3; 27-30 = +4.

Ogni volta che l'incantesimo viene lanciato, si evoca uno spirito del livello appropriato a quello dello sciamano; lanciare altre volte questo incantesimo mentre è già attivo non evoca altri spiriti, ma ne prolunga la durata. Lo spirito obbedirà alle richieste dello sciamano al massimo delle sue capacità, trasportando lo sciamano, combattendo, agendo come guida o spia, ecc. Esso parla sempre correttamente la lingua dello sciamano, senza buffe inflessioni. Lo spirito ritorna nel Mondo degli Spiriti se viene ridotto a 0 Punti Ferita. Occorre sottolineare che sconfiggere creature create o evocate

magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finché non viene sconfitto anche chi le ha evocate.

Ecco le statistiche di uno spirito maggiore:

Tab. 4.18 – Statistiche di uno Spirito Maggiore

Classe d'Armatura:	1	Forza:	11 +1d8*
Dadi Vita:	9-30	Intelligenza:	10
Movimento:	54 (21)	Saggezza:	11 +1d6
Attacchi:	1 spada o 1 freccia	Destrezza:	11 +1d8*
Ferite:	1d10 o 1d8 +1d4 (fuoco)	Costituzione:	14
Tiri Salvezza:	Guerriero 9°-30°	Carisma:	9 +1d6
Allineamento:	Neutrale		

* I punteggi di Forza e Destrezza modificano sempre i Tiri per Colpire e i danni, e i PF base della creatura.

TRAPPOLA SPIRITICA

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: permanente

Effetto: incanta un'arma per intrappolare uno spirito maligno, un non-morto o un demone

Questo incantesimo deve essere lanciato dallo sciamano su un'arma precedentemente preparata con un rituale speciale (il costo dei materiali è di 100 m.o. per livello o DV della creatura da intrappolare) che du-

ra un intero giorno. Una volta lanciato l'incantesimo, l'arma è in grado di intrappolare al suo intero uno spirito maligno (Evil Spirit) del Mondo Spirituale, oppure un non-morto o un demone, dotato di un numero di DV o livelli inferiore a quello dell'incantatore. Ogni volta che l'arma colpisce la creatura, essa deve effettuare un TS contro Incantesimi per evitare di essere intrappolata al suo interno; l'arma intrappola automaticamente la creatura (corpo e anima) se con essa viene dato il colpo di grazia all'essere (ovvero deve essere l'arma incantata con *trappola spiritica* a vibrare il colpo che porta sotto zero i Pf dell'essere), ed esso non beneficia di alcun TS per evitare la sua sorte. Se l'essere è immune alle armi normali, l'arma incantata con *trappola spiritica* deve per forza essere magica e abbastanza potente da ferirlo affinché l'incantesimo abbia effetto.

Una volta imprigionato, l'essere non può fuggire a meno che l'arma venga distrutta; tuttavia, è possibile per lo sciamano distruggere l'arma con un rituale speciale che annienta contemporaneamente anche la creatura ivi intrappolata. Questo rituale dura 1 ora per livello o DV dell'essere imprigionato, e lo sciamano ha una probabilità di riuscire nel suo intento pari al doppio del suo livello più il suo punteggio di Saggezza (tirare d%); se il tentativo non riesce, l'arma è distrutta e l'essere si libera, riformando automaticamente il suo corpo (coi PF rimasti nel momento in cui è stato intrappolato, o con 8 PF se era stato ucciso) a 3 metri dallo sciamano.

SETTIMO LIVELLO

TEMPESTA SPIRITICA

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: sfera di 3 metri di diametro

Durata: istantanea

Effetto: sfera di energia causa 1d6 Pf ogni due livelli (max 18d6) a chiunque tocchi, percorre sino a 27 metri

Con questo incantesimo lo sciamano crea una tempesta di energia spiritica sotto forma di una sfera di 3 metri di diametro. La sfera viene scagliata dalle mani dello sciamano e percorre una distanza di 27 metri prima di dissolversi (non necessariamente in linea retta). La tempesta infligge 1d6 punti di danno ogni due livelli dell'incantatore (arrotondato per eccesso, max 18d6 Pf al 36° livello) a tutto ciò che tocca lungo il suo cammino (lo sciamano può quindi dirigerla contro chi vuole, purché il percorso che la sfera deve compiere non sia più lungo di 27 metri). Ogni vittima toccata può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni.

Taltos

Requisito Primario: Saggezza e Forza.

Altri requisiti: Saggezza e Forza maggiori o uguali a 12, Carisma e Destrezza maggiori o uguali a 10.

Dadi Vita: 1d6 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Taltos ha la stessa tabella di avanzamento in PE del Chierico e arriva al 36° livello.

Tiri Salvezza: Guerriero di pari livello.

THACO: Guerriero di pari livello.

Armature consentite: Armature caratteristiche della propria cultura, nessuno scudo.

Armi consentite: Qualunque arma.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi divini (lista speciale degli sciamani, come sciamano con metà livelli), poteri totemici, furia spirituale, tocco guaritore, curare malattie, revules (trance spirituale).

Maestria nelle Armi: Come un biclasse Guerriero-Chierico.

Abilità Generali obbligatorie: Istinto combattivo (bonus), Sesto Senso (bonus), Conoscenza degli Spiriti, Magia divina (sciamanica), Religione: Sciamanismo e una qualsiasi abilità di Forza.

Descrizione Generale

In alcune culture, certi bambini nascono con strani marchi considerati sacri, come un dente già spuntato, dita palmate, un colore insolito di occhi o capelli, una voglia particolare o persino un sesto dito. Secondo le credenze popolari, questi neonati sono stati toccati dagli spiriti e dalla divinità, e potranno in futuro diventare potenti tramiti col mondo spirituale che li circonda, essendo i prescelti per servire la causa del bene e combattere contro i mali del mondo. I taltos sono perciò i campioni del bene presenti nelle culture tribali, l'equivalente dei paladini, anche se il loro rapporto con la spiritualità è ben diverso, e i poteri di cui dispongono li portano con sé fin dalla nascita, come un lascito innato da parte delle divinità.

Il taltos, ovvero il guerriero spirituale, è una figura leggendaria e rispettata in quelle civiltà nelle quali la religione non è ancora stata codificata e burocratizzata, ma che continua ad essere praticata in modo libero e spontaneo, spesso ingenuo, ma comunque pieno di rituali intensi e misteriosi. Il taltos è di solito presente in quelle civiltà ancora legate al nomadismo (come gli ethengariani e i jenniti), che venerano oltre ad una serie ben definita di immortali, anche il Mondo degli Spiriti, ovvero un mondo animista che esiste parallelamente a quello reale, in cui gli spiriti delle cose e degli animali prosperano e sorvegliano l'umanità. Il taltos cresce in una cultura tribale incentrata sulla famiglia e sul rispetto delle tradizioni e dei legami di parentela: per questo egli è devoto alla propria gente e agli spiriti che, secondo la leggenda, gli hanno donato i poteri che si manifestano dopo la pubertà. Il taltos quindi venera allo stesso tempo sia gli spiriti del Mon-

do Spirituale, sia i cosiddetti spiriti maggiori, ovvero gli Immortali protettori della sua gente, anche se questa devozione non è affatto simile a quella di un chierico, ma si tratta semplicemente di un rispetto profondo che il taltos sente di dovere alle potenze superiori. Per questo, visto che combatte nel nome della sua tribù, possiede poteri divini innati e rende omaggio a spiriti e immortali, è in grado di utilizzare qualsiasi arma o armatura e di fare appello agli incantesimi sciamanici comuni (vedi sotto).

Il taltos, figura centrale di queste tribù, proprio come lo sciamano spirituale è chiamato ad essere un punto di riferimento per i suoi simili, e deve pertanto mostrare equilibrio e assennatezza di giudizio, per poter prendere decisioni in accordo con le leggi e le usanze sacre al suo popolo. Ma a differenza dello sciamano spirituale, il compito primario del taltos non è di guidare il suo popolo e di istruirlo, bensì di proteggerlo dalle minacce esterne e di combattere sempre l'ingiustizia e gli spiriti maligni, ovunque essi si trovino. Il taltos infatti sa che esistono spiriti malvagi nel mondo, e il suo obiettivo principale è quello di eliminarli, al fine di purificare il mondo reale e quello spirituale, e renderlo un posto sicuro per i suoi simili.

Armi e Armature

Il taltos è un audace e coraggioso combattente, anche se non possiede la resistenza e la prestanza fisica dei guerrieri veri e propri, e perciò può utilizzare qualsiasi armatura tipica della propria civiltà, e non usa mai lo scudo, poiché questo lo rende impacciato nei movimenti e gli impedisce di lanciare i suoi incantesimi correttamente.

Inoltre, il taltos, essendo abituato a lottare con le avversità della vita sin dalla nascita e non avendo obblighi religiosi verso una divinità in particolare, non ha alcuna limitazione in fatto di armi usabili, anche se deve sempre prediligere come maestria un'arma tipica della sua cultura di appartenenza.

Spiriti Onorati dal Taltos

A differenza dello sciamano spirituale, che venera e riconosce solo gli esseri del Mondo Spirituale, il taltos onora una gamma più ampia di cosiddetti "spiriti". Innanzitutto, egli venera gli spiriti della natura, appartenenti al Mondo Spirituale, proprio come fa lo sciamano, credendo che ogni cosa, vivente e non vivente, abbia uno spirito che la guida e la protegge nel mondo reale. Proprio in virtù del suo speciale legame con questi spiriti, il taltos si sente in dovere di proteggere gli esseri viventi da quegli esseri che invece tendono alla distruzione e portano la sofferenza sia nel mondo reale che in quello spirituale.

In secondo luogo, il taltos venera gli spiriti dei propri antenati, che secondo le sue credenze sono ora parte del Mondo Spirituale, incarnati come spiriti animali, e guidano le azioni dei loro discendenti, sorvegliandoli dall'alto e giudicando le loro azioni. È in base al giudizio dato dagli antenati che si decide della sorte dell'anima di un mortale, ovvero se egli sia degno di

divenire parte del Mondo Spirituale insieme agli antenati, oppure debba reincarnarsi nuovamente in quello mortale, per riparare alle sue mancanze finché gli antenati non saranno soddisfatti. Ecco perché diventa molto importante per il taltos conoscere bene le tradizioni e le leggende della propria tribù, al fine di riuscire a rendere omaggio a tutti gli antenati illustri e di seguire i loro esempi, descritti nelle ballate e nei rituali antichi.

Infine, il taltos riconosce anche l'esistenza dei cosiddetti spiriti divini, ovvero creature dotate di immensi poteri che governano sia il mondo reale che quello spirituale. Nel primo caso si tratta degli immortali veri e propri, conosciuti dalle diverse civiltà con nomi e compiti differenti, ma tutti venerati con riverenza e temuti per via dei loro aspetti più selvaggi. Nel secondo caso invece, si tratta dei Signori degli Spiriti, la versione spirituale degli immortali, ovvero spiriti di potenza incredibile divenuti ormai immortali, che sorvegliano il mondo spirituale allo stesso modo delle divinità di Mystara. Il taltos rende omaggio a tutti questi spiriti superiori, senza tuttavia preferirne uno in particolare, né dovendo sottostare a obblighi imposti dalle diverse fedi (come accade invece per i sacerdoti veri e propri), e per questo ottiene il favore di tutti, pur rimanendo libero di agire liberamente e di utilizzare gli strumenti che ritiene più adatti alla lotta contro il male.

Poteri del Taltos

Il taltos possiede uno spirito guida, che lo affianca ovunque egli vada sin dalla nascita, e che gli dona vari **poteri totemici** (un'abilità generale gratuita e un bonus ad una delle caratteristiche generali), proprio come accade per lo sciamano spirituale; a differenza di quest'ultimo però, il taltos non è in grado di vedere o di comunicare col proprio spirito, tranne quando entra in stato di trance o proietta il proprio spirito fuori dal corpo (con il *revules* o con incantesimi appositi), anche se può sentirne la presenza grazie all'abilità *Sesto Senso*. Per determinare casualmente il tipo di spirito guida del taltos, il giocatore deve tirare 1d100 sulla Tabella 4.17 al momento della creazione del personaggio, e vedere quale tipo di potere è associato al suo spirito guida. La lista è tutt'altro che definitiva, e il DM può ampliarla e aggiungere altri tipi di animali con relativi bonus, senza tuttavia esagerare nei poteri concessi (sono esclusi dalla lista i pesci, perché non sopravviverebbero fuori dall'acqua, tuttavia è concesso avere spiriti guida pesci a quei taltos diffusi tra le civiltà marine e sottomarine).

Oltre a questi, il taltos esibisce anche alcuni poteri taumaturgici sorprendenti, come il **tocco guariorpre**, che permette di far recuperare alla creatura toccata una quantità di Punti Ferita pari al livello del taltos. Questo potere può essere usato solo una volta al giorno, permette di guarire qualsiasi ferita (il personaggio può usarlo anche su se stesso), e mentre lo usa il taltos non può fare nient'altro che concentrarsi per un round. A partire dal 7° livello, il taltos può anche **curare malattie**, sempre tramite l'imposizione delle mani: questo potere è esattamente identico all'omonimo incantesimo divino di terzo livello, può curare qualsiasi malanno, e

può essere usato solo una volta alla settimana (anche sullo stesso taltos).

A causa della sua particolare determinazione nel voler affrontare e sconfiggere gli spiriti maligni, il taltos possiede una **furia spirituale** che gli concede un bonus di +2 a tutti i suoi TxC e ai danni quando combatte contro non-morti, demoni (creature malvagie dei piani esterni votate all'Entropia) e spiriti maligni (esseri del Mondo Spirituale votati al male e al caos, ovvero la controparte spirituale dei non-morti), anche se questo bonus non rende magica l'arma che utilizza a tale scopo. Inoltre, quando combatte contro una creatura appartenente ad una delle categorie sopra elencate e ottiene un "20" puro col Tiro per Colpire, egli infligge sempre danni doppi, poiché si carica di una potenza straordinaria, rivivendo le gesta eroiche dei suoi antenati, proprio nel momento in cui infligge il colpo.

Il taltos ha anche il potere di **lanciare incantesimi divini**, scegliendoli dalla stessa lista di incantesimi dello sciamano spirituale (vedi Tabella 4.18), come se fosse un incantatore divino di livello pari alla metà del suo reale livello (ad esempio, un taltos di 10° livello lancia incantesimi come se fosse uno sciamano spirituale di 5° livello). Per lanciare un incantesimo è necessario che il taltos si concentri sull'effetto desiderato e intoni un canto mistico, spesso diverso da un taltos all'altro, visto che si tratta di un metodo molto personale per evocare energie magiche innate. Inoltre, come per lo sciamano spirituale, tutti gli incantesimi di un determinato livello di potere vengono rivelati al taltos dal proprio spirito guida una volta raggiunto il livello adeguato. Il taltos può memorizzare ogni giorno qualsiasi incantesimo disponibile nella sua lista, purché non superi il numero massimo di magie evocabili quotidianamente previsto dalla tabella del chierico.

Se il taltos vuole creare nuovi incantesimi deve seguire il procedimento normale caratteristico degli incantatori divini (descritto nel Volume 3), ma può crearne solo uno per ogni livello di potere padroneggiato, che si va ad aggiungere agli incantesimi comuni a cui ha accesso normalmente. La procedura per incantare oggetti magici è del tutto uguale a quella a cui si attengono tutti gli incantatori divini, solo che il taltos è limitato a produrre solo oggetti che lui stesso può usare e può cominciare ad incantare oggetti magici solo a partire dal 18° livello.

Infine, il potere più grande che il legame con lo spirito animale concede al taltos è il cosiddetto **revules**, ovvero uno stato di trance spirituale auto-indotta nel quale il taltos cade quando desidera utilizzare al massimo le capacità della sua anima. Per entrare nel *revules*, il taltos, dopo aver ingerito una sostanza allucinante, comincia a danzare e a cantare, di solito accompagnandosi al suono di un tamburo (suonato da lui o da qualcun altro), e continua questa danza forsennata per 2d4 round, durante i quali è totalmente assente a ciò che accade intorno a lui, e non può accorgersi di nulla e fare nient'altro, a meno che non venga ferito, nel qual caso il tentativo di *revules* fallisce immediatamente. Se però la danza viene portata a termine, allora il *revules* viene raggiunto, e in questo stato di eccitazione, il taltos è come invasato e posseduto

dall'essenza degli spiriti e delle divinità venerate, e può utilizzare vari poteri (cumulativi) in base al suo livello di esperienza (vedi sotto). Il revules può essere utilizzato quotidianamente un numero di volte pari a un terzo del livello del taltos (arrotondando per eccesso), e la durata dei poteri concessi tramite la trance varia asseconda del tipo di effetto desiderato. Ogni volta che entra nel revules, il taltos può scegliere di attivare uno tra i poteri a lui disponibili in base al proprio livello, come mostra l'elenco sottostante:

2° livello – *Scacciare non-morti* (durata: speciale): il taltos è in grado di aiutare un sacerdote nel suo tentativo di scacciare i non-morti dopo essersi preparato col revules, oppure di agire da solo per effettuare lo stesso tentativo. Una volta terminato il revules, il taltos può usare questo potere una volta entro l'ora successiva, sia per tentare lui stesso di scacciare i non-morti come chierico di eguale livello, sia per aiutare un altro sacerdote in questa impresa, dando in questo caso a ogni tiro di dado del sacerdote un bonus di +2; se il tentativo non viene effettuato entro un'ora, il potere sacro di cui si è circondato il taltos lo abbandona senza altri effetti. Mentre tenta di scacciare i non-morti (direttamente o indirettamente), il taltos deve danzare e strillare per un intero round, agitando la sua arma contro i non-morti che vuole influenzare, e poi effettuare la prova normalmente. Non è possibile accumulare questo potere, ovvero entrare in trance per ottenerlo più di una volta, finché non viene utilizzato.

5° livello – *Parlare con gli antenati* (durata: 1 turno): grazie a questo potere, al termine del revules il taltos entra in uno stato di profonda trance, durante la quale rimane immobile e rigido, come un cadavere, anche se il suo battito è percepibile e i suoi occhi si muovono spasmodicamente sotto le palpebre. Questa trance dura per 1 turno, durante il quale il suo spirito raggiunge quello dei suoi antenati e può loro porre alcune domande, alle quali gli antenati possono rispondere affermativamente o negativamente (con “sì” o “no”). Le domande devono riguardare solo gli avvenimenti accaduti durante la vita degli antenati, poiché essi non possono

rivelare altre conoscenze, oppure essere espresse come richieste di approvazione morale riguardo un determinato comportamento da parte del taltos. Finché il taltos rimane in trance, non è cosciente di ciò che gli accade intorno, anche se riprende coscienza non appena viene ferito.

8° livello – *Corpo spirituale* (durata: 6 turni): con questo potere, il taltos è in grado di disgiungere lo spirito dal corpo, di viaggiare a velocità incredibile e di vedere altri spiriti, proprio come se usasse l'incantesimo *astrazione dello spirito* (vedi l'omonimo incantesimo sciamanico di 2° livello).

12° livello – *Trasformazione animale* (durata: 1 turno per livello): al termine del revules, il corpo del taltos subisce una profonda trasformazione, ed egli diventa capace di assumere la forma del suo animale totem. Mentre è in forma animale, il taltos non può lanciare incantesimi o utilizzare oggetti magici (anche se gli effetti di incantesimi precedentemente lanciati continuano ad agire su di esso), e può parlare solo la lingua animale. Una volta trasformato, il personaggio acquista tutte le caratteristiche fisiche dell'animale (come la vista aguzza, l'udito o l'olfatto fine, la capacità di volare, la possibilità di mimetizzarsi o scavare, gli attacchi naturali della creatura, ecc.), compresa la sua Classe d'Armatura e la velocità di movimento. Rimangono invariati invece i Tiri per Colpire (THAC0), le caratteristiche fisiche e mentali (che modificano normalmente CA e TxC), e i Punti Ferita del taltos. Al momento della trasformazione, tutto il suo equipaggiamento (vestiti e oggetti) viene assimilato all'interno della sua nuova forma, senza che egli possa utilizzarli o godere dei loro benefici (ad esempio, un anello di protezione +4 non ha alcun effetto sui TS e sulla CA del taltos mentre è in forma animale). Mentre è trasformato, solo un incantesimo di *vista rivelante* o una prova di *Conoscenza degli spiriti* può indicare la vera forma del taltos, che può riassumere la forma normale in ogni momento (la trasformazione inversa impiega un round), ponendo così fine al potere.

APPENDICE

Elenco Alfabetico degli Incantesimi Divini

Di seguito vengono elencati in ordine alfabetico tutti i 442 incantesimi divini menzionati in questo manuale. Nella prima colonna è riportato il nome dell'incantesimo, nella seconda il livello, e nella terza colonna la classe in cui compare la descrizione dell'incantesimo, così abbreviata: B = Bardo, CS = Chierico Specialista (v. Lista dei Nuovi Incantesimi Divini), D = Druido, M = Maestro Hin, MR = Magia Runica, SO = Sciamano Ombra, SS = Sciamano Spirituale. Laddove non venga indicata alcuna classe, l'incantesimo appartiene alla lista comune dei Chierici. Gli *incantesimi elencati in italico* sono le versioni inverse delle magie invertibili corrispondenti, contrassegnate da un asterisco (*).

A								
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>						
Abilità eccezionale	4		Barriera temporale	7	CS	Creare bestia infuocata	5	CS
Accelerazione della magia	6	CS	Bastoni in serpenti *	4		Crea fuoco *	2	D
Affascinare animali	1		Bastoni in vipere volanti *	4	CS	Creare zombi di ghiaccio	5	CS
Aiuto divino	1		Benedire le rune	2	MR	Creare zombi famelici	5	CS
Albero guardiano	6	D	Benedizione *	2		<i>Crea veleno</i>	4	
Alghie in serpenti *	4	CS	Benevolenza divina *	7		Crescita animale *	3	
Alterare scritti	1	CS	Blocca animali *	3	D	Cura cecità/sordità *	3	
<i>Anatema</i>	2		Blocca licanthropi *	4	CS	Cura elementale *	5	
Animare oggetti	6		Blocca persone *	2		Cura ferite critiche *	5	
Animazione dei morti	4		Blocca spiriti *	3	SS	Cura ferite gravi *	3	
Arco del tuono	4	CS	Bufera di neve	3	D	Cura ferite leggere *	1	
Arco di fuoco	3	CS				Cura malattie *	3	
Arma incantata	4		C			Cura mentale *	5	
Arma sacra	2		<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>	Cura programmata	4	
Armatura d'ossa	2	CS	<i>Calma piatta</i>	7	CS	Cura stordimento *	2	
Armatura sacra	1		Calmare emozioni	3	CS			
Armonia delle stagioni	5	B	Camminare nella lava	4	SO	D		
Armonia ottenebrante	2	B	Cancello di fuoco	5	CS	<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Armonia universale	7	D	Canto del risveglio	1	B	<i>Debolezza di spirito</i>	5	SS
Arresta maledizione rossa	3	CS	Canto del trionfo	7	B	Desiderio	7	
Artigli del demone	1	CS	Catturare l'anima	4	CS	Diagnosticare	1	CS
Assedio dei rampicanti	6	D	<i>Causa ferite critiche</i>	5		Difesa invalicabile	4	CS
Astrazione dello spirito	2	SS	<i>Causa ferite gravi</i>	3		<i>Dimenticanza</i>	2	CS
Attesa fiduciosa	5	CS	<i>Causa stordimento</i>	2		Dislocazione temporale	6	CS
Attribuzione del totem	1	CS	<i>Cecità/sordità</i>	3		<i>Dissacrare</i>	3	
Audacia	3	CS	Cerchio di guarigione	5		Dissolvi magie	3	
Aura adamantina	5	CS	Cerchio di protezione	3		<i>Dissolvi nebbia</i>	2	D
Aura di imprevedibilità	6	CS	dal male			Distruzione	7	
Aura d'ombra	2	CS	Cerchio mistico	4		Distruzione del male	5	
Aura opalescente	5	CS	Cerchio taumaturgico	3	CS	<i>Dito della morte</i>	5	
Aura perlacea	5	CS	Cerimonia	1	CS/M/SO	Divinazione	4	CS
Aura sacra	1		<i>Chiarezza mentale</i>	5	SS	<i>Divora fiamme</i>	2	D
Aura scintillante	2	SS	Colori di caccia	2	CS			
Autorità	3	CS	Colori di guerra	3	CS	E		
Avvento degli eroi	6		Colpo di calore	4	CS	<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
<i>Avvizzimento</i>	6		Comando *	5		Eclissi	7	CS
			Comunicare col signore	5	SS	<i>Esilio</i>	6	
			degli spiriti			Esplosione solare	7	D
			Comunione con la natura	5	D	Evoca conciapelli	5	CS
			Comunione divina	5		Evoca fulmini	3	D
			Confusione mentale *	5	SS	Evocare il totem	3	CS/SS
			<i>Congelare</i>	5		Evoca spiriti minori	4	SS
			Conoscere le rune	2	MR	Evoca spiriti maggiori	6	SS
			Consacrare *	3		Evoca teschio cornuto	5	CS
			Controllare il destino	6	SO	Evoca vortice	3	CS
			Controllo della temperatura	3	D	Evocazione *	6	
			Controllo del totem	6	CS			
			Conversare *	6		F		
			Cornucopia	3	CS	<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
			Creare acqua e cibo	5		Fame insaziabile	4	CS
			Creare animali normali	5		<i>Farfugliare</i>	6	

Fascino	3	CS
Fascio di luce	2	CS
Fato	4	CS/SS
Favore di Atruaghin	5	CS
<i>Ferire</i>	6	
Ferita sanguinante	1	CS
Fiamma liquida	2	CS
Fiasca inesauribile	4	CS
Fondersi con la pietra	3	CS
Forma vegetale	4	D
Fortezza di spirito *	5	SS
Fortuna	7	
<i>Fortuna avversa</i>	3	CS
Fortuna minore *	3	CS
Forza del campione	5	CS
Forza di volontà	3	CS
Freccia letale di Mealiden	4	CS
Fuoco fatuo	1	D
Furia	2	CS
Furia marina *	7	CS
Furtività	3	SS

L		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Lamento	6	M
<i>Lamento dei ladri</i>	3	CS
Lamento dell'ubriaco	3	CS
Lancia di spine	1	D
Legame arboreo	7	D
Legame spirituale	5	CS
Legame totemico	3	CS
<i>Libera animali</i>	3	D
<i>Libera licanthropi</i>	4	CS
<i>Libera persone</i>	2	
<i>Libera spiriti</i>	3	SS
Libertà di movimento	4	
Licantropia	4	CS
Localizzare l'acqua	1	CS
Localizzare totem	2	CS
Luce magica *	1	
Luminosità	1	D

Passa pianta	4	D
Passo sicuro	2	
<i>Pazzia</i>	5	
Pelle d'ambra	5	CS
<i>Perdono</i>	5	
Piaga dei non-morti	6	CS
Pietra del sole	7	CS
Porta d'ombra	2	CS
Porta vegetale	4	D
Potere curativo	2	CS
Potere dell'arcobaleno	5	D
Potere sacro	6	
Predire il tempo	1	D
Proibizione	6	
Protezione dal male	1	
Protezione dal veleno	3	D
Protezione vitale	4	
Pugno di Thor	2	CS
Purezza di spirito	4	CS
Purificare cibi e acqua	1	

G		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Genealogia	1	CS
Giusto potere	6	
Glifo di interdizione	3	
Glifo rinvigorente	1	CS
Grido di guerra	4	CS
Guarigione *	6	
Guscio entropico	6	CS

M		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Maledizione dell'argento	2	CS
<i>Maledizione divina</i>	7	
Mano di Atzanteotl	3	CS
Manto d'ombra	4	CS
Melodia anti-magia	4	B
Melodia di requiem	4	CS
Metamorfosi aracnide	3	CS
Metamorfosi arborea	7	D
Metamorfosi demoniaca	7	CS
Metamorfosi mostruosa	6	D
Modellare il corallo	2	CS
Morsa della terra	7	D
Morsa vegetale	7	M
Morte strisciante	7	D
Muro di spine	4	D

R		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Raggio divino	4	
Raffica di vento	4	D
<i>Ragni in rocce</i>	4	CS
Resistenza agli elementi	2	
Resistenza alla magia	5	
Resistenza alle ferite	4	
Resistenza al veleno	2	
Respingi fulmini	3	D
Respingi materia inanimata	5	D
Resurrezione *	5	
Resurrezione integrale *	7	
Richiamo animale	3	D
Richiamo della mandria	2	SS
<i>Riduzione animale</i>	3	
Rifugio temporale	1	CS
Rigenerazione *	6	
Rilasciare il potere delle anime	7	SO
<i>Rimuovi barriera</i>	6	
Riparare	2	
Riposo eterno	5	CS
Ristorazione *	6	
Ritardo temporale	3	CS
Rivela bugie	1	
Rivela maledizioni	2	SS
Rocce in ragni *	4	CS

I		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Idillio amoroso	3	CS
Immunità agli elementi	4	D
Immunità agli incantesimi	4	
Incantesimo del colpire *	3	
<i>Incantesimo del parare</i>	3	
Incidere le rune	3	MR
Individuare il magico	1	
Individuare il male	2	
Individuare la corretta via	6	
Individua allineamento *	2	
Individuare veleni	1	SS
<i>Infliggi ferite leggere</i>	1	
<i>Infliggi malattie</i>	3	
Influenza sacrilega	4	CS
Inno alla vita	6	B
Inno di battaglia	3	B
<i>Interdizione ai non-morti</i>	7	
Interdizione ai viventi *	7	
Interdizione della tomba	7	CS
Interpretare le rune	3	MR
Intuizione	1	M
Invisibilità agli spiriti	2	SS
Invocare le anime	5	D
Ipotermia	4	CS
Ira divina	7	
Ispirazione poetica	2	CS

N		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Neutralizza veleno *	4	

O		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
<i>Obliterare</i>	7	
Occhi del beholder	7	CS
Occhio d'aquila	6	CS
<i>Occultare l'allineamento</i>	2	
Odio	3	CS
Onestà	3	CS
Oscurare *	2	D
Oscura stretta di Thanatos	7	CS

P		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Parlare coi morti	3	
Parlare con gli animali	2	
Parlare con le piante	4	D
Parola del comando	1	
Parola del ritorno	6	
Parola sacra	7	

S		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>
Sacro soffio	4	CS
Sangue bollente	2	CS
Santuario	1	
Scaccia paura *	1	
Scaglie del drago	3	CS
Scalda metalli	2	D
Scambio di incantesimi	2	CS
Sciame d'insetti	4	
<i>Sciogliere</i>	5	
Scolpire legno	2	D

Scopri pericolo	1	D	Spada di fuoco	5	SS	Trascendere la forza vitale	7	SO
Scopri trappole	2		Spine laceranti	5	D	Trasformazione naturale	7	D
Scudo del drago	5	CS	Stagioni della vita	6	D	Trasformazione vegetale	5	D
Scudo della fede	2	CS	Status vitale	1	CS	Trasporto via piante	6	D
Scudo divino	4		Stirpe serpentiforme	5	CS	Turbine marino	2	CS
Semi miracolosi	7	D	Strali entropici	5	CS			
Sentiero dell'arcobaleno	6	CS	Stregoneria	7				
<i>Serpenti in alghe</i>	4	CS						
<i>Serpenti in bastoni</i>	4							
Servo animale	1	D						
Sete di sangue	3	CS						
Sfera di sicurezza	7	CS						
Sfera entropica	3	CS						
Sigillo della memoria *	2	CS						
Sigillo di guardia	5	CS						
Sigillo sacro	7							
Silenzio	2							
Smuovi legno	6	D						
Smuovi metallo	7	D						
Smuovi pietra	5	D						
Smuovi sabbia	3	CS						
<i>Soffio mortale</i>	7							
<i>Soffio vitale *</i>	7							
Sonno ristoratore	2							
Sopravvivenza	7							
<i>Sottrai vita</i>	6							

			T					
	<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>					
	Talento dei ladri *	3	CS					
	Tamburo del tuono	4	CS/SS					
	Tecnomanzia	4	CS					
	Tempesta di sabbia	4	CS					
	Tempesta spiritica	7	SS					
	<i>Tenebre magiche</i>	1						
	Terremoto	7						
	<i>Terrorizzare</i>	1						
	Tetro mietitore	3	CS					
	Tocco immondo	5	CS					
	Tocco paralizzante	1						
	Torci legno	2	D					
	Trance	1	SS					
	Trappola d'ombra	1	CS					
	Trappola spiritica	6	SS					
	Trappola temporale	2	CS					

			U					
	<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>					
	Ustionare	5						

			V					
	<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>					
	Vendetta	6	CS					
	Vessillo incantato	6	CS					
	Viaggiare	7						
	Viaggio dello spirito	5	SS					
	Vigore	4	SS					
	<i>Vipere in bastoni</i>	4	CS					
	Vista rivelante	5						
	Vittoria	7	CS					

			Z					
	<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Classe</i>					
	Zona di putrefazione	5						
	Zona purificata *	5						
	Zuppa rinvigorente	2	D					

Elenco degli Incantesimi Divini per Livello

Di seguito vengono elencati tutti gli incantesimi divini menzionati in questo manuale, divisi per livello di potere. Nella prima colonna è riportato il numero progressivo, nella seconda il nome dell'incantesimo, e nella terza viene marcata la classe in cui compare la descrizione dell'incantesimo, così abbreviata: CS = Chierico Specialista (v. Lista dei Nuovi Incantesimi Divini), D = Druido, M = Maestro Hin, MR = Magia Runica, SO = Sciamano Ombra, SS = Sciamano Spirituale. Laddove non venga indicata alcuna classe, l'incantesimo appartiene alla lista comune dei Chierici. Gli *incantesimi elencati in italico* sono le versioni inverse delle magie invertibili corrispondenti, contrassegnati da un asterisco (*). Di seguito compaiono anche gli elenchi separati delle magie esclusive di alcune classi di incantatori divini.

<i>nr</i>	<i>Primo Livello</i>	<i>Classe</i>						
1	Affascinare animali		26	Protezione dal male		11	Blocca persone *	
2	Aiuto divino		27	Purificare cibi e acqua		12	<i>Causa stordimento</i>	
3	Alterare scritti	CS	28	Rifugio temporale	CS	13	Colori di caccia	CS
4	Armatura sacra		29	Rivela bugie		14	Conoscere le rune	MR
5	Artigli del demone	CS	30	Santuario		15	Crea fuoco *	D
6	Attribuzione del totem	CS	31	Scaccia paura *		16	Cura stordimento *	
7	Aura sacra		32	Scopri pericolo	D	17	<i>Dimenticanza</i>	CS
8	Bacche benefiche	D	33	Servo animale	D	18	<i>Dissolvi nebbia</i>	D
9	Cerimonia	CS/M/SO	34	Status vitale	CS	19	<i>Divora fiamme</i>	D
10	Cura ferite leggere *		35	<i>Tenebre magiche</i>		20	Fascio di luce	CS
11	Diagnosticare	CS	36	<i>Terrorizzare</i>		21	Fiamma liquida	CS
12	Ferita sanguinante	CS	37	Tocco paralizzante		22	Furia	CS
13	Fuoco fatuo	D	38	Trance	SS	23	Individuare il male	
14	Genealogia	CS	39	Trappola d'ombra	CS	24	Individuare l'allineamento *	
15	Glifo rinvigorente	CS				25	Invisibilità agli spiriti	SS
16	Individuare il magico		<i>nr</i>	<i>Secondo Livello</i>	<i>Classe</i>	26	Ispirazione poetica	CS
17	Individuare veleni	SS	1	<i>Anatema</i>		27	<i>Libera persone</i>	
18	<i>Infliggi ferite leggere</i>		2	Arma sacra		28	Localizzare totem	CS
19	Intuizione	M	3	Armatura d'ossa	CS	29	Maledizione dell'argento	CS
20	Lancia di spine	D	4	Astrazione dello spirito	SS	30	Modellare il corallo	CS
21	Localizzare l'acqua	CS	5	Aura d'ombra	CS	31	<i>Occultare l'allineamento</i>	
22	Luce magica *		6	Aura scintillante	SS	32	Oscurare *	D
23	Luminosità	D	7	Bacio di Valerias	CS	33	Parlare con gli animali	
24	Parola del comando		8	Barriera anti-insetti	D	34	Passo sicuro	
25	Predire il tempo	D	9	Benedire le rune	MR	35	Porta d'ombra	CS
			10	Benedizione *		36	Potere curativo	CS

37	Pugno di Thor	CS	42	Lamento dell'ubriaco	CS	41	Purezza di spirito	CS
38	Resistenza agli elementi		43	Legame totemico	CS	42	Raggio divino	
39	Resistenza al veleno		44	<i>Libera animali</i>	D	43	Raffica di vento	D
40	Richiamo della mandria	SS	45	<i>Libera spiriti</i>	SS	44	<i>Ragni in rocce</i>	CS
41	Riparare		46	Mano di Atzanteotl	CS	45	Resistenza alle ferite	
42	Rivela maledizioni	SS	47	Metamorfosi aracnide	CS	46	Rocce in ragni *	CS
43	Sangue bollente	CS	48	Odio	CS	47	Sacro soffio	CS
44	Scalda metalli	D	49	Onestà	CS	48	Sciame d'insetti	
45	Scambio di incantesimi	CS	50	Parlare coi morti		49	Scudo divino	
46	Scolpire legno	D	51	Protezione dal veleno	D	50	<i>Serpenti in alghe</i>	CS
47	Scopri trappole		52	Respingi fulmini	D	51	<i>Serpenti in bastoni</i>	
48	Scudo della fede	CS	53	Richiamo animale	D	52	Tamburo del tuono	CS/SS
49	Sigillo della memoria *	CS	54	<i>Riduzione animale</i>		53	Tecnomanzia	CS
50	Silenzio		55	Ritardo temporale	CS	54	Tempesta di sabbia	CS
51	Sonno ristoratore		56	Scaglie del drago	CS	55	Vigore	SS
52	Torci legno	D	57	Sete di sangue	CS	56	<i>Vipere in bastoni</i>	CS
53	Trappola temporale	CS	58	Sfera entropica	CS			
54	Turbine marino	CS	59	Smuovi sabbia	CS			
55	Zuppa rinvigorente	D	60	Talento dei ladri *	CS			
			61	Tetro mietitore	CS			
nr	Terzo Livello	Classe	nr	Quarto Livello	Classe	nr	Quinto Livello	Classe
1	Arco di fuoco	CS	1	Abilità eccezionale		1	Accelerazione della magia	CS
2	Arrestare la maledizione rossa	CS	2	Alghie in serpenti *	CS	2	Attesa fiduciosa	CS
3	Audacia	CS	3	Animazione dei morti		3	Aura adamantina	CS
4	Autorità	CS	4	Arco del tuono	CS	4	Aura opalescente	CS
5	Barriera anti-piante	D	5	Arma incantata		5	Aura perlacea	CS
6	Blocca animali *	D	6	Bacio della notte	CS	6	Barriera anti-male	
7	Blocca spiriti *	SS	7	Barriera anti-animali	D	7	Cancello di fuoco	CS
8	Buferà di neve	D	8	Bastoni in serpenti *		8	<i>Causa ferite critiche</i>	
9	Calmare emozioni	CS	9	Bastoni in vipere volanti *	CS	9	Cerchio di guarigione	
10	<i>Causa ferite gravi</i>		10	Blocca licantropi *	CS	10	<i>Chiarezza mentale</i>	SS
11	<i>Cecità/sordità</i>		11	Camminare nella lava	SO	11	Comando *	
12	Cerchio di protezione dal male		12	Catturare l'anima	CS	12	Comunicare col signore degli spiriti	SS
13	Cerchio taumaturgico	CS	13	Cerchio mistico	CS	13	Comunione con la natura	D
14	Colori di guerra	CS	14	Colpo di calore	CS	14	Comunione divina	
15	Consacrare *		15	<i>Crea veleno</i>		15	Confusione mentale *	SS
16	Controllo della temperatura	D	16	Cura programmata		16	<i>Congelare</i>	
17	Cornucopia	CS	17	Difesa invalicabile	CS	17	Creare acqua e cibo	
18	Crescita animale *		18	Divinazione	CS	18	Creare animali normali	
19	Cura cecità/sordità *		19	Evoca spiriti minori	SS	19	Creare bestia infuocata	CS
20	Cura ferite gravi *		20	Fame insaziabile	CS	20	Creare zombi di ghiaccio	CS
21	Cura malattie *		21	Fato	CS/SS	21	Creare zombi famelici	CS
22	<i>Dissacrare</i>		22	Fiasca inesauribile	CS	22	Cura elementale *	
23	Dissolvi magie		23	Forma vegetale	D	23	Cura ferite critiche *	
24	Evoca fulmini	D	24	Freccia letale di Mealiden	CS	24	Cura mentale *	
27	Evocare il totem	CS/SS	25	Grido di guerra	CS	25	<i>Debolezza di spirito</i>	SS
26	Evocare ombre	CS	26	Immunità agli elementi	D	26	Distruzione del male	
27	Evoca vortice	CS	27	Immunità agli incantesimi		27	<i>Dito della morte</i>	
28	Fascino	CS	28	Influenza sacrilega	CS	28	Evoca conciapelli	CS
29	Fondersi con la pietra	CS	29	Ipotermia	CS	29	Evoca teschio cornuto	CS
30	<i>Fortuna avversa</i>	CS	30	<i>Libera licantropi</i>	CS	30	Favore di Atruaghin	CS
32	Fortuna minore *	CS	31	Libertà di movimento		31	Fortezza di spirito *	SS
32	Forza di volontà	CS	32	Licantropia	CS	32	Forza del campione	CS
33	Furtività	SS	33	Manto d'ombra	CS	33	Invocare le anime	D
34	Glifo di interdizione		34	Melodia di requiem	CS	34	Legame spirituale	CS
35	Idillio amoroso	CS	35	Muro di spine	D	35	<i>Pazzia</i>	
36	Incantesimo del colpire *		36	Neutralizza veleno *		36	Pelle d'ambra	CS
37	<i>Incantesimo del parare</i>		37	Parlare con le piante	D	37	<i>Perdono</i>	
38	Incidere le rune	MR	38	Passa pianta	D	38	Potere dell'arcobaleno	D
39	<i>Infliggi malattie</i>		39	Porta vegetale	D	39	Resistenza alla magia	
40	Interpretare le rune	MR	40	Protezione vitale		40	Respingi materia inanimata	D
41	<i>Lamento dei ladri</i>	CS				41	Resurrezione *	
						42	Riposo eterno	CS
						43	<i>Sciogliere</i>	

44	Scudo del drago	CS
45	Sigillo di guardia	CS
46	Smuovi pietra	D
47	Spada di fuoco	SS
48	Spine laceranti	D
49	Stirpe serpentiforme	CS
50	Strali entropici	CS
51	Tocco immondo	CS
52	Trasformazione vegetale	D
53	<i>Ustionare</i>	
54	Viaggio dello spirito	SS
55	Vista rivelante	
56	<i>Zona di putrefazione</i>	
57	Zona purificata *	

nr	Sesto Livello	Classe
1	Albero guardiano	D
2	Animare oggetti	
3	Assedio dei rampicanti	D
4	Aura di imprevedibilità	CS
5	Avvento degli eroi	
6	<i>Avvizzimento</i>	
7	Banchetto divino	
8	Barriera *	
9	Controllare il destino	SO
10	Controllo del totem	CS
11	Conversare *	
12	Dislocazione temporale	CS
13	<i>Esilio</i>	
14	Evoca spiriti maggiori	SS
15	Evocazione *	
16	<i>Farfugliare</i>	
17	<i>Ferire</i>	
18	Giusto potere	
19	Guarigione *	
20	Guscio entropico	CS
21	Individuare la corretta via	
22	Lamento	M
23	Metamorfosi mostruosa	D
24	Occhio d'aquila	CS
25	Parola del ritorno	
26	Piaga dei non-morti	CS
27	Potere sacro	
28	Proibizione	
29	Rigenerazione *	
30	<i>Rimuovi barriera</i>	
31	Ristorazione *	
32	Sentiero dell'arcobaleno	CS
33	Smuovi legno	D
34	<i>Sottrai vita</i>	
35	Stagioni della vita	D
36	Trappola spiritica	SS
37	Trasporto via piante	D
38	Vendetta	CS
39	Vessillo incantato	CS

nr	Settimo Livello	Classe
1	Armonia universale	D
2	Barriera temporale	CS
3	Benevolenza divina *	
4	<i>Calma piatta</i>	CS
5	Desiderio	

6	Distruzione	
7	Eclissi	CS
8	Esplosione solare	D
9	Fortuna	
10	Furia marina *	CS
11	<i>Interdizione ai non-morti</i>	
12	Interdizione ai viventi *	
13	Interdizione della tomba	CS
14	Ira divina	
15	Legame arboreo	D
16	<i>Maledizione divina</i>	
17	Metamorfosi arborea	D
18	Metamorfosi demoniaca	CS
19	Morsa della terra	D
20	Morsa vegetale	M
21	Morte strisciante	D
22	<i>Obliterare</i>	
23	Occhi del beholder	CS
24	Oscura stretta di Thanatos	CS
25	Parola sacra	
26	Pietra del sole	CS
27	Resurrezione integrale *	
28	Rilasciare il potere delle anime	SO
29	Semi miracolosi	D
30	Sfera di sicurezza	CS
31	Sigillo sacro	
32	Smuovi metallo	D
33	<i>Soffio mortale</i>	
34	Soffio vitale *	
35	Sopravvivenza	
36	Stregoneria	
37	Tempesta spiritica	SS
38	Terremoto	
39	Trascendere la forza vitale	SO
40	Trasformazione naturale	D
41	Viaggiare	
42	Vittoria	CS

Incantesimi tipici dei Bardi

Liv	Nome Incantesimo
1	Canto del risveglio
2	Armonia ottenebrante
3	Inno di battaglia
4	Melodia anti-magia
5	Armonia delle stagioni
6	Inno alla vita
7	Canto del trionfo

Incantesimi tipici dei Maestri Hin

Liv	Nome Incantesimo
1	cerimonia
1	intuizione
6	lamento
7	morsa vegetale

Incantesimi tipici degli Sciamani Ombra

Liv	Nome Incantesimo
1	cerimonia
4	camminare nella lava
5	invocare le anime

6	controllare il destino
7	rilasciare il potere delle anime
7	trascendere la forza vitale

Incantesimi tipici dei Druidi

nr	Primo Livello
1	bacche benefiche
2	fuoco fatuo
3	lancia di spine
4	luminosità
5	predire il tempo
6	scopri pericolo
7	servo animale

nr	Secondo Livello
1	barriera anti-insetti
2	crea fuoco *
3	<i>dissolvi nebbia</i>
4	<i>divora fiamme</i>
5	oscurare *
6	scalda metalli
7	solpire legno
8	torci legno
9	zuppa rinvigorente

nr	Terzo Livello
1	barriera anti-piante
2	blocca animali *
3	bufera di neve
4	controllo della temperatura
5	evoca fulmini
6	<i>libera animali</i>
7	protezione dal veleno
8	respingi fulmini
9	richiamo animale

nr	Quarto Livello
1	barriera magnetica
2	immunità agli elementi
3	muro di spine
4	parlare con le piante
5	passa pianta
6	porta vegetale
7	raffica di vento

nr	Quinto Livello
1	comunione con la natura
2	potere dell'arcobaleno
3	respingi materia inanimata
4	smuovi pietra
5	spine laceranti
6	trasformazione vegetale

nr	Sesto Livello
1	albero guardiano
2	assedio dei rampicanti
3	metamorfosi mostruosa
4	smuovi legno
5	stagioni della vita
6	trasporto via piante

nr	Settimo Livello
1	armonia universale
2	esplosione solare
3	legame arboreo

4	metamorfosi arborea	2	aura scintillante	5	<i>chiarezza mentale</i>
5	morsa della terra	2	invisibilità agli spiriti	5	comunicare col signore degli spiriti
6	morte strisciante	2	richiamo della mandria	5	confusione mentale *
7	semi miracolosi	2	rivela maledizioni	5	<i>debolezza di spirito</i>
8	smuovi metallo	3	blocca spiriti *	5	fortezza di spirito *
9	trasformazione naturale	3	evocare il totem	5	spada di fuoco
Incantesimi degli Sciamani Spirituali		3	furtività	5	viaggio dello spirito
Liv	Nome Incantesimo	3	<i>libera spiriti</i>	6	evoca spiriti maggiori
1	individuare veleni	4	evoca spiriti minori	6	trappola spiritica
1	trance	4	fato	7	tempesta spiritica
2	astrazione dello spirito	4	tamburo del tuono		
		4	vigore		

Incantesimi Divini Inefficaci nel Mondo Cavo

Questa appendice indica quali incantesimi divini non funzionano all'interno del Mondo Cavo a causa dell'Incantesimo di Preservazione. L'elenco si basa sulla lista presente nel *Hollow World – Player's Guide* (pagine 3 e 4) ma include anche tutti gli incantesimi divini aggiunti in questo manuale con caratteristiche o effetti simili.

Nel Mondo Cavo l'Incantesimo di Preservazione annulla qualsiasi magia mortale (sono esclusi quindi effetti prodotti da immortali o da artefatti) di questo tipo:

- tutti i tipi di charme e dominazione mentale, controllo dell'anima o della forza vitale.
- tutti i tipi di invisibilità ed effetti che penetrano l'invisibilità (compresa *vista rivelante*).

- qualsiasi incantesimo che veda nel futuro o nel passato e *conoscenza*.
- qualsiasi forma di scrutamento a distanza.
- effetti di bloccaggio.
- effetti che leggono nella mente dei soggetti
- effetti che permettono di comunicare coi morti.
- effetti che mettono in contatto con piani esterni o col mondo esterno.
- effetti di trasporto istantaneo o tra piani.
- effetti che evocano creature da altri piani o da altri luoghi.
- effetti che creano esseri viventi.
- effetti di possessione di un corpo altrui.
- qualsiasi tipo di reincarnazione o resurrezione.
- *Desiderio* e qualsiasi effetto di simile potenza.

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello
Affascinare animali	Bacio di Valerias	Blocca animali*	Catturare l'anima
Genealogia	Blocca persone*	Blocca llicantropi*	Evoca spiriti minori
Intuizione	Charme animali	Blocca spiriti*	Passa pianta
Parola del comando	Evoca alleato animale	Evocare il totem	Sciame d'insetti
Predire il tempo	Individuare l'allineamento*	Evocare ombre	Seconda vista
Rivela bugie	Invisibilità agli spiriti	Idillio amoroso	
Servo animale	Richiamo della mandria	Legame totemico	
Tocco paralizzante		Parlare coi morti	
		Preveggenza	
		Richiamo animale	

Livello di Potere degli incantesimi

5° livello	6° livello	7° livello
Cancello di fuoco	Avvento degli eroi	Charme piante
Charme mostri	Evoca spiriti maggiori	Desiderio
Comando*	Evocazione*	Morte strisciante
Comunicare col signore degli spiriti	Parola del ritorno	Oscura stretta di Thanatos
Comunione divina	Sentiero dell'arcobaleno	Resurrezione integrale*
Creare animali normali	Trasporto via piante	Viaggiare
Evoca conciapelli		Vincola elementali
Evoca elementali		
Evoca teschio cornuto		
Legame spirituale		
Resurrezione*		
Viaggio dello spirito		
Vista rivelante		

Incantesimi Aggiuntivi di ogni Immortale

In questa appendice vengono elencati gli incantesimi aggiuntivi per ciascun Immortale attivo su Mystara (si faccia riferimento al *Codex Immortalis* per ulteriori informazioni su queste divinità) rispetto a quelli comuni (vedi Tabella 2.1). Normalmente si tratta di sette incantesimi, uno per ciascun livello di potere, che equivalgono agli incantesimi arcani omonimi dello stesso livello; solo nel caso vi sia la lettera D tra parentesi (D) essa indica che si tratta di un incantesimo druidico. In alcuni casi invece l'incantesimo sostituisce una delle magie divine comuni: in tal caso, l'incantesimo viene descritto nel Capitolo 2, sezione *Nuovi Incantesimi Divini*, e qui viene evidenziato in *italico*. Infine, laddove un incantesimo normalmente invertibile (contrassegnato dall'asterisco) qui venga riportato non asteriscato, significa che il sacerdote di quella divinità può utilizzare solo la versione qui riportata di quella magia.

Nota: è opportuno ricordare che gli immortali facenti parte dell'Asatru (Aesir e Asinie, con l'aggiunta di Frey e Freyja) hanno accesso anche agli incantesimi runici, che qui tuttavia non vengono riportati (si faccia riferimento al Capitolo 3, *Nuove forme di magia divina* per ulteriori dettagli sulla Magia Runica).

Ahmanni Cavalca-testuggini

- 1°: *Attribuzione del totem*, Equilibrio marinaro*
- 2°: *Colori di caccia*, *Localizzare totem*, Nuotare*
- 3°: *Colori di guerra*, *Evocare il totem*, *Fascino*, *Legame totemico*, Respirare elemento
- 4°: *Lancia di ghiaccio*, *Tamburo del tuono*
- 5°: *Cancello di fuoco*, Creazione minore
- 6°: *Controllo del totem*, *Occhio d'aquila*, Richiamo telepatico
- 7°: *Furia marina**, Soccorso

Al-Kalim

La lista dei chierici di Al-Kalim comprende anche tutti gli incantesimi druidici di 1° e 2° livello. Per questo motivo, i suoi chierici non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi nei livelli superiori.

- 1°: *Localizzare l'acqua*
- 2°: *Ispirazione poetica*, *Scudo della fede*
- 3°: *Onestà*, *Smuovi sabbia*
- 4°: *Grido di guerra*, *Tempesta di sabbia*, *Vessillo incantato*
- 7°: *Vittoria*

Alphaks

- 1°: *Artigli del demone*, Sussurro maledetto
- 2°: *Pirocinesi*, *Sangue bollente*
- 3°: *Dolore mortale*, *Odio*, *Sfera entropica*
- 4°: *Disperazione opprimente*, *Influenza sacrilega*
- 5°: *Evoca teschio cornuto*, *Scarica di fulmini*, *Strali entropici*
- 6°: *Disintegrazione*, *Guscio entropico*, *Vendetta*
- 7°: *Lamento lugubre*, *Metamorfosi demoniaca*

Alphatia

- 1°: *Sigillo d'allarme*
- 2°: *Capacità temporanea*, *Scambio di incantesimi*, *Scudo della fede*
- 3°: *Calmare emozioni*, Riparo sicuro
- 4°: *Mano interposta*
- 5°: *Creare legno*, *Sigillo di guardia*
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Creare pietra*
- 7°: *Baluardo*, *Sfera di sicurezza*

Aracne Prima

- 1°: *Artigli del demone*, *Mentire*, *Trappola d'ombra*
- 2°: *Aura d'ombra*, *Porta d'ombra*, *Ragnatela*, *Sangue bollente*
- 3°: *Evocare ombre*, *Metamorfosi aracnide*, *Sfera entropica*, *Suggestione*
- 4°: *Catturare l'anima*, *Influenza sacrilega*, *Manto d'ombra*, *Rocce in ragni**, *Vincolo spirituale*
- 5°: *Dominare persone*, *Strali entropici*
- 6°: *Fuorviare*, *Guscio entropico*
- 7°: *Collare dell'asservimento*, *Metamorfosi demoniaca*

Arik

- 1°: *Artigli del demone*, Simbolo di svenimento
- 2°: *Sangue bollente*, Simbolo di stordimento
- 3°: *Allucinazione mortale*, *Sfera entropica*
- 4°: *Influenza sacrilega*, *Terrori notturni*
- 5°: *Demenza precoce*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, *Sguardo penetrante*
- 7°: *Incubo illusorio*, *Metamorfosi demoniaca*, *Occhi del beholder*

Arnelee

- 1°: *Lungopasso*
- 2°: *Protezione mentale*, *Scudo della fede*
- 3°: *Audacia*, *Onestà*, *Volare*
- 4°: *Sesto senso*
- 5°: *Teletrasporto*
- 6°: *Sentiero dell'arcobaleno*, *Spezzare incantamento*
- 7°: *Eroismo*

Asterius

- 1°: *Oratoria*
- 2°: *Silenzio individuale*
- 3°: *Talento dei ladri**, *Volare*
- 4°: *Bacio della notte*, *Conversione magica*
- 5°: *Lingua universale*
- 6°: *Sentiero dell'arcobaleno*, *Trasmutare solidi*
- 7°: *Teletrasporto d'ogni oggetto*

Atruaghin

- 1°: *Attribuzione del totem*, *Oratoria*
- 2°: *Colori di caccia*, *Localizzare totem*, *Raggio di sole**
- 3°: *Arco di fuoco*, *Colori di guerra*, *Evocare il totem*, *Legame totemico*, *Suggestione*
- 4°: *Arco del tuono*, *Occhio dello stregone*, *Purezza di spirito*, *Tamburo del tuono*
- 5°: *Cancello di fuoco*, *Favore di Atruaghin*, *Sogno**
- 6°: *Controllo del totem*, *Fiamma di giustizia*, *Occhio d'aquila*
- 7°: *Conoscenza*

Atzanteotl

- 1°: *Artigli del demone*, Camuffamento
- 2°: Marcire, *Sangue bollente*
- 3°: *Mano di Atzanteotl*, Rubare il respiro, *Sfera entropica*
- 4°: *Catturare l'anima*, *Bastoni in vipere volanti**, Confusione, *Influenza sacrilega*
- 5°: Assorbire energia vitale, *Strali entropici*, *Vendetta*
- 6°: Alterare la memoria, *Guscio entropico*
- 7°: Gemello d'ombra, *Metamorfosi demoniaca*

Bachraeus

- 1°: *Artigli del demone*, Mentire
- 2°: Morte apparente, *Sangue bollente*
- 3°: *Odio*, *Sfera entropica*, Sigillo del serpente
- 4°: *Influenza sacrilega*, Invisibilità migliorata
- 5°: Simbolo di discordia, *Stirpe serpentiforme*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Servizio mortale, *Vendetta*
- 7°: *Metamorfosi demoniaca*, Velo

Bagni Granfauci

- 1°: *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, Resistenza
- 2°: *Sangue bollente*, Tocco devastante
- 3°: Ingrandire*, *Sfera entropica*
- 4°: *Fame insaziabile*, *Influenza sacrilega*
- 5°: *Strali entropici*, Supplizio empatico
- 6°: *Guscio entropico*, Simbolo di dolore
- 7°: *Metamorfosi demoniaca*, Pioggia acida

Bartziluth

- 1°: Resistenza
- 2°: Colpo sicuro, *Furia*, *Scudo della fede*
- 3°: Riflessi fulminei
- 4°: Forma bestiale, *Grido di guerra*
- 5°: Forza taurina*
- 6°: Mano possente, *Vessillo incantato*
- 7°: Eroismo

Bastet

- 1°: Caduta morbida
- 2°: Silenzio individuale
- 3°: Fertilità*, *Fortuna minore**
- 4°: Sesto senso
- 5°: Agilità felina*
- 6°: Fuorviare
- 7°: *Aura di imprevedibilità*, Creare mostri normali

Bemarris

- 1°: Scudo magico
- 2°: Colpo sicuro, *Scudo della fede*
- 3°: Volare
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Grido di guerra*, Localizzare creatura
- 5°: Forza taurina*, *Scudo del drago*
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Animare armi

Benekander

- 1°: Lettura dei linguaggi
- 2°: Protezione mentale
- 3°: *Calmare emozioni*, Custode vigile, *Onestà*
- 4°: Evoca rifugio
- 5°: Schermo occultante

- 6°: Globo di invulnerabilità
- 7°: Conoscenza

Brandan Scuotilande

- 1°: Mani brucianti
- 2°: Crea fuoco* (D), *Scudo della fede*
- 3°: Arma elementale
- 4°: Muro di fuoco, *Tecnomanzia*
- 5°: Fuoco d'assedio
- 6°: Tentacolo infuocato
- 7°: Creare ferro, *Vittoria*

Brindorhin

I chierici di Brindorhin sono tutti Bardi con accesso a questi incantesimi sostitutivi. Inoltre, nelle Cinque Contee i paladini di Brindorhin e degli altri Alti Eroi sono i Maestri Hin (con una propria lista di incantesimi).

- 1°: *Cerimonia*
- 2°: *Ispirazione poetica*
- 3°: *Cornucopia*
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Fiasca inesauribile*

Brissard

- 1°: *Artigli del demone*, Charme persone
- 2°: Creazione spettrale, *Porta d'ombra*, *Sangue bollente*
- 3°: *Sfera entropica*, Suggestione
- 4°: *Catturare l'anima*, *Influenza sacrilega*, Vincolo spirituale
- 5°: Dominare persone, *Legame spirituale*, *Strali entropici*
- 6°: Convocare*, *Guscio entropico*
- 7°: Collare dell'asservimento, *Metamorfosi demoniaca*

Buglore

La lista dei chierici di Buglore comprende anche tutti gli incantesimi druidici di 1° livello. Per questo motivo, i suoi chierici non beneficiano di incantesimi aggiuntivi nei primi tre livelli.

- 4°: Passa pianta (D)
- 5°: Trasformazione vegetale (D)
- 6°: Trasporto via piante (D)
- 7°: Charme piante

Calitha

I chierici di Calitha sono i Custodi della reliquia (Perla del Potere o Fronda della Vita). Si tratta di elfi maghi della Tradizione Marina che, in aggiunta agli incantesimi arcani conosciuti, hanno accesso anche ad una magia divina per livello (v. lista sottostante), che possono lanciare senza averla nel libro degli incantesimi. In casi particolari in cui la comunità non possiede una reliquia o venera Calitha sotto altri nomi, il sacerdote è sempre un druido marino o uno sciamano druidico con accesso agli incantesimi sostitutivi della lista sottostante.

- 1°: Santuario
- 2°: *Turbine marino*
- 3°: *Evoca vortice*
- 4°: *Alge in serpenti**
- 5°: Distruzione del male
- 6°: Potere sacro
- 7°: *Furia marina**

Carnelian

- 1°: Oratoria
- 2°: *Scudo della fede*, Zona di verità
- 3°: Ingrandire*
- 4°: Armatura spirituale, *Difesa invalicabile*
- 5°: Muro di pietra
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Eroismo

Chardastes

- 1°: Contrastare elementi, *Glifo rinvigorente*
- 2°: Protezione mentale, *Potere curativo*
- 3°: *Cerchio taumaturgico*, Potenziamento vitale
- 4°: Evoca rifugio
- 5°: Creazione minore
- 6°: Protezione elementale estesa
- 7°: Energia purificatrice, *Interdizione della tomba*

Chirone

- 1°: Analizzare, *Glifo rinvigorente*
- 2°: Charme animali, *Potere curativo*
- 3°: *Cerchio taumaturgico*, Metamorfofi animale
- 4°: *Divinazione*, Seconda vista
- 5°: Comunione con la natura (D)
- 6°: Spezzare incantamento
- 7°: Semi miracolosi (D)

Clébard

- 1°: Servitore invisibile
- 2°: Allarme magico, *Scudo della fede*
- 3°: Climatizzare ambiente
- 4°: Comunicazione, *Difesa invalicabile*
- 5°: Creazione minore
- 6°: Mano possente
- 7°: Esigere

Coberham

I chierici di Coberham sono tutti Bardi Sapianti con accesso a questi incantesimi sostitutivi. Inoltre, nelle Cinque Contee i paladini di Coberham e degli altri Alti Erofi sono i Maestri (con una propria lista di incantesimi).

- 1°: *Cerimonia*
- 4°: *Divinazione*

Cochere

Tutti i chierici di Cochere sono sciamani. Tra i faenare Cochere sceglie gli sciamani più meritevoli per farli diventare Cantori dell'Aria (Bardi Artisti o Sapianti), che hanno accesso agli incantesimi sostitutivi sotto elencati.

- 1°: Sonno
- 2°: *Ispirazione poetica*
- 3°: Riparo sicuro
- 4°: *Melodia di requiem*
- 5°: Evoca elementali dell'aria
- 6°: *Sentiero dell'arcobaleno*
- 7°: Vincola elementali dell'aria

Corvo

- 1°: Suono fantasma
- 2°: Risata incontinibile, *Scambio di incantesimi*
- 3°: *Fortuna minore**, Ingrandire*, *Lamento dell'ubriaco*
- 4°: Confusione

- 5°: Immagine persistente
- 6°: Inganno
- 7°: Metamorfofi naturale

Crakkak

- 1°: Lungavista
- 2°: *Furia*, Nuotare*, *Turbine marino*
- 3°: *Evoca vortice*, Forma liquida
- 4°: *Alge in serpenti**, *Fame insaziabile*, Localizzare creatura
- 5°: Forza taurina*
- 6°: Gabbia di forza
- 7°: *Furia marina**, Pelle d'acciaio

Crestaguzza

- 1°: Oratoria
- 2°: *Fiamma liquida*, Nuotare*, *Turbine marino*
- 3°: Contenitore magico*, *Evoca vortice*
- 4°: *Alge in serpenti**, Conversione magica
- 5°: Lingua universale
- 6°: Trasmutare solidi
- 7°: Animare armi, *Furia marina**

Cretia

- 1°: Mentire
- 2°: *Aura d'ombra*, Risata incontinibile, *Scambio di incantesimi*
- 3°: *Lamento dell'ubriaco*, Sfera di invisibilità
- 4°: *Grido di guerra*, Raffica di vento (D)
- 5°: Supplizio empatico
- 6°: Travestimento, *Vessillo incantato*
- 7°: Animare armi, *Vittoria*

Danel

- 1°: *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, Tosse spastica
- 2°: *Sangue bollente*, Tocco devastante
- 3°: Dolore mortale, *Sfera entropica*
- 4°: Disperazione opprimente, *Influenza sacrilega*
- 5°: *Strali entropici*, Supplizio empatico
- 6°: *Guscio entropico*, Simbolo di dolore, *Vendetta*
- 7°: Lamento lugubre, *Metamorfofi demoniaca*

Demogorgone

- 1°: *Artigli del demone*, Charme persone
- 2°: *Armatura d'ossa*, *Sangue bollente*, Tocco devastante
- 3°: Distruggere non-morti*, *Sfera entropica*
- 4°: *Catturare l'anima*, *Influenza sacrilega*, Possessione delle spoglie
- 5°: *Creare zombi famelici*, Giara magica, *Strali entropici*, Tocco immondo
- 6°: *Guscio entropico*, *Piaga dei non-morti*, Spaccaossa
- 7°: Fusione necromantica, *Metamorfofi demoniaca*

Diamante

- 1°: Lettura dei linguaggi
- 2°: Zona di verità
- 3°: Lingue, *Scaglie di drago*
- 4°: Runa di guardia, *Sacro soffio*
- 5°: *Aura adamantina*, Fiamma purificatrice
- 6°: Controllare draghi
- 7°: Conoscenza

Diulanna

- 1°: Lungopasso
- 2°: Protezione mentale
- 3°: *Audacia, Forza di volontà, Verità del sangue*
- 4°: Localizzare creatura
- 5°: Protezione elementale
- 6°: Globo di invulnerabilità
- 7°: Esigere

Djaea

Tutti i chierici di Djaea sono druidi e usano la lista di incantesimi della classe druidica.

Dodici Osservatori

- 1°: Psicocinesi
- 2°: Capacità temporanea
- 3°: Lingue
- 4°: Evoca rifugio
- 5°: Creazione minore
- 6°: Legno pietrificato
- 7°: Creare ferro

Eiryndul

I chierici di Eiryndul sono i Custodi del Fiore. Si tratta di elfi maghi illusionisti della tradizione Elfica che, in aggiunta agli incantesimi arcani conosciuti, hanno accesso anche ad una magia dell'illusione per livello (v. lista sottostante), che possono lanciare senza averla nel libro degli incantesimi. In casi particolari in cui la comunità non possieda un Fiore o veneri Eiryndul con altri nomi, il sacerdote è sempre un illusionista (o un elfo mago) a cui Eiryndul concede le magie sotto riportate come incantesimi divini.

- 1°: Camuffamento
- 2°: Mimetismo
- 3°: Allucinazione mortale
- 4°: Invisibilità migliorata
- 5°: Immagine persistente
- 6°: Fuorviare
- 7°: Gemello d'ombra

Faunus

Tutti i chierici di Faunus sono Bardi Artisti con accesso ai seguenti incantesimi sostitutivi.

- 3°: *Cornucopia, Idillio amoroso, Lamento dell'ubriaco*
- 4°: *Fiasca inesauribile, Melodia di requiem*

Finidel

- 1°: Amicizia
- 2°: Allarme magico, *Scudo della fede*
- 3°: Custode vigile
- 4°: *Difesa invalicabile, Evoca rifugio*
- 5°: Telepatia
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Baluardo

Forsetta

- 1°: Sigillo d'allarme
- 2°: *Scudo della fede, Zona di verità*
- 3°: *Onestà, Visione della morte*
- 4°: *Difesa invalicabile, Seconda vista*
- 5°: Muro di pietra

- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Specchio del passato

Frey

La lista dei chierici di Frey comprende anche tutti gli incantesimi druidici di 1° e 2° livello. Per questo motivo, i suoi chierici non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi nei livelli superiori.

- 4°: *Grido di guerra*
- 6°: *Vessillo incantato*

Freyja

La lista dei chierici di Freyja comprende anche tutti gli incantesimi druidici di 1° e 2° livello. Per questo motivo, i suoi chierici non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi nei livelli superiori.

- 3°: *Fascino, Idillio amoroso*
- 4°: *Grido di guerra*
- 6°: *Vessillo incantato*

Fugit

- 1°: *Genealogia, Rifugio temporale, Visioni della memoria*
- 2°: ESP, *Sigillo della memoria**, *Trappola temporale*
- 3°: *Ritardo temporale, Velocità**
- 4°: Scrutare
- 5°: Déjà-vu
- 6°: *Accelerazione della magia, Alterare la memoria, Dislocazione temporale*
- 7°: *Barriera temporale, Specchio del passato*

Garal Glitterlode

- 1°: *Cerimonia, Psicocinesi*
- 2°: Capacità temporanea, *Scudo della fede*
- 3°: Contenitore magico*
- 4°: *Tecnomanzia, Vista a raggi X*
- 5°: Creazione minore
- 6°: Trasmutare solidi
- 7°: Preservare

Generale Eterno

- 1°: Spinta possente
- 2°: Colpo sicuro, *Scudo della fede*
- 3°: Riflessi fulminei
- 4°: Armatura spirituale, *Grido di guerra*
- 5°: Forza taurina*
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Eroismo, *Vittoria*

Gorm

- 1°: Proiettili magici
- 2°: Colpo sicuro, *Scudo della fede*
- 3°: Arma elementale
- 4°: *Grido di guerra, Tromba d'aria*
- 5°: *Forza del campione, Scarica di fulmini*
- 6°: Fiamma di giustizia, *Vessillo incantato*
- 7°: Armatura magica, *Vittoria*

Gorziok

- 1°: Esplosione elementale
- 2°: *Fiamma liquida, Nuotare**, *Turbine marino*
- 3°: *Evoca vortice, Respirare elemento*
- 4°: *Alge in serpenti**
- 5°: Frantumare

- 6°: Controllare le correnti
- 7°: Controllo del tempo atmosferico, *Furia marina**

Grande Drago

- 1°: Analizzare
- 2°: ESP
- 3°: *Scaglie di drago*, Spiare
- 4°: Autometamorfosi, *Divinazione*, *Sacro soffio*
- 5°: Protezione elementale
- 6°: Controllare draghi
- 7°: Barriera respingi incantesimi

Guidarezzo

Tutti i chierici di Guidarezzo sono Bardi Artisti.

Halav

- 1°: Arma ritornante
- 2°: Colpo sicuro, *Scudo della fede*
- 3°: *Forza di volontà*, Protezione da proiettili normali
- 4°: Armatura spirituale, *Grido di guerra*
- 5°: *Attesa fiduciosa*, *Forza del campione*, *Tempra ferrea**
- 6°: Mano possente, *Vessillo incantato*
- 7°: Animare armi, *Vittoria*

Harrow

- 1°: Camuffamento
- 2°: Creazione spettrale
- 3°: Allucinazione mortale, *Lamento dell'ubriaco*
- 4°: Invisibilità migliorata
- 5°: Sogno*
- 6°: Fuorviare
- 7°: Incubo illusorio

Hattani Artiglio-di-pietra

- 1°: *Attribuzione del totem*, Sigillo d'allarme
- 2°: *Colori di caccia*, *Localizzare totem*, Mano di pietra
- 3°: *Audacia*, *Colori di guerra*, Custode vigile, *Evocare il totem*, *Legame totemico*
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Grido di guerra*, Mano interposta, *Tamburo del tuono*
- 5°: *Cancello di fuoco*, *Forza taurina**
- 6°: *Controllo del totem*, Mano possente, *Occhio d'aquila*
- 7°: Soccorso

Hel

- 1°: *Artigli del demone*, Tocco del ghoull, *Trappola d'ombra*
- 2°: *Armatura d'ossa*, *Aura d'ombra*, *Porta d'ombra*, Raggio di indebolimento, *Sangue bollente*
- 3°: *Evocare ombre*, Rubare il respiro, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
- 4°: *Catturare l'anima*, *Influenza sacrilega*, *Ipotermia*, *Manto d'ombra*, *Melodia di requiem*, Muro di ghiaccio
- 5°: *Creare zombi di ghiaccio*, *Strali entropici*, *Supplizio empatico*, *Tormenta gelida*
- 6°: *Guscio entropico*, *Sfera raggelante*
- 7°: *Frenesia necromantica*, *Metamorfosi demoniaca*

Hircismus

- 1°: *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, *Stretta folgorante*
- 2°: *Sangue bollente*, Tocco devastante

- 3°: Dolore mortale, *Sete di sangue*, *Sfera entropica*
- 4°: Forma bestiale, *Influenza sacrilega*
- 5°: *Strali entropici*, *Supplizio empatico*
- 6°: *Guscio entropico*, Simbolo di dolore
- 7°: Creare mostri normali, *Metamorfosi demoniaca*

Hymir

- 1°: Resistenza
- 2°: *Fiamma liquida*, *Nuotare**, *Turbine marino*
- 3°: *Cornucopia*, *Evoca vortice*, *Lamento dell'ubriaco*, *Trasmutare liquidi*
- 4°: *Acqua in ghiaccio**, *Alghie in serpenti**, *Fiasca inesauroibile*
- 5°: Creazione minore
- 6°: Controllare i liquidi
- 7°: Conoscenza, *Furia marina**

Idraote

- 1°: *Glifo rinvigorente*, *Ricerca informazioni*
- 2°: Capacità temporanea, *Potere curativo*, *Scudo della fede*
- 3°: *Cerchio taumaturgico*, *Trasmutare liquidi*
- 4°: Incantare oggetti
- 5°: Memoria
- 6°: *Trasmutare solidi*
- 7°: Conoscenza

Idris

- 1°: *Artigli del demone*, *Mentire*
- 2°: *Sangue bollente*, *Soffio arcano*
- 3°: *Scaglie di drago*, *Sfera entropica*, *Vendetta*
- 4°: *Catturare l'anima*, *Charme mostri*, *Influenza sacrilega*, *Sacro soffio*
- 5°: Simbolo di discordia, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, *Vendetta*, *Verga del drago*
- 7°: Creare mostri normali, *Metamorfosi demoniaca*

Iliric

- 1°: *Charme persone*
- 2°: Immagini illusorie, *Scambio di incantesimi*
- 3°: Spiare
- 4°: *Divinazione*, *Incantare oggetti*
- 5°: *Dominare persone*
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Estensione*
- 7°: *Duplicazione magica*

Ilmarinen

- 1°: *Oratoria*
- 2°: Capacità temporanea, *Ispirazione poetica*, *Scudo della fede*
- 3°: *Riflessi fulminei*
- 4°: *Armatura spirituale*, *Grido di guerra*, *Melodia di requiem*, *Tecnomanzia*
- 5°: Creazione minore
- 6°: *Creare pietra*, *Vessillo incantato*
- 7°: *Eroismo*, *Vittoria*

Ilsundal

I chierici di Ilsundal sono i Custodi dell'Albero della Vita. Si tratta di elfi maghi della Tradizione Elfica che però seguono la Via dell'Albero e non quella del Libro. Pertanto, in aggiunta agli incantesimi arcani conosciuti,

hanno accesso anche ad una magia divina per livello (v. lista sottostante), che possono lanciare senza averla nel libro degli incantesimi. In casi particolari in cui la comunità non possiede un Albero della Vita o venera Il-sundal sotto altri nomi, il sacerdote è sempre un mago (o un elfo mago) votato alla Tradizione Elfica, a cui Il-sundal concede in aggiunta agli incantesimi arcani due magie divine (clericali o druidiche) per livello.

- 1°: *Cerimonia*, Predire il tempo (D)
- 2°: Cura ferite leggere, Purificare acqua e cibo
- 3°: Scalda metalli (D), Torci legno (D)
- 4°: Cura ferite gravi, Richiamo animale (D)
- 5°: Controllo della temperatura (D), Passa pianta (D)
- 6°: Cura malattie, Sciame d'insetti
- 7°: Distruzione del male, Neutralizza veleno
- 8°: Guarigione, Trasporto via piante (D)
- 9°: Morte strisciante (D), Trasformazione naturale (D)

Infaust

I sacerdoti di Infaust perseguono una filosofia di perfezionamento che li porta ad essere degli Asceti.

Ixion

- 1°: Individuare non-morti
- 2°: *Fascio di luce*, Raggio di sole, *Scudo della fede*
- 3°: Distruggere non-morti
- 4°: Attacco solare, *Grido di guerra*, *Divinazione*, *Purezza di spirito*
- 5°: Blocca non-morti, *Riposo eterno*
- 6°: Lampo solare, *Vessillo incantato*
- 7°: Eroismo, *Interdizione della tomba*, *Pietra del sole*, *Vittoria*

Jammudaru

- 1°: *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, Sussurro maledetto
- 2°: Pirocinesi, *Sangue bollente*
- 3°: Dolore mortale, *Odio*, *Sfera entropica*
- 4°: *Influenza sacrilega*, Terrori notturni
- 5°: Sogno*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Spaccaossa, *Vendetta*
- 7°: Incubo illusorio, *Metamorfosi demoniaca*

Ka

- 1°: *Glifo rinvigorente*, Sigillo di guardia
- 2°: *Potere curativo*, Zuppa rifocillante (D)
- 3°: *Cerchio taumaturgico*, Custode vigile
- 4°: Evoca rifugio
- 5°: *Pelle d'ambra*, Protezione elementale, *Sigillo di guardia*
- 6°: *Accelerazione della magia*, Scudo dimensionale
- 7°: Rifugio dimensionale*, *Sfera di sicurezza*

Kagyar

- 1°: *Cerimonia*, Scavare
- 2°: Mano di pietra, *Scudo della fede*
- 3°: *Fondersi con la pietra*, Pugno di roccia
- 4°: Scolpire pietra
- 5°: Creazione minore
- 6°: Creare pietra
- 7°: Creare ferro

Kallala

- 1°: Charme persone
- 2°: Estasi, *Turbine marino*
- 3°: *Evoca vortice*, *Fascino*, Forma liquida
- 4°: *Alge in serpenti**, Charme mostri
- 5°: Nebbia mentale
- 6°: Suggestione di massa
- 7°: *Furia marina**, Rifugio dimensionale*

Karaash

- 1°: Proiettili magici
- 2°: Colpo sicuro, *Scudo della fede*
- 3°: *Ingrandire**, *Sete di sangue*
- 4°: Gittata eccezionale, *Grido di guerra*
- 5°: Fuoco d'assedio
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Eroismo, *Vittoria*

Khoronus

- 1°: *Genealogia*, *Rifugio temporale*, Visioni della memoria
- 2°: ESP, *Trappola temporale*
- 3°: *Divinazione*, *Ritardo temporale*, Visione della morte
- 4°: Scrutare
- 5°: Déjà-vu
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Dislocazione temporale*, Vista arcana
- 7°: *Barriera temporale*, Specchio del passato

Kiranzo

- 1°: *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, Spinta possente
- 2°: *Furia*, *Sangue bollente*, Stretta rocciosa
- 3°: Dolore mortale, *Sfera entropica*
- 4°: Disperazione opprimente, *Influenza sacrilega*
- 5°: Forza taurina*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Spaccaossa
- 7°: Animare armi, *Metamorfosi demoniaca*

Korotiku

- 1°: Movimenti del ragno
- 2°: *Aura d'ombra*, Mimetismo, *Scambio di incantesimi*
- 3°: *Metamorfosi aracnide*, Spiare
- 4°: *Rocce in ragni**, Sesto senso
- 5°: Agilità felina*
- 6°: Travestimento
- 7°: Gemello d'ombra

I Korrigan

I chierici panteisti (coloro che venerano tutti i Korrigan insieme) accedono agli incantesimi druidici di 1° e 2° livello oltre a quelli clericali, e per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi.

I sacerdoti specialisti ottengono invece tre incantesimi aggiuntivi diversi in base al Korrigan venerato:

Cacciatore Silente: Verità del sangue (3°), Localizzare creatura (4°), Traccia di fuoco (5°)

Campione Indomito: Colpo sicuro (2°), Armatura spirituale (4°), Forza taurina* (5°), oppure sono Bardi Eroi

Custode delle Anime: Visione della morte (3°), Vincolo spirituale (4°), Giara magica (5°)

Divino Cantore: sono tutti Bardi Artisti (v. lista di classe)

Fanciulla di Primavera: Charme mostri (4°), Globo d'invulnerabilità (6°), Legame arboreo (D7°)

Maestra del Sapere: ESP (2°), Scrutare (4°), Conoscenza (7°), oppure sono Bardi Sapianti
Saggia Guaritrice: Potenziamento vitale (3°), Protezione elementale (5°), Semi miracolosi (D7°)
Veggente dei Sogni: Seconda vista (4°), Sogno* (5°), Specchio del passato (7°)
Vergine dell'Abbondanza: Fertilità (3°), Crescita vegetale* (4°), Charme piante (7°)

Koryis

I sacerdoti di Infaust perseguono una filosofia di perfezionamento che li porta ad essere degli Asceti.

- 1°: Amicizia
- 2°: Zona di verità
- 3°: *Calmare emozioni*, Lingue
- 4°: Mano interposta
- 5°: Lingua universale
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Energia purificatrice

Kurtulmak

- 1°: Nascondere tracce
- 2°: *Aura d'ombra*, Mimetismo, *Scudo della fede*
- 3°: *Grido di guerra*, Trappola di fuoco
- 4°: Terreno illusorio
- 5°: Dardo fatale
- 6°: Fuorviare, *Vessillo incantato*
- 7°: Simbolo di sonno, *Vittoria*

Kythria

- 1°: Estetismo
- 2°: Estasi
- 3°: *Fascino*, *Idillio amoroso*, Suggestione
- 4°: Charme mostri
- 5°: Comando inconscio
- 6°: Amante fantasma
- 7°: Esigere

Liena

- 1°: *Genealogia*, Scudo magico
- 2°: Guardia notturna, *Scudo della fede*
- 3°: Riflessi fulminei
- 4°: Armatura spirituale, *Difesa invalicabile*, *Grido di guerra*
- 5°: Fuoco d'assedio
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Vessillo incantato*
- 7°: Spada, *Vittoria*

Lokena

- 1°: Proiettili magici
- 2°: Fusione corporea, *Scambio di incantesimi*, *Scudo della fede*
- 3°: Spiare
- 4°: *Grido di guerra*, Metamorfosi vegetale di massa
- 5°: Tunnel dimensionale
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Vessillo incantato*, Vista arcana
- 7°: Conoscenza, *Vittoria*

Loki

- 1°: *Artigli del demone*, Mentire
- 2°: *Sangue bollente*, Sfera incendiaria

- 3°: *Sfera entropica*, Suggestione
- 4°: *Colpo di calore*, Confusione, *Influenza sacrilega*
- 5°: Giara magica, *Legame spirituale*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Inganno
- 7°: *Metamorfosi demoniaca*, Velo

Lornasen

Tutti i chierici di Lornasen sono druidi silvani e usano la lista di incantesimi della classe druidica.

Loup

- 1°: Simbolo di svenimento
- 2°: *Furia*, Guardia notturna
- 3°: Dolore mortale, *Tetro mietitore*
- 4°: *Fame insaziabile*, Forma bestiale, *Melodia di requiem*
- 5°: Oblio
- 6°: Sfera raggelante
- 7°: Lamento lugubre

Maat

- 1°: Amicizia
- 2°: *Scudo della fede*, Zona di verità
- 3°: Distruggere non-morti, *Onestà*
- 4°: Armatura spirituale, *Purezza di spirito*
- 5°: Telepatia
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Energia purificatrice, *Interdizione della tomba*

Macroblan

- 1°: Mentire
- 2°: Chiavistello magico, *Scudo della fede*
- 3°: Lingue
- 4°: Conversione magica
- 5°: Creazione minore
- 6°: Trasmutare solidi
- 7°: Evoca oggetti

Madarua

- 1°: Lancia di spine (D)
- 2°: Colpo sicuro
- 3°: *Audacia*, Fertilità*
- 4°: Crescita vegetale*
- 5°: Forza taurina*
- 6°: Arma mortale
- 7°: Eroismo

Mahmatti Alce-che-corre

I chierici di Mahmatti sono tutti druidi e utilizzano l'elenco degli incantesimi druidici. Gli incantesimi sotto elencati sostituiscono l'incantesimo presente nella lista dei druidi riportato tra parentesi.

- 1°: *Attribuzione del totem* (Lancia di spine)
- 2°: *Localizzare totem* (Folata di vento)
- 3°: *Evocare il totem* (Bufera di neve)
- 4°: *Tamburo del tuono* (Fauci della terra)
- 5°: *Cancello di fuoco* (Potere dell'arcobaleno)
- 6°: *Controllo del totem* (Assedio dei rampicanti)
- 7°: Metamorfosi naturale (Terremoto)

Malafor

- 1°: Localizzare specie
- 2°: *Fiamma liquida*, Nuotare*, *Turbine marino*

- 3°: *Evoca vortice*, Metamorfofi animale
- 4°: *Alghes in serpenti**, Barriera anti-animali (D)
- 5°: Comunione con la natura (D)
- 6°: Controllare le correnti
- 7°: *Furia marina**, Metamorfofi naturale

Malinois

- 1°: Individuare mutaforma
- 2°: Colpo sicuro
- 3°: *Arco di fuoco*, Verità del sangue
- 4°: *Arco del tuono*, *Blocca licanthropi*, *Grido di guerra*, Museruola magica
- 5°: *Evoca conciapelli*, Trasformazione forzata
- 6°: Gabbia di forza, *Vendetta*
- 7°: Spada, *Vittoria*

Marwdyn

- 1°: Cadavere ambulante
- 2°: *Armatura d'ossa*, Indebolire non-morti*
- 3°: Potenziamiento vitale, *Tetro mietitore*
- 4°: *Catturare l'anima*, *Melodia di requiem*, Possessione delle spoglie
- 5°: Metamorfofi necromantica
- 6°: Controllare non-morti, *Piaga dei non-morti*
- 7°: Fusione necromantica

Masauwu

- 1°: *Artigli del demone*, Charme persone
- 2°: ESP, *Sangue bollente*
- 3°: *Sfera entropica*, Spiare, *Talento dei ladri**
- 4°: *Bacio della notte*, Charme mostri, *Influenza sacrilega*
- 5°: Comando inconscio, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Suggestione di massa
- 7°: Gemello d'ombra, *Metamorfofi demoniaca*

Mâtin

- 1°: Sigillo d'allarme
- 2°: *Scudo della fede*, Vedere l'invisibile
- 3°: Custode vigile
- 4°: *Difesa invalicabile*, Runa di guardia
- 5°: *Sigillo di guardia*, Tempra ferrea*
- 6°: Protezione elementale estesa, *Vessillo incantato*
- 7°: Baluardo, *Sfera di sicurezza*

Mazikeen

- 1°: Analizzare
- 2°: Localizzare oggetti, *Scambio di incantesimi*
- 3°: Concentrazione
- 4°: Incantare oggetti
- 5°: Memoria
- 6°: Trasferire incantamento
- 7°: Copia incantesimo

Mealiden

- 1°: *Cerimonia*, Dardo infallibile
- 2°: Allarme magico, *Scudo della fede*
- 3°: *Arco di fuoco*, Custode vigile
- 4°: *Arco del tuono*, Creare proiettili, *Difesa invalicabile*, *Freccia letale di Mealiden*, *Grido di guerra*
- 5°: Tunnel dimensionale
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Sentiero dell'arcobaleno*, *Vessillo incantato*
- 7°: Eroismo, *Sfera di sicurezza*, *Vittoria*

Minroth

- 1°: Oratoria
- 2°: Localizzare oggetti
- 3°: Lingue
- 4°: Conversione magica, *Difesa invalicabile*
- 5°: *Attesa fiduciosa*, Creazione minore
- 6°: Trasmutare solidi
- 7°: Baluardo, *Furia marina**

Mrikitat

- 1°: Mentire
- 2°: *Aura d'ombra*, *Maledizione dell'argento*, Scassinare
- 3°: Forma gassosa, *Talento dei ladri**
- 4°: *Bacio della notte*, *Blocca licanthropi**, Invisibilità migliorata, *Licanthropia*
- 5°: Visione falsa
- 6°: Inganno
- 7°: Velo

N'grath

- 1°: Scavare
- 2°: Mano di pietra, *Scudo della fede*
- 3°: *Fondersi con la pietra*, Pugno di roccia
- 4°: Fauci della terra
- 5°: Muro di pietra
- 6°: Terre mobili
- 7°: Vincola elementali della terra

Ninfangle

- 1°: Lungopasso
- 2°: Colpo sicuro
- 3°: *Arco di fuoco*, *Audacia*, Verità del sangue
- 4°: *Grido di guerra*, Localizzare creatura
- 5°: Agilità felina*
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Eroismo

Ninsun

- La lista dei chierici di Ninsun comprende un incantesimo druidico fisso per ciascun livello scelto dal chierico al posto di quelli arcani.
- 2°: *Scambio di incantesimi*, *Sigillo della memoria**
- 4°: *Divinazione*
- 6°: *Sentiero dell'arcobaleno*

Nob Nar

- I chierici di Nob Nar sono tutti Bardi Eroi con accesso a questi incantesimi sostitutivi. Inoltre, nelle Cinque Contee i paladini di Nob Nar e degli altri Alti Eroi sono i Maestri Hin (che hanno una propria lista di incantesimi).
- 1°: *Cerimonia*
- 2°: *Ispirazione poetica*
- 3°: *Audacia*

Noumena

- 1°: Ricercare informazioni
- 2°: ESP, *Sigillo della memoria**
- 3°: Lingue
- 4°: *Divinazione*, Scrutare
- 5°: Memoria
- 6°: Vista arcana
- 7°: Conoscenza

Nyx

- 1°: *Artigli del demone*, Cadavere ambulante, *Trappola d'ombra*
- 2°: *Armatura d'ossa*, *Aura d'ombra*, *Porta d'ombra*, Morte apparente, *Sangue bollente*
- 3°: Distruggere non-morti*, *Evocare ombre*, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
- 4°: *Bacio della notte*, *Influenza sacrilega*, *Ipotermia*, *Manto d'ombra*, *Melodia di requiem*, Possessione delle spoglie
- 5°: *Creare zombi famelici*, *Metamorfosi necromantica*, *Strali entropici*
- 6°: Controllare non-morti, *Guscio entropico*, *Piaga dei non-morti*
- 7°: Creare non-morti superiori, *Eclissi*, *Metamorfosi demoniaca*

Odino

- 1°: Lettura dei linguaggi
- 2°: Folata di vento
- 3°: *Autorità*, Volare
- 4°: *Divinazione*, Tromba d'aria
- 5°: Frusta di vento
- 6°: Controllare i venti, *Sentiero dell'arcobaleno*
- 7°: Conoscenza

Oleyan

Data la sua situazione attuale, Oleyan non è in grado di concedere incantesimi aggiuntivi ai suoi sacerdoti.

Opale

- 1°: Resistenza
- 2°: Protezione mentale
- 3°: *Forza di volontà*, Rubare il respiro, *Scaglie di drago*
- 4°: Localizzare creatura, *Sacro soffio*
- 5°: *Aura opalescente*, *Telecinesi*
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Vendetta*
- 7°: Esigere

Orcus

- 1°: *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, Soffocare
- 2°: *Armatura d'ossa*, *Pirocinesi*, *Sangue bollente*
- 3°: Distruggere non-morti*, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
- 4°: *Blocca licantroni**, *Fame insaziabile*, *Influenza sacrilega*, *Licantropia*, *Melodia di requiem*, Possessione delle spoglie
- 5°: *Creare zombi famelici*, *Strali entropici*, *Supplizio empatico*
- 6°: *Guscio entropico*, *Piaga dei non-morti*, *Spaccaossa*
- 7°: *Lamento lugubre*, *Metamorfosi demoniaca*

Ordana

Tutti i chierici di Ordana sono druidi silvani e usano la lista di incantesimi della classe druidica.

Paarkum

- 1°: Amicizia
- 2°: *Scudo della fede*, Zona di verità
- 3°: *Onestà*, Riparo sicuro
- 4°: *Armatura spirituale*, *Purezza di spirito*
- 5°: *Telepatia*

- 6°: *Fiamma di giustizia*
- 7°: *Energia purificatrice*

Palartarkan

- 1°: Caduta morbida
- 2°: Levitazione, *Scambio di incantesimi*
- 3°: Volare
- 4°: Tromba d'aria
- 5°: Evoca elementali dell'aria
- 6°: *Accelerazione della magia*, Controllare i venti, *Sentiero dell'arcobaleno*
- 7°: Controllo della gravità

Palson

- 1°: Oratoria
- 2°: Capacità temporanea, *Ispirazione poetica*, *Scudo della fede*
- 3°: Spiare
- 4°: *Melodia di requiem*, *Metamorfosi vegetale di massa*
- 5°: Immagine persistente
- 6°: Travestimento
- 7°: Baluardo

Patura

- 1°: Aiuto domestico
- 2°: Zuppa rificillante (D)
- 3°: Climatizzare ambiente
- 4°: Runa di guardia
- 5°: Creazione minore
- 6°: Protezione elementale estesa
- 7°: *Mente collettiva*

Perla

- 1°: Lungavista
- 2°: *Porta d'ombra*, *Mimetismo*
- 3°: *Scaglie di drago*, Spiare
- 4°: *Catturare l'anima*, *Mostro d'ombra*, *Sacro soffio*
- 5°: *Aura perlacea*, *Dominare persone*
- 6°: Controllare draghi
- 7°: *Collare dell'asservimento*

Petra

- 1°: Sigillo d'allarme
- 2°: Scudo deflettente, *Scudo della fede*
- 3°: *Audacia*, *Custode vigile*
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Grido di guerra*, Runa di guardia
- 5°: *Forza taurina**, *Sigillo di guardia*
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Vessillo incantato*
- 7°: Baluardo, *Sfera di sicurezza*

Pflarr

- 1°: Analizzare
- 2°: Allarme magico, *Scudo della fede*
- 3°: Sigillo del serpente
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Occhio dello stregone*
- 5°: Protezione elementale, *Sigillo di guardia*
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Barriera anti-magia*
- 7°: Conoscenza, *Interdizione della tomba*, *Sfera di sicurezza*

Pharamond

- 1°: Mentire
- 2°: Invisibilità, *Scambio di incantesimi, Scudo della fede*
- 3°: Potenziamento vitale
- 4°: *Catturare l'anima, Scrutare*
- 5°: Memoria
- 6°: *Accelerazione della magia, Trasferire incantamento*
- 7°: Copia incantesimo

Plasmatore

- 1°: Amicizia
- 2°: Zona di verità
- 3°: *Calmare emozioni, Custode vigile*
- 4°: Runa di guardia
- 5°: Lingua universale
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Soccorso

Polunius

- 1°: Colorare*
- 2°: Capacità temporanea, *Fiamma liquida, Modellare il corallo, Turbine marino*
- 3°: *Evoca vortice, Spiare*
- 4°: *Alge in serpenti**, Scolpire pietra
- 5°: Creazione minore
- 6°: Creare pietra
- 7°: *Furia marina**, Preservare

Protius

Gli incantesimi *sostitutivi* sotto elencati sono utilizzati solo dai sacerdoti di Protius dei popoli sottomarini.

- 1°: Contrastare elementi
- 2°: *Fiamma liquida, Nuotare**, *Turbine marino*
- 3°: *Evoca vortice, Forma liquida*
- 4°: *Alge in serpenti**, Muro d'acqua
- 5°: Evoca elementali dell'acqua
- 6°: Controllare i liquidi
- 7°: *Furia marina**, Vascello incantato

Qywattz

- 1°: Camuffamento
- 2°: ESP
- 3°: Lingue
- 4°: *Catturare l'anima, Invisibilità migliorata*
- 5°: Telepatia
- 6°: Controllare extraplanari
- 7°: Corpo astrale

Rad

I chierici di Rad sono incantatori arcani chiamati Pastori di Rad, ed hanno una progressione e una lista di incantesimi apposite (si faccia riferimento il capitolo relativo alle *Nuove Classi di Incantatori Arcani* nel Volume Primo del *Tomo della Magia di Mystara*).

Rafiel

I chierici di Rafiel sono gli Sciamani Ombra, ed hanno una progressione e una lista di incantesimi apposite (v. capitolo *Nuove Classi di Incantatori Divini*).

Raith

- 1°: Stretta folgorante
- 2°: *Scudo della fede, Zona di verità*
- 3°: *Onestà, Visione della morte*
- 4°: Seconda vista
- 5°: Telepatia
- 6°: Fiamma di giustizia, *Vendetta*
- 7°: Esigere

Ralon

- 1°: Aiuto domestico
- 2°: *Potere curativo, Zuppa rifocillante (D)*
- 3°: *Cerchio taumaturgico, Cornucopia, Fertilità*
- 4°: Evoca rifugio
- 5°: Creazione minore
- 6°: Protezione elementale estesa
- 7°: Semi miracolosi (D)

Ranivorus

- 1°: *Artigli del demone, Soffocare*
- 2°: *Sangue bollente, Tocco devastante*
- 3°: Dolore mortale, *Odio, Sfera entropica*
- 4°: Disperazione opprimente, *Influenza sacrilega*
- 5°: Demenza precoce, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico, Regressione mentale*
- 7°: Incubo illusorio, *Metamorfosi demoniaca*

Rathanos

- 1°: Mani brucianti
- 2°: *Scudo della fede, Sfera incendiaria*
- 3°: Trappola di fuoco
- 4°: *Colpo di calore, Muro di fuoco*
- 5°: *Creare bestia infuocata, Evoca elementali del fuoco*
- 6°: Tentacolo infuocato
- 7°: *Pietra del sole, Ragnatela infiammante*

Razud

- 1°: Resistenza
- 2°: Protezione mentale, *Scudo della fede*
- 3°: *Audacia, Autorità, Concentrazione, Forza di volontà*
- 4°: Sesto senso
- 5°: Forza taurina*
- 6°: Globo di invulnerabilità
- 7°: Pelle d'acciaio

Ruaidhri Hawkbane

- 1°: Individuare mutaforma
- 2°: Allarme magico
- 3°: *Arco di fuoco, Identificare specie*
- 4°: *Blocca licanthropi, Museruola magica*
- 5°: *Evoca conciapelli, Trasformazione forzata*
- 6°: Gabbia di forza
- 7°: Collare dell'asservimento

Saasskas

- 1°: *Artigli del demone, Tocco del ghoull*
- 2°: Nuotare*, *Sangue bollente, Turbine marino*
- 3°: Distruggere non-morti*, *Evoca vortice, Sfera entropica*
- 4°: *Alge in serpenti*, Influenza sacrilega, Possessione delle spoglie*

5°: Assorbire energia vitale, *Legame spirituale*, *Strali entropici*
6°: Controllare le correnti, *Guscio entropico*
7°: Frenesia necromantica, *Furia marina**, *Metamorfosi demoniaca*, *Vittoria*

Saturnius

1°: Equilibrio marinaro*
2°: Protezione mentale, *Scudo della fede*
3°: Velocità*
4°: Evoca rifugio
5°: Creazione minore
6°: Spezzare incantamento
7°: *Furia marina**, Vascello incantato

Signore Elementale dell'Acqua

I chierici del Signore dell'Acqua possono selezionare sette incantesimi della scuola elementale dell'Acqua (uno per ogni livello di potere – v. Volume 1, Capitolo 4 per la lista di incantesimi degli Elementalisti) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi. Tuttavia ci sono due incantesimi sostitutivi nella lista:
4°: Lancia di ghiaccio (sost. Bastoni in serpenti*)
7°: Vincola elementali dell'acqua (sost. Terremoto)

Signore Elementale dell'Aria

I chierici del Signore dell'Aria possono selezionare sette incantesimi della scuola elementale dell'Aria (uno per ogni livello di potere – v. Volume 1, Capitolo 4 per la lista di incantesimi degli Elementalisti) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi. Tuttavia ci sono due incantesimi sostitutivi nella lista:
4°: Tromba d'aria (sost. Bastoni in serpenti*)
7°: Vincola elementali dell'aria (sost. Terremoto)

Signore Elementale del Fuoco

I chierici del Signore del Fuoco possono selezionare sette incantesimi della scuola elementale del Fuoco (uno per ogni livello di potere – v. Volume 1, Capitolo 4 per la lista di incantesimi degli Elementalisti) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi. Tuttavia ci sono due incantesimi sostitutivi nella lista:
4°: Strali infuocati (sost. Bastoni in serpenti*)
7°: Vincola elementali del fuoco (sost. Terremoto)

Signore Elementale della Terra

I chierici del Signore della Terra possono selezionare sette incantesimi della scuola elementale della Terra (uno per ogni livello di potere – v. Volume 1, Capitolo 4 per la lista di incantesimi degli Elementalisti) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi. Tuttavia ci sono due incantesimi sostitutivi nella lista:
4°: Fauci della terra (sost. Bastoni in serpenti*)
7°: Vincola elementali della terra (sost. Distruzione)

Simurgh

1°: *Glifo rinvigorente*, Lungopasso, *Rifugio temporale*
2°: Allarme magico, *Potere curativo*

3°: *Cerchio taumaturgico*, Custode vigile, *Ritardo temporale*
4°: Mano interposta
5°: Teletrasporto
6°: *Accelerazione della magia*, *Dislocazione temporale*, *Richiamo telepatico*, *Sentiero dell'arcobaleno*
7°: *Barriera temporale*, Soccorso

Sinbad

1°: Lungopasso
2°: Nuotare*
3°: *Audacia*, Volare
4°: Mappa focalizzata
5°: Teletrasporto
6°: *Sentiero dell'arcobaleno*, Viaggio elementale
7°: Corpo astrale, *Furia marina**

Skuld

1°: *Artigli del demone*, *Genealogia*, Lungavista
2°: Morte apparente, *Sangue bollente*
3°: Presagio, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
4°: *Divinazione*, *Fato*, *Influenza sacrilega*, *Melodia di requiem*, Occhi del morto
5°: Déjà-vu, *Strali entropici*
6°: *Guscio entropico*, Sguardo penetrante
7°: Conoscenza, *Metamorfosi demoniaca*

Slizzark

1°: Charme persone
2°: Charme animali, *Fiamma liquida*, *Turbine marino*
3°: *Evoca vortice*, Suggestione
4°: *Alge in serpenti**, *Catturare l'anima*, Charme mostri
5°: Dominare persone
6°: Suggestione di massa
7°: Collare dell'asservimento, *Furia marina**

Soubrette

Tutti i chierici di Soubrette sono Bardi Artisti con accesso ai seguenti incantesimi sostitutivi.
2°: *Ispirazione poetica*
3°: *Fascino*

Ssu-Ma

1°: *Alterare scritti*, *Genealogia*, Visioni della memoria
2°: Localizzare oggetti, *Sigillo della memoria**
3°: Visione della morte
4°: *Divinazione*, Scrutare
5°: Memoria
6°: Alterare la memoria
7°: Conoscenza

Stodos

1°: *Artigli del demone*, Tocco del ghoul
2°: Raggio di indebolimento, *Sangue bollente*
3°: Bufera di neve (D), *Sfera entropica*
4°: *Influenza sacrilega*, *Ipotermia*, Muro di ghiaccio
5°: *Creare zombi di ghiaccio*, Onda congelante, *Strali entropici*, *Tormenta gelida*
6°: *Guscio entropico*, Sfera raggelante
7°: Controllo del tempo atmosferico, *Metamorfosi demoniaca*

Tahkati Doma-tempeste

- 1°: *Attribuzione del totem, Cavalcatura fatata*
- 2°: *Colori di caccia, Evoca alleato animale, Localizzare totem*
- 3°: *Colori di guerra, Evocare il totem, Legame totémico, Potenziaménto vitale*
- 4°: *Aura difensiva, Grido di guerra, Tamburo del tuono*
- 5°: *Cancello di fuoco, Forza taurina**
- 6°: *Controllo del totem, Globo di invulnerabilità, Occhio d'aquila*
- 7°: *Animare armi*

Talitha

- 1°: *Artigli del demone, Camuffamento*
- 2°: *Sangue bollente, Scassinare*
- 3°: *Sfera entropica, Suggestione, Talento dei ladri**
- 4°: *Abilità rubata, Bacio della notte, Influenza sacrilega*
- 5°: *Simbolo di discordia, Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico, Inganno*
- 7°: *Gemello d'ombra, Metamorfosi demoniaca*

Tarastia

- 1°: *Lettura dei linguaggi*
- 2°: *Scudo della fede, Zona di verità*
- 3°: *Onestà, Visione della morte*
- 4°: *Vincolo spirituale*
- 5°: *Supplizio empatico*
- 6°: *Fiamma di giustizia, Vendetta*
- 7°: *Esigere*

Taroyas

- 1°: *Oratoria*
- 2°: *Capacità temporanea, Scudo della fede*
- 3°: *Autorità, Ingrandire**
- 4°: *Controllare emozioni*
- 5°: *Lingua universale*
- 6°: *Mano possente*
- 7°: *Esigere*

Terra

I chierici di Terra possono selezionare sette incantesimi druidici (uno per ogni livello di potere) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi.

- 3°: *Fondersi con la pietra, Smuovi sabbia*
- 4°: *Tempesta di sabbia*

Terreno

- 1°: *Scavare*
- 2°: *Mano di pietra, Scudo della fede*
- 3°: *Fondersi con la pietra, Pugno di roccia*
- 4°: *Passa roccia, Tempesta di sabbia*
- 5°: *Muro di pietra*
- 6°: *Terre mobili*
- 7°: *Trasporto via roccia*

Thanatos

- 1°: *Artigli del demone, Guarigione necromantica*
- 2°: *Armatura d'ossa, Sangue bollente, Tocco devastante*
- 3°: *Rubare il respiro, Sfera entropica, Tetro mietitore*
- 4°: *Freccia nera, Influenza sacrilega, Melodia di requiem*

- 5°: *Oblio, Riposo eterno, Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico, Piaga dei non-morti, Sguardo penetrante*
- 7°: *Lamento lugubre, Metamorfosi demoniaca, Oscura stretta di Thanatos*

Thor

- 1°: *Resistenza*
- 2°: *Apnea, Furia, Pugno di Thor, Scudo della fede*
- 3°: *Audacia, Rombo di tuono*
- 4°: *Armatura spirituale, Grido di guerra, Tamburo del tuono*
- 5°: *Forza del campione, Forza taurina**
- 6°: *Mano possente, Vessillo incantato*
- 7°: *Eroismo, Vittoria*

Tiresias

- 1°: *Genealogia, Oratoria*
- 2°: *Creazione spettrale, Ispirazione poetica*
- 3°: *Presagio*
- 4°: *Divinazione, Fato, Melodia di requiem, Scrutare*
- 5°: *Sogno**
- 6°: *Vista arcana*
- 7°: *Specchio del passato*

Tourlain

- 1°: *Resistenza*
- 2°: *Protezione mentale, Scudo della fede*
- 3°: *Forza di volontà, Riparo sicuro*
- 4°: *Confusione*
- 5°: *Pelle di pietra*
- 6°: *Fuorviare*
- 7°: *Velo*

Turmis

- 1°: *Saltare*
- 2°: *Elasticità*
- 3°: *Audacia, Forma gassosa, Talento dei ladri**
- 4°: *Bacio della notte, Distorsione*
- 5°: *Agilità felina**
- 6°: *Evanescenza*
- 7°: *Gemello d'ombra*

Tyche

- 1°: *Unto*
- 2°: *Immagine illusorie*
- 3°: *Fortuna minore**, *Simbolo di paura*
- 4°: *Confusione, Fato*
- 5°: *Barriera intercetta incantesimi*
- 6°: *Aura di imprevedibilità, Illusione programmata*
- 7°: *Barriera respingi incantesimi*

Urtson

- 1°: *Oratoria*
- 2°: *Zona di verità*
- 3°: *Calmare emozioni, Lingue*
- 4°: *Comunicazione*
- 5°: *Lingua universale*
- 6°: *Protezione elementale estesa*
- 7°: *Mente collettiva*

Usamigaras

- 1°: *Glifo rinvigorente*, Lettura del magico
- 2°: *Potere curativo*, Scassinare
- 3°: *Cerchio taumaturgico*, Spiare, *Talento dei ladri**
- 4°: *Bacio della notte*, Invisibilità migliorata
- 5°: Teletrasporto
- 6°: Fuorviare
- 7°: Copia incantesimo

Utnapishtim

- 1°: Contrastare elementi
- 2°: *Scudo della fede*, Zona di verità
- 3°: Controllo della temperatura (D)
- 4°: Evoca rifugio
- 5°: Teletrasporto
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Rifugio dimensionale*

Valerias

- 1°: Estetismo
- 2°: *Bacio di Valerias*, Estasi, *Scudo della fede*
- 3°: *Fascino*, Fertilità, *Idillio amoroso*
- 4°: Charme mostri
- 5°: Lingua universale
- 6°: Amante fantasma
- 7°: Soccorso

Vanya

- 1°: Spinta possente
- 2°: Colpo sicuro, *Scudo della fede*
- 3°: *Audacia*, Riflessi fulminei
- 4°: Armatura spirituale, *Grido di guerra*
- 5°: *Forza del campione*, Fuoco d'assedio
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Vessillo incantato*
- 7°: Eroismo, *Vittoria*

Wayland

- 1°: Localizzare metalli
- 2°: Scaldare metalli (D), *Scudo della fede*
- 3°: Ingrandire*
- 4°: Incantare oggetti, *Tecnomanzia*
- 5°: Vincola golem
- 6°: Muro di ferro
- 7°: Creare ferro

Wogar

- 1°: Nascondere tracce
- 2°: Evoca alleato animale, *Furia*
- 3°: Metamorfosi animale, *Sete di sangue*
- 4°: *Blocca licantròpi**, *Fame insaziabile*, Forma bestiale, *Grido di guerra*, *Licantròpia*
- 5°: Fuoco d'assedio
- 6°: Convocare*, *Vessillo incantato*
- 7°: Animare armi, *Vittoria*

Yagrai

- 1°: *Artigli del demone*, Resistenza
- 2°: *Armatura d'ossa*, Indebolire non-morti*, *Sangue bollente*
- 3°: *Forza di volontà*, Potenziamento vitale, *Sete di sangue*, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
- 4°: *Influenza sacrilega*, *Melodia di requiem*, Possessione delle spoglie
- 5°: Assorbire energia vitale, *Strali entropici*
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Guscio entropico*, *Piaga dei non-morti*
- 7°: Frenesia necromantica, *Metamorfosi demoniaca*

Yav

- 1°: *Genealogia*, Lungavista, *Rifugio temporale*
- 2°: ESP, *Trappola temporale*
- 3°: Presagio, *Ritardo temporale*
- 4°: *Divinazione*, *Fato*, Scrutare
- 5°: Déjà-vu
- 6°: Alterare la memoria, *Dislocazione temporale*
- 7°: *Barriera temporale*, Conoscenza

Zalaj

- 1°: Fluttuare
- 2°: Mano di pietra
- 3°: Volare
- 4°: Scrutare
- 5°: Controllare giganti
- 6°: Controllare i venti, *Sentiero dell'arcobaleno*
- 7°: Controllo della gravità

Zirchev

- 1°: Servo animale (D)
- 2°: Evoca alleato animale
- 3°: Verità del sangue
- 4°: Barriera anti-animali (D), *Blocca licantròpi**
- 5°: Traccia di fuoco
- 6°: Vista arcana
- 7°: Metamorfosi naturale

Zugzul

- 1°: Mani brucianti, *Trappola d'ombra*
- 2°: *Aura d'ombra*, Occhi di braglia, *Scudo della fede*
- 3°: Arma elementale, *Evocare ombre*
- 4°: *Colpo di calore*, *Grido di guerra*, Muro di fuoco
- 5°: Metamorfosi necromantica
- 6°: *Piaga dei non-morti*, Servizio mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Animare armi, *Vittoria*

Tabella di Progressione del Chierico

In questo manuale si è scelto di operare un cambiamento nella tabella di progressione dei PE e degli incantesimi per quanto riguarda i chierici. Infatti, essi posseggono ora incantesimi molto potenti, ed inoltre hanno la possibilità di indossare armature e usare armi che causano parecchi danni: tutto questo fa del sacerdote un personaggio temibile, dotato di un potere magico di poco inferiore a quello degli incantatori arcani (i quali hanno una maggiore versatilità, ma sono anche costretti ad accumulare maggiore esperienza per avanzare di livello), e di una capacità combattiva e una resistenza ai colpi sicuramente superiore ai ladri e inferiore solo ai guerrieri. Per questo motivo, non è consigliabile utilizzare la tabella di avanzamento proposta nei set originali di D&D per il chierico, visto che nonostante il suo potere, è il personaggio che deve guadagnare meno PE di tutte le altre classi, e questo è inconcepibile.

Inoltre, si è deciso di dare anche ai chierici di 1° livello la possibilità di lanciare incantesimi divini per metterli sullo stesso piano di altre classi di incantatori, dato che non aveva alcun senso attendere il secondo livello per dare anche a questa classe la possibilità di usare magie, che è una delle prerogative basilari del sacerdote (dopotutto l'addestramento ricevuto dai maghi che raggiungono il 1° livello è equivalente a quello dei chierici accolti di 1°).

La tabella seguente propone quindi un nuovo ammontare di PE che ogni sacerdote deve accumulare per passare di livello, insieme con il numero di incantesimi per livello di potere che il sacerdote può lanciare giornalmente. Questa tabella rende la progressione più equilibrata con le altre classi, in rapporto ai poteri del chierico, e si consiglia di utilizzarla in luogo di quella proposta nei vari set (Base, Expert, Companion e Master) e nella *Rules Cyclopeda*.

Tab. A1

Livello	PE	Incantesimi per Livello di Potere						
		1	2	3	4	5	6	7
1	0	1	–	–	–	–	–	–
2	1.600	2	–	–	–	–	–	–
3	3.200	2	1	–	–	–	–	–
4	6.500	2	2	–	–	–	–	–
5	13.000	2	2	1	–	–	–	–
6	27.500	3	2	2	–	–	–	–
7	55.000	3	3	2	1	–	–	–
8	110.000	3	3	3	2	–	–	–
9	220.000	4	4	3	2	1	–	–
10	350.000	4	4	3	3	2	–	–
11	480.000	4	4	4	3	2	1	–
12	610.000	5	5	4	3	2	2	–
13	740.000	5	5	5	3	3	2	–
14	870.000	6	5	5	3	3	3	–
15	1.000.000	6	5	5	4	4	3	–
16	1.130.000	6	6	5	4	4	3	1
17	1.260.000	6	6	5	4	4	3	2
18	1.390.000	7	6	5	4	4	4	2
19	1.520.000	7	6	5	4	4	4	3
20	1.650.000	7	6	5	5	5	4	3
21	1.780.000	7	6	5	5	5	4	4
22	1.910.000	7	7	6	6	5	4	4
23	2.040.000	8	7	6	6	5	5	4
24	2.170.000	8	7	6	6	5	5	5
25	2.300.000	8	7	7	6	6	5	5
26	2.430.000	8	8	7	6	6	6	5
27	2.560.000	8	8	7	7	7	6	5
28	2.690.000	8	8	8	7	7	6	6
29	2.820.000	8	8	8	8	7	7	6
30	2.950.000	9	8	8	8	8	7	6
31	3.080.000	9	9	8	8	8	7	7
32	3.210.000	9	9	9	8	8	8	7
33	3.340.000	9	9	9	9	8	8	8
34	3.470.000	9	9	9	9	9	8	8
35	3.600.000	9	9	9	9	9	9	8
36	3.730.000	9	9	9	9	9	9	9