

Tomo della Magia di Mystara

Volume 3 – Ricerca Magica e Regole Opzionali

ver. 2.2

di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè



SOMMARIO

INTRODUZIONE	2	Capitolo 2. REGOLE OPZIONALI	29
Indice di Riferimento dei Termini	4	Bonus e Penalità per la Ricerca Magica	29
Lista delle Fonti	5	Situazioni di gioco	29
Capitolo 1. LA RICERCA MAGICA	6	Interruzioni	29
Ricerca Incantesimi	6	Materiali speciali	29
Elementi necessari	6	Strutture per l'Incantamento	29
Tempo e denaro	7	Biblioteca arcana	30
Probabilità di successo	7	Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti	34
Esperienza acquisita	8	Tiri Salvezza degli Oggetti	34
Opzionale: incantesimi automatici o prova di abilità	8	Punti Danno degli Oggetti	34
Incantare Oggetti Magici	8	Punti Strutturali delle Costruzioni	35
Elementi Necessari	9	Punti Danno di Materiali Insoliti	35
Tempo e Denaro	9	Riduzione dei Punti Danno	36
Probabilità di successo	10	Effetti della Perdita dei Punti Danno	36
Esperienza acquisita	10	Riparazione dei Punti Danno	36
Limiti e Potenzamenti	11	Regole per avanzare in più classi	37
Armi e Proiettili	12	Avanzamento Multiclasse	37
Armature e Scudi	14	Avanzamento Biclasse	37
Oggetti di Protezione	15	Regole per gestire personaggi comuni	38
Bacchette e Bastoni	16	Resurrezioni	40
Verghe	16	Pietas	41
Pergamene	17	Effetti della Pietas	41
Pozioni, Filtri e Unguenti	17	Guadagnare e Perdere Pietas	42
Oggetti Vari	18	Perdita totale della Pietas e Maledizioni	42
Oggetti Magici Intelligenti	18	Ricompense e Punizioni	43
Creare Costrutti	19	Conversione	46
Elementi Necessari	19	Intervento Divino	47
Tempo e Denaro	19	Scetticismo	47
Probabilità di successo	20	Note sulle Abilità Generali	47
Esperienza acquisita	20	Note sugli Incantesimi	47
Poteri del Costrutto	20	Semi-Umani e Classi a 36 Livelli	48
Incantare Grandi Costruzioni	21	Sistema alternativo di Tiri Salvezza	50
Elementi Necessari	22	Nuove categorie di Tiri Salvezza	50
Probabilità di successo	23	Tiri Salvezza Primari e Secondari	51
Tempo e Denaro	23	Tiri Salvezza dei Semi-umani	51
Esperienza acquisita	25	Tiri Salvezza dei Mostri	52
Tabelle per la Generazione Casuale di Oggetti Magici	25	Sistemi alternativi per gestire gli Incantesimi	52
Fase 1: Tipo di Oggetto	25	Prove di Abilità	52
Fase 2: Tipo e Numero di Poteri	26	Punti Magia	53
		Controincantesimi	54
		APPENDICE: Livello di Magia su Mystara	55

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 arcana (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. 2.1

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 nuova edizione di D&D (la Terza). 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 Terzo è il più breve e si occupa di tutte le regole concernenti l'incantamento degli oggetti e la gestione dei suddetti (Punti Danno, Punti Strutturali e Tiri Salvezza degli Oggetti). In particolare ho cercato di ampliare il sistema di regole per la creazione di golem e costrutti, rendendo possibile l'incantamento anche ai chierici, di semplificare la gestione della creazione di oggetti magici con nuove semplici tabelle di generazione casuale, e di proporre nuove regole opzionali per gestire la magia in ogni sua forma, oltre che regole per introdurre uno strumento per misurare la fede dei sacerdoti e dei seguaci delle varie divinità (Pietas) e regole generiche per consentire di multiclassare, di giocare le razze semi-umane a 36 livelli e di gestire i PNG in maniera più semplice ma altrettanto funzionale.

Ancora una volta mi auguro che chiunque entri in possesso di questo manuale possa sfruttarlo per migliorare le sue sessioni di gioco e per trarne nuovi spunti per la sua campagna: in tal caso il Tomo avrà svolto più che dignitosamente la sua funzione.

Come sempre, per qualsiasi parere o domanda, potete contattarmi all'indirizzo e-mail sotto riportato.

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 pletera 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 dire 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.

Pregheira 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 Cyclopeda*), 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 Immortalis* 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 Cyclopeda
 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)
 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 RICERCA MAGICA

L'occupazione più appagante e ardua per ogni incantatore è la ricerca e lo sviluppo di incantesimi e oggetti magici. Questa è anche una delle sue principali fonti di esperienza, sia esso un incantatore arcano o divino. La differenza tra i due tipi però esiste, ed occorre puntualizzarla. Infatti, mentre il procedimento per creare nuovi incantesimi da parte dell'incantatore arcano è estremamente più lungo e complicato, per l'incantatore divino non lo è altrettanto, dovendo egli semplicemente chiedere al proprio immortale l'accesso ad un nuovo tipo di potere, dopo averlo precedentemente onorato. D'altra parte, laddove un mago raramente possiede dei limiti nel tipo di incantamento da creare, un sacerdote è invece molto più limitato, in quanto soggetto al giudizio dell'immortale sia sulla pertinenza dell'incantesimo richiesto (in base ai propri obiettivi e a quelli del sacerdote), sia sui meriti del chierico che richiede il nuovo potere (è chiaro che l'immortale non concederà l'utilizzo di nuovi incantesimi a tutti i suoi sacerdoti, ma solo ai più meritevoli, per distinguerli ulteriormente dalla massa ed ergerli a termini di paragone).

Detto questo, occorre ricordare che per un incantatore arcano è possibile creare nuovi incantesimi già dal 3° livello di esperienza, mentre per creare oggetti magici è necessario essere almeno di 9° livello. L'incantatore divino invece, deve essere necessariamente un patriarca (9° livello) per poter creare oggetti magici e richiedere nuovi incantesimi all'immortale. La probabilità di riuscita di questi tentativi dipende, per quanto riguarda le magie arcane, dall'Intelligenza dell'incantatore, mentre per quanto riguarda quelle divine, dalla forza di volontà e dalla fede dell'incantatore, riflesse dalla sua Saggezza. Nelle regole riportate di seguito verrà sempre indicata l'Intelligenza dell'incantatore come caratteristica determinante delle formule per creare incantamenti: occorre tuttavia sottolineare che quando l'incantatore è un chierico, o comunque un personaggio che utilizza incantesimi divini, bisogna sostituire la Saggezza all'Intelligenza.

Ricerca Incantesimi

Ricerca un incantesimo significa riuscire a scoprire la formula e il rituale utile per evocare e plasmare le energie magiche in modo da produrre un certo tipo di effetto magico. Alcuni incantatori devono scrivere questa formula su un codice (il libro degli incantesimi) per ricordarsela e riutilizzarla in futuro, mentre altri riescono a memorizzarla per richiamare istintivamente il potere desiderato (come gli stregoni); altri infine (gli incantatori divini) abbisognano solo di creare una preghiera appropriata, dopo aver dimostrato la loro devozione perseguendo un cammino di illuminazione, per riuscire a ottenere il potere divino che agognano.

Per scrivere la formula di un incantesimo su un supporto qualsiasi (normalmente carta pergamena), occorre avere una copia dell'incantesimo a disposizione, altrimenti è necessario ricercare la formula tramite un lungo e complicato percorso di studio (per i maghi) o di purificazione e ricerca spirituale (per i chierici). Una volta raggiunto ciò che l'incantatore arcano ritiene sia la formula giusta, egli la scrive nel suo libro degli incantesimi (la formula occupa 1 pagina per livello di potere a cui appartiene l'incantesimo, visto che gli effetti più potenti richiedono descrizioni più lunghe e particolareggiate, per non sbagliare ad invocare il potere). Il sacerdote invece non deve scrivere nulla, poiché la preghiera finale è piuttosto semplice, e l'incantesimo in realtà viene concesso dalla divinità dopo che questa ha valutato la preparazione spirituale e la fedeltà del suo seguace attraverso il rituale a cui si sottopone.

È possibile dunque scrivere formule magiche nel libro degli incantesimi solo in due modi:

1. Ricercando l'incantesimo desiderato con le procedure comuni (vedi sotto). Questa fase di ricerca è diversa dalla creazione di una pergamena magica (vedi sezione successiva), poiché l'incantatore non sta cercando di incanalare e imbrigliare le energie su un supporto, ma sta sperimentando varie formule e gesti rituali, per riuscire a produrre un effetto desiderato. L'incantatore, durante la ricerca magica, prova nuovi accostamenti di simboli arcani e prende appunti, apprendendo dai suoi tentativi, finché, alla fine della ricerca, può riuscire a comprendere se la formula che ha ricavato e ha trascritto nel suo libro (con note riguardanti gestualità e pronuncia) è efficace quanto si aspettava o meno.
2. Copiando la formula da un altro libro di magia (se il possessore lo permette), impiegando 1 turno per livello di potere dell'incantesimo copiato.

Tutti quegli incantatori arcani che non possiedono un libro degli incantesimi invece (ad esempio gli stregoni), possono ricercare nuovi effetti magici attraverso la sperimentazione e la meditazione, utilizzando lo stesso metodo e le stesse regole sotto riportate, e memorizzando correttamente il rituale una volta conclusa la ricerca proprio come i chierici. Se la ricerca non è andata a buon fine, l'incantatore può comunque ricominciare daccapo a sperimentare, finché non riuscirà a creare una formula che funzioni (purché la sua "memoria" non sia già satura di incantesimi).

ELEMENTI NECESSARI

Per ricercare un incantesimo, un incantatore arcano deve anzitutto avere accesso a una grande biblioteca. Quindi, egli deve trovare i componenti necessari per evocare e vincolare le energie necessarie a produrre l'effetto magico, chiamati elementi focus, che utilizza nelle sue prove di ricerca. La scelta di queste componenti spetta ai giocatori e al DM, ma in generale, tali componenti devono provenire da un mostro con un

numero di Dadi Vita almeno uguale al livello dell'incantesimo, o, comunque, devono essere tanto difficili da ottenere, quanto più alto è il livello della magia creata. Il tempo impiegato nella ricerca del componente focus e dei componenti minori rientra nel tempo di creazione dell'incantesimo (vedi sotto), anche se spesso questa ricerca può coinvolgere il personaggio in svariate avventure che durano ben più del tempo sotto riportato (a discrezione del DM).

Per gli incantatori divini, invece, non è necessario munirsi di alcun tipo di materiale particolare, quando ricercano nuovi incantesimi. Essi infatti hanno accesso alla totalità degli incantesimi divini comuni, e per creare nuovi effetti magici devono semplicemente compiere un rituale di preghiera che occupa il chierico per il tempo di ricerca sotto indicato. Durante questo rituale il sacerdote dona parte delle sue ricchezze al proprio immortale, per mostrare la propria devozione e la ferma convinzione che nessun bene terreno sia più prezioso dei poteri concessi dalla divinità (v. sotto).

TEMPO E DENARO

Qualsiasi incantatore, arcano o divino, deve essere pronto a spendere notevoli quantità di denaro e a consumare oggetti preziosi nel corso delle sue ricerche. Come regola, qualsiasi incantatore spende 1.000 monete d'oro per livello dell'incantesimo ricercato. Spetta al DM determinare quale sia il livello dell'incantesimo, sulla base della descrizione che ne dà il giocatore, se si tratta di una magia nuova e non descritta in questo manuale (il DM dovrebbe cercare di comparare gli effetti dell'incantesimo e la sua pericolosità a quelli già esistenti, per dare un giudizio coerente).

La ricerca vera e propria richiede una settimana iniziale, più un giorno per livello della magia, durante i quali l'incantatore sarà occupato per almeno 10 ore quotidiane. Il denaro richiesto dalla ricerca viene speso dal personaggio per acquistare componenti rari, libri importanti o reliquie preziose e per effettuare piccoli tentativi di evocazione del potere richiesto con sacrifici alla divinità (per chierici) o esperimenti di magia (per i maghi), fino a quando il DM non chiede al giocatore di verificare se la ricerca ha avuto successo (vedi sotto), indizio sicuro che la ricerca è giunta al termine. Se l'incantatore resta senza denaro prima di questo momento, può interrompere la ricerca e avventurarsi in cerca di denaro, per tornare in seguito e ricominciare dal punto in cui era stato costretto a interrompere le sue attività, senza che sia penalizzato in alcun modo nel risultato finale.

Nel caso i personaggi si trovino ad agire all'interno di una campagna in cui la magia è comune ed è possibile persino trovare negozi che vendono oggetti magici (come in Glantri, in Alpathia, e persino a Thyatis e nel Darokin), è anche possibile commissionare incantesimi o oggetti magici alle gilde dei maghi (mai a chiese o sacerdoti individuali, poiché va contro il loro credo creare oggetti per venderli: sarebbe come vendere il potere della divinità!). In questo caso, il tempo impiegato per la loro realizzazione è sempre lo stesso, ma di solito si aggiunge una settimana per riu-

scire a trovare gli ingredienti e gli incantatori necessari con tutta calma. Il prezzo invece viene comunemente raddoppiato, e la metà (ovvero il prezzo di costo) deve essere pagata in anticipo, per coprire le spese. Il tiro per decidere se l'incantesimo è riuscito è appannaggio del DM (vedi sotto *Probabilità di successo*), e se fallisce, l'oggetto o l'incantesimo desiderato non vengono creati. Il personaggio verrà informato al termine del processo che esso non ha sortito l'effetto desiderato, e non dovrà pagare altro, anche se ci avrà comunque rimesso il prezzo di costo.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

Le probabilità di riuscire a creare un incantesimo variano a seconda del livello dell'incantesimo e dell'incantatore, ed in base al fatto che sia sconosciuto all'incantatore o considerato comune. In particolare, per gli incantatori divini, tutte le magie che vogliono creare si considerano nuove, poiché si tratta di effetti non presenti nella lista degli incantesimi comuni a tutti i sacerdoti. Nel caso degli incantatori arcani invece, una magia viene considerata nuova solo se non rientra nell'elenco della tradizione a cui appartiene il mago, oppure alla scuola in cui è specializzato (vedi il Volume 1 del Tomo. Infatti, ciò che per un elfo potrebbe essere un incantesimo nuovo, per un mago glantriano potrebbe essere comune e viceversa. Allo stesso modo, un incantesimo della scuola di Abiurazione per un Abiuratore è comune, mentre per un Evocatore non lo è (e per un Invocatore è addirittura proibito!). Da notare che gli incantatori specializzati in una scuola sono più favoriti dei generici, poiché oltre alla lista di incantesimi della tradizione a cui appartengono possono fare riferimento come lista di magie comuni anche a tutti gli incantesimi della propria scuola (una sorta di elenco trasversale). In questo caso quindi, occorre fare attenzione alla lista degli incantesimi per ogni scuola e tradizione, dopo aver determinato a quale tradizione appartiene l'incantatore, per capire se l'incantesimo ricercato sia da considerarsi nuovo o comune o eventualmente proibito a quel determinato specialista (si faccia riferimento agli incantatori specialisti come descritto nel Capitolo 1 del primo Volume del Tomo).

Per un incantesimo comune (arcano o divino), la percentuale di riuscita (da tirare al termine del periodo di ricerca) si calcola nel modo seguente (sostituire l'Intelligenza con la Saggiezza per incantesimi divini):

Incantesimo comune:

$$(\text{Int}+\text{Liv}) \times 2 - (3 \times \text{livello}) = \% \text{ riuscita}$$

Per un incantesimo nuovo (arcano o divino), la percentuale di riuscita (da tirare al termine del periodo di ricerca) si calcola nel modo seguente (sostituire l'Intelligenza con la Saggiezza per incantesimi divini):

Incantesimo nuovo:

$$(\text{Int}+\text{Liv}) \times 2 - (5 \times \text{livello}) = \% \text{ riuscita}$$

ESPERIENZA ACQUISITA

Ogni incantatore che si cimenti nell'impresa di ricercare un incantesimo acquisisce esperienza, sia che riesca o sbagli. In generale, per ogni incantesimo creato dal personaggio per la prima volta con successo, egli guadagna un corrispettivo in PE pari al denaro speso per la sua creazione; se invece il tentativo non ha successo, guadagna 1/10 in PE del prezzo di costo. Da notare che questi PE si guadagnano solo la prima volta che si crea un certo tipo di incantamento. Se in seguito si crea una pergamena magica con quell'incantesimo (vedere la sezione seguente nel paragrafo dedicato alle Pergamene), non si acquisiscono PE, poiché questo tipo di esperienza non è più utile al personaggio.

Esempio: un mago del 5° livello con 15 di Intelligenza che ricerca un incantesimo comune del primo livello, ha una probabilità di successo pari a $[(15+5) \times 2] - 3 = 37\%$. La ricerca gli costa 1.000 m.o. e richiede otto giorni (una settimana iniziale, più un giorno per le 1.000 m.o.), e gli frutta 1.000 PE in caso di successo, o 100 PE in caso di fallimento. Se in futuro volesse creare una pergamena magica con quel determinato incantesimo, non acquisirebbe ulteriori PE.

OPZIONALE: INCANTESIMI AUTOMATICI O PROVA DI ABILITÀ

Per facilitare le cose, il DM può adottare la regola secondo cui ogni incantatore arcano al passaggio di livello acquisisce automaticamente un numero di incantesimi per livello di potere in linea con la sua tabella di progressione. Per fare ciò, il personaggio si reca semplicemente presso il proprio mentore (se inferiore al livello del titolo) o presso una biblioteca arcaica o il suo stesso laboratorio, e dopo una settimana di studi acquisisce automaticamente la conoscenza dei nuovi incantesimi, scelti però tra quelli della propria Tradizione o Scuola di appartenenza, senza alcun bisogno di effettuare il tiro percentuale per la creazione dei nuovi incantesimi. Se il personaggio volesse creare altre magie per aumentare il numero di incantesimi conosciuti, potrebbe farlo seguendo le regole sopra riportate.

Un'altra regola alternativa da usare per ricercare incantesimi che permetterebbe una discreta probabilità di riuscita anche ai livelli bassi è usare una prova di abilità *Magia Arcana* al posto del tiro percentuale, modificato con penalità derivante dal livello e dalla familiarità della magia da ricercare.

Incantesimo comune (di Scuola/Tradizione)

[Abilità + (Livello / 5)] – Liv. incantesimo

Incantesimo sconosciuto

[Abilità + (Livello / 5)] – (Liv. incantesimo + 5)

Incantare Oggetti Magici

Qualsiasi incantatore (arcano o divino) deve avere raggiunto il 9° livello per poter tentare di creare un oggetto magico di qualsiasi genere (ad esclusione degli incantesimi). Oltre che conoscere tutti gli incantesimi che vuole associare all'oggetto, l'incantatore ha bisogno anche dello stesso materiale speciale utilizzato per creare una specifica magia, quando vuole creare un oggetto che duplichi l'effetto di un incantesimo (vedi la sezione *Ricerca incantesimi*).

Le sette regole da tenere sempre presenti nella creazione di un oggetto magico sono le seguenti:

- 1) Non è possibile combinare su un singolo oggetto sia incantesimi divini che arcani (o gli uni, o gli altri), né questi due tipi di incantatori possono collaborare tra loro per creare oggetti magici.
- 2) Non è possibile creare alcun oggetto a cui sia associato l'incantesimo *desiderio*.³
- 3) Ogni effetto magico deve essere incantato separatamente. Questo è particolarmente vero nel caso di incantesimi invertibili, poiché la forma normale e quella inversa sono considerate due incantesimi separati, al fine di capire quale sia possibile produrre con un certo oggetto (ad esempio, un anello di *luce magica* non è in grado di creare anche le *tenebre magiche*, a meno che non sia stato incantato per produrre *anche* quell'effetto). Ciò è altrettanto vero per incantesimi con diverse applicazioni possibili da scegliere prima dell'utilizzo (come *aiuto domestico*, *arma elementale* o *pazzia*).
- 4) Ad ogni categoria di oggetti può essere associato solo un certo numero di poteri o incantesimi (v. sezioni appropriate per dettagli su tipo e numero di effetti che possono essere abbinati a certi oggetti).
- 5) Il potere magico di un oggetto può essere evocato solo da chi impugna o indossa quell'oggetto. Se si tratta di un potere non istantaneo e benefico per l'evocatore, egli ne beneficia fintanto che è in contatto con l'oggetto, fino al termine della sua durata.
- 6) Se un oggetto magico entra in una zona di anti-magia, esso perde tutti i suoi effetti magici fintanto che rimane nella zona, ad esclusione dei bonus magici di protezione e di attacco associati a oggetti di protezione, armi, armature e scudi (vedi le sezioni apposite per ulteriori approfondimenti).
- 7) Qualsiasi oggetto a cui è associato un potere di evocazione può richiamare un solo essere (o gruppo di esseri). Se viene usato più volte dopo aver già evocato l'essere per richiamarne altri simili, non ha alcun effetto.

Occorre precisare inoltre, che il numero di oggetti magici indossabili contemporaneamente da un individuo è limitato come segue: 2 anelli, 1 armatura, 1 scudo, 1 amuleto/collana, 1 paio di guanti, 1 paio di

³ Il famoso anello dei desideri che compare nel set Expert e nella *Rules Cyclopedica* di D&D è probabilmente un anello accumulatore, per il quale è stato usato l'incantesimo *barriera intercetta incantesimi* di 9° livello, e in cui sono stati accumulati i desideri, procedimento squilibrante per il gioco, ma teoricamente possibile in base a queste regole.

bracciali, 1 paio di orecchini, 1 paio di stivali, 1 cintura, 1 mantello, 1 veste/tunica, 1 spilla, 1 cappello/fascia frontale, 1 paio di occhiali (il numero di armi che un individuo si può portare appresso è invece illimitato).

Bisogna anche sottolineare che i poteri che vengono evocati tramite parola di attivazione impiegano l'intero round di azioni del personaggio, poiché oltre a pronunciare la parola d'attivazione, egli necessita di concentrarsi (e a volte di compiere determinate azioni con l'oggetto) per evocare e controllare il potere magico. Quindi, sia che esso provenga da un oggetto, sia che si tratti di un incantesimo su pergamena o memorizzato, non è possibile per un qualsiasi individuo produrre più di un effetto magico ogni round, indipendentemente dal numero di attacchi o di azioni possedute da un individuo (anche velocizzato).

Di seguito vengono presentate le regole generali a cui fare riferimento per associare qualsiasi tipo di incantamento ad un oggetto, e nelle sezioni relative alle diverse categorie di oggetti vengono poi spiegate le regole che si applicano, oltre a quelle generali, nel caso si cerchi di incantare quel particolare tipo di oggetto.

ELEMENTI NECESSARI

Per prima cosa, il giocatore deve elencare tutti gli effetti magici che vuole associare all'oggetto, e il DM deve decidere, come nel caso della creazione di nuovi incantesimi, se l'oggetto può essere ammesso nella campagna o viceversa se i suoi poteri debbano essere ristretti o modificati, in modo da non sbilanciare il gioco. Comunicata poi la sua decisione al giocatore e giunti ad un accordo, il DM deve controllare se gli effetti elencati sono prodotti da uno o più incantesimi già esistenti: in tal caso, l'incantatore deve conoscere gli incantesimi specifici per poter incantare l'oggetto (ad esempio, se non conosce l'*invisibilità*, un mago non può creare un anello dell'*invisibilità*), e se non ne è in possesso, oppure se si tratta di effetti talmente strani da necessitare la creazione di un nuovo incantesimo, l'incantatore deve cercarli (creandoli magicamente come descritto nella sezione precedente, oppure acquistandoli da qualcuno che ne è già in possesso). Solo una volta in possesso dell'incantesimo (o degli incantesimi) che riproduce l'effetto desiderato, allora l'incantatore può associarlo ad un determinato oggetto.

Da notare tuttavia, che per incantare un'arma, un'armatura o un oggetto di protezione, non è necessario conoscere alcun incantesimo, poiché l'attribuzione di gradi di potere (ovvero di "+" o "-" magici) è un procedimento diverso dall'associare un incantesimo ad un oggetto (vedi i paragrafi appositi presentati sotto).

TEMPO E DENARO

Per calcolare il costo iniziale (in monete d'oro) dell'incantamento di un oggetto magico, bisogna moltiplicare per mille il livello di potere di ciascun incantesimo ad esso associato.

Incantamento iniziale:

Livello dell'incantesimo \times 1.000

Se l'oggetto ha delle cariche, ovvero il potere (o i poteri) magico ad esso associato può essere utilizzato solo un certo numero di volte prima di esaurirsi, aggiungete al costo iniziale il 10% del costo dell'incantamento iniziale, moltiplicato per ciascuna carica. È possibile associare ad ogni oggetto da un minimo di 5 fino a un massimo di 30 cariche.

Costo delle cariche:

(10% dell'incantamento iniziale) \times numero cariche

Se invece l'incantamento è permanente (ovvero il potere può essere usato sempre senza esaurirsi), allora aggiungete al costo iniziale il quintuplo dell'incantamento iniziale. Occorre ricordare che molti incantesimi arcani e divini non possono essere resi permanenti, e che in generale nessun incantamento può essere reso permanente su un oggetto se la sua durata è istantanea, permanente (eccezion fatta per le maledizioni) o a concentrazione.

Costo della permanenza: Incantamento iniziale \times 5

Il costo totale dell'oggetto è dato dalla somma dei costi di ciascun potere associato ad esso (occorre pertanto ripetere la trafila sopra proposta per ogni incantesimo associato all'oggetto), ed il tempo impiegato per fabbricare l'oggetto magico è pari a 7 giorni, più 1 giorno per ogni 1.000 monete d'oro di valore dello stesso (arrotondando per eccesso), durante i quali l'incantatore sarà occupato per almeno 10 ore.

Costo totale dell'oggetto:

Somma di

[Incantamento iniziale + Costo cariche/permanenza]
di tutti gli effetti

Esempio 1: una bacchetta dei fulmini magici utilizza l'incantesimo arcano *fulmine magico* (3° livello). Essa ha un'unica funzione, ma si tratta di un oggetto con un numero limitato di cariche, diciamo 30 (il massimo possibile). Per questo il suo costo totale sarà: $(3 \times 1.000) + (300 \times 30) = 12.000$ m.o. e il tempo impiegato a crearla sarà di 19 giorni.

Esempio 2: un anello del volo è simile all'incantesimo arcano *volare* (3° livello). Questo anello ha una sola funzione, che è permanente, e perciò costa: $(3 \times 1.000) + (3000 \times 5) = 18.000$ m.o. Per rendere magico l'anello sono pertanto necessari 25 giorni (una settimana più un giorno per ogni 1.000 m.o.).

Esempio 3: una spilla con *invisibilità* (incantesimo arcano di 2°) e *volare* (incantesimo arcano di 3°) con 30 cariche totali, e il potere permanente di *ventriloquio* (incantesimo arcano di 1°) costa: $[(2 \times 1.000) + (200 \times 30)] + [(3 \times 1.000) + (300 \times 30)] + [(1 \times 1.000) + (1.000 \times 5)] = 8.000 + 12.000 + 6.000 = 26.000$ m.o. e il tempo impiegato per crearla è di 33 giorni.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

La formula per calcolare le probabilità di successo nella creazione di oggetti magici è simile a quella per la ricerca degli incantesimi, tenendo conto che occorre effettuare la prova per ogni singolo incantesimo associato all'oggetto. Se è la prima volta che un incantatore associa un determinato incantesimo ad un qualsiasi oggetto, le sue probabilità di successo sono uguali a quelle per la scoperta di un nuovo incantesimo (da notare che occorre sostituire l'Intelligenza con la Saggia nel caso di incantatori divini).

Oggetto nuovo:

$$(\text{Int}+\text{Liv}) \times 2 - (5 \times \text{livello}) = \% \text{ riuscita}$$

Se invece l'incantatore ha già creato con successo un oggetto con quello stesso potere (indipendentemente dal tipo di oggetto), le possibilità di crearlo nuovamente in seguito sono uguali a quelle per la scoperta di un incantesimo comune (sostituire l'Intelligenza con la Saggia per incantatori divini).

Oggetto già incantato:

$$(\text{Int}+\text{Liv}) \times 2 - (3 \times \text{livello}) = \% \text{ riuscita}$$

Da notare che nel caso di procedimenti con cui si associano bonus o penalità ad un oggetto, bisogna distinguere l'oggetto secondo quattro categorie: armi, armature, scudi e oggetti vari. Se l'incantatore associa un determinato bonus a una particolare categoria, si considera che tutti gli oggetti che ricadono in quella categoria siano già stati incantati con quel bonus.

Esempio 1: Felonius (mago di 14° con Intelligenza 16) vuole realizzare un talismano del volo. Dato che non ha mai associato questo incantesimo (3°) ad alcun oggetto, le probabilità di riuscita per un oggetto nuovo sono: $(30 \times 2) - (5 \times 3) = 60 - 15 = 45\%$.

Se in seguito volesse creare un qualsiasi altro oggetto (arma, armatura, scudo o oggetti vari) associandogli il potere del volo, le sue probabilità di riuscita si dovrebbero considerare per "oggetto già incantato".

Esempio 2: Felonius (mago di 14° con Intelligenza 16) vuole realizzare una spada corta +2 (categoria: arma). Finora non ha mai incantato armi, quindi si considera un oggetto nuovo e le sue probabilità di riuscita sono: $(30 \times 2) - (5 \times 2) = 60 - 10 = 50\%$.

Se in seguito volesse incantare un tridente +2, dato che nella categoria armi ha già associato quel bonus ad un oggetto, ogni oggetto successivo sarebbe per lui "già incantato" e quindi le probabilità di riuscita sarebbero più alte, ovvero: $(30 \times 2) - (3 \times 2) = 60 - 6 = 54\%$.

Esempio 3: Felonius (mago di 14° con Intelligenza 16) vuole realizzare un anello +2 (categoria: oggetti vari). Aveva in precedenza creato un talismano +2, quindi l'anello (della stessa categoria del talismano) si considera un oggetto "già incantato" e le sue probabilità di riuscita sono: $(30 \times 2) - (3 \times 2) = 60 - 6 = 54\%$.

Come già menzionato, se un oggetto ha più poteri distinti, la probabilità di incantamento per ciascuno degli effetti deve essere controllata separatamente, e l'ordine nel quale si aggiungono i poteri è molto importante. Infatti, se l'incantamento ha esito positivo,

l'oggetto guadagna il potere per cui si è effettuato il controllo, ma se l'incantamento fallisce, l'oggetto non assume il potere in questione e non potrà più ricevere alcun ulteriore incantamento (ma mantiene quelli che ha già, se presenti), e il denaro e il tempo impiegati (o meglio "sprecati") si calcolano normalmente.

Una volta che un oggetto magico è stato creato e il procedimento "chiuso" (l'incantamento è fallito o si è concluso con successo), non è più possibile aggiungere altri poteri all'oggetto in questione, se non tramite intervento divino.

Esempio: Felonius (mago di 14° con Intelligenza 16) vuole realizzare una sfera di cristallo con ESP permanente. Gli incantesimi di base per questo oggetto sono *spiare* di 3° livello, ed *ESP* di 2° livello, entrambi arcani. Pertanto, il costo di questo oggetto è di 30.000 m.o., e il tempo necessario per realizzarlo è pari a 37 giorni, al termine dei quali devono essere effettuati due controlli. Trattandosi di un oggetto mai creato da Felonius, le probabilità di successo per *spiare* sono del 45%, e del 50% per *ESP*. Se il primo controllo ha esito negativo, l'oggetto non acquisisce nessun potere, il tempo e il denaro sono sprecati, e la sfera non potrà mai più essere incantata. Se fallisce solo il secondo, Felonius otterrà una sfera di cristallo permanente senza *ESP*, pur pagando il costo totale, e la sfera non potrà più essere incantata ulteriormente. Se poi in seguito vorrà creare una nuova sfera di cristallo con *ESP*, le probabilità per crearlo saranno come oggetto già incantato per l'incantesimo *spiare*, e come oggetto nuovo per *ESP* (visto che prima ha fallito nell'associare l'*ESP* alla sfera di cristallo).

ESPERIENZA ACQUISITA

Ogni incantatore che si cimenti nell'impresa di creare un oggetto magico, acquisisce esperienza, sia che riesca o sbagli. In generale, per ogni oggetto di una certa categoria incantato con successo dal personaggio con uno specifico potere per la prima volta, egli guadagna un corrispettivo in PE pari al denaro speso per la sua creazione; se invece il tentativo non ha successo, guadagna 1/10 in PE del prezzo di costo. Se si tratta di un oggetto con più poteri, nel quale però solo alcuni riescono ad essere incantati, allora occorre calcolare solo il costo pieno degli incantamenti che sono effettivamente annesi all'oggetto. Da notare che questi PE si guadagnano solo la prima volta che si crea un certo tipo di oggetto: se lo si crea nuovamente, non si acquisisce alcun PE, poiché questo tipo di esperienza non è più utile al personaggio.

Esempio: Felonius, mago del 14° livello con 16 di Intelligenza, ha appena creato una sfera di cristallo permanente, e l'incantamento gli è costato 30.000 m.o., perché ha cercato senza successo di aggiungere l'*ESP* ai poteri della sfera. Pertanto egli guadagna solo 18.000 PE (costo di *spiare*), e 1.200 PE per l'insuccesso dovuto all'*ESP*. Se in futuro creerà altre sfere di cristallo comuni, non acquisirà alcun PE, perché si tratta di un procedimento in cui lui ha già esperienza, ma se creerà una sfera di cristallo con *ESP*, allora acquisirà solo i

12.000 PE derivanti dall'ESP, se si tratta della prima volta che associa quel potere ad un qualsiasi oggetto.

LIMITI E POTENZIAMENTI

Livello Effettivo dell'Oggetto

Normalmente un oggetto magico ha dei limiti al suo incantamento, che dipendono dalla natura stessa della magia. In generale, qualsiasi incantesimo che viene posto su un oggetto funziona poi come se fosse stato lanciato da quello stesso incantatore, al fine di determinare tutte le variabili (raggio d'azione, area d'effetto, durata e danni) ad esso associato. Questo livello viene denominato "livello effettivo dell'oggetto". L'unica eccezione sono gli incantesimi che producono effetti offensivi dannosi (come *palla di fuoco* e *tempesta di ghiaccio*): in questi casi, il livello effettivo dell'oggetto non può mai essere superiore alla metà del livello dell'incantatore che lo produce.

Esempio 1: Felonius, mago di 14° livello, crea un anello del volo (incantesimo arcano di 3°) permanente. L'anello può essere usato da chiunque per un numero indefinito di volte, e ogni volta che viene attivato il *volare* dura per 1d6 +14 turni, poiché è stata creata da un incantatore arcano di 14° livello.

Esempio 2: Felonius, mago di 14° livello, crea una bacchetta delle palle di fuoco (incantesimo di 3° livello) con 20 cariche. La bacchetta può essere usata solo da incantatori arcani, e ogni carica scatena una *palla di fuoco* che colpisce un bersaglio entro 72 metri, causando 7d6 punti di danno, come se fosse stata lanciata da un incantatore di 7° livello (la metà di quello effettivo del suo creatore Felonius).

Ridurre o Aumentare il Livello Effettivo dell'Oggetto

Se l'incantatore vuole ridurre la potenza dell'effetto associato ad un oggetto, egli può farlo, riducendo effettivamente tutte le variabili associate al suo livello. In pratica, questo comporta un abbassamento del costo totale dell'oggetto, insieme alla riduzione delle variabili, in base alla decisione dell'incantatore, che memorizza nell'oggetto, come se chi li stesse lanciando fosse di un livello inferiore. Per ogni livello effettivo tolto all'oggetto, il costo totale dell'incantamento e la probabilità di fallimento nel crearlo si abbassano del 3%, e l'incantatore non può abbassare il livello effettivo dell'oggetto di oltre 10 livelli, rispettando il livello minimo necessario per lanciare quel determinato incantesimo.

Esempio 1: La bacchetta delle palle di fuoco con 20 cariche creata da Felonius (mago di 14° livello con Intelligenza di 16 punti) costa troppo (9.000 m.o.), quindi Felonius vuole risparmiare, e decide di abbassare il livello effettivo dell'oggetto di 2 livelli (poiché il minimo livello di esperienza necessario a un mago per lanciare un incantesimo di 3° come *palla di fuoco* è il quinto). In questo modo, la bacchetta creerà solo esplosioni da 5d6 punti di danno, il costo totale dell'oggetto sarà: $9.000 \times 94\% = 8.460$ m.o. e la probabilità di crea-

re la bacchetta (mai fabbricata prima da Felonius) risulterà pari al 51% (anziché 45%).

Allo stesso modo, è possibile anche aumentare il livello effettivo dell'oggetto, spendendo più soldi per far sì che l'oggetto dia un effetto potenziato rispetto a quello prodotto dal suo incantatore. Come regola, è possibile aumentare il livello effettivo dell'oggetto solo di 4 punti oltre al livello dell'incantatore, e non è possibile comunque superare il numero massimo di dadi di danno previsto per incantesimi offensivi (ovvero 20d6), anche se è possibile aumentare altre variabili come raggio d'azione, area d'effetto e durata oltre il massimo consentito. Inoltre, per ogni livello aggiunto a quello effettivo dell'oggetto, il costo totale e la probabilità di fallimento vengono aumentati del 5%.

Esempio 2: Nikolaus, mago di 14° con Intelligenza 17, decide di creare una bacchetta dei dardi incantati (incantesimo arcano di 1° livello) con 30 cariche, portando il livello effettivo dell'oggetto a 10 (3 livelli sopra al normale), in modo che la bacchetta possa creare 5 dardi incantati (come un mago di 10°) anziché solo 3 (come mago di 7°). In questo modo, la bacchetta (mai creata prima) gli costa il 15% in più del normale, ovvero 4.600 m.o. (anziché 4.000), e la sua probabilità di riuscire nell'opera è pari al 42% (anziché 57%).

Non è possibile ridurre o aumentare in alcun modo quei valori che in un incantesimo non sono variabili in base al livello dell'incantatore (ad esempio far durare un'*invisibilità* perennemente).

Limiti Temporalì alla Frequenza d'Uso

Se un potere può essere usato solo un certo numero di volte in un determinato lasso di tempo per limiti imposti dall'incantesimo stesso (es: rituali come *comunione divina* o *contattare piani esterni*, che possono essere usati solo un certo numero di volte alla settimana o al mese, oppure tutte quelle magie che non possono essere rese permanenti) o per volontà del creatore, il costo finale di un oggetto si riduce in base alla frequenza con la quale possono essere usati i poteri.

In pratica si incanta l'oggetto in modo permanente, ma il costo finale viene ridotto in base alla frequenza ammessa:

Potere usabile # volte (max 1) al turno:

Costo totale \times 90%

Potere usabile # volte (max 3) all'ora:

Costo totale \times (80% + 2% per utilizzo)

Potere usabile # volte (max 5) al giorno:

Costo totale \times (70% + 3% per utilizzo)

Potere usabile # volte (max 7) alla settimana:

Costo totale \times (60% + 3% per utilizzo)

Potere usabile # volte (max 4) al mese:

Costo totale \times (50% + 3% per utilizzo)

Potere usabile # volte (max 4) all'anno:

Costo totale \times (40% + 3% per utilizzo)

Occorre naturalmente considerare la durata massima dell'effetto quando si determina la limitazione temporale, per evitare paradossi.

Esempio: un anello della velocità permanente che possa essere usato 1 volta al turno è un paradosso, poiché

la *velocità* dura 3 turni: significa che può essere usato sempre eppure costa meno di un oggetto permanente! In questo caso occorre perciò considerare una limitazione oraria: 1 volta all'ora al massimo, perché anche 2 volte all'ora significherebbe poter usare il potere sempre. Questo anello della *velocità* (incantesimo di 3° livello) utilizzabile una volta all'ora costa perciò:
 $[3000 + (3000 \times 5)] \times 82\% = 18.000 \times 82\% = 14.760$ m.o.

Oggetti Ricaricabili e ad Utilizzo Unico

Normalmente, gli oggetti creati con un numero prefissato di cariche possono essere ricaricati tramite un procedimento magico costoso, da incantatori che possiedono lo stesso incantesimo contenuto nell'oggetto. Il costo per ricaricare un oggetto è uguale al 10% dell'incantamento iniziale per il numero di cariche recuperate. Gli oggetti con delle cariche non possono essere ricaricati con un numero di cariche superiore a quello che possedevano quando sono stati creati.

Esempio 1: Ossian (mago di 20°) ha creato una bacchetta dei fulmini magici, che però ora ha esaurito le sue 30 cariche. Per ricaricarla, Ossian si appresta dunque a usare il suo laboratorio per reincanalare le energie magiche dentro la bacchetta, e decide di mettere dentro solo 20 cariche. Il processo gli costa perciò 10% dell'incantamento iniziale $\times 20$, ovvero: $10\% \text{ di } 3.000 \times 20 = 300 \times 20 = 6.000$ m.o.

Un incantatore può decidere al momento della sua creazione, che un oggetto a cariche non è ricaricabile: esaurite le cariche, diventa inutile e non magico. Nel caso di oggetti a cariche non ricaricabili, bisogna ridurre il costo del loro incantamento totale del 20%.

Esempio 2: Ossian decide di creare una bacchetta della paura (incantesimo arcano di 2° livello) con 10 cariche non ricaricabili. In tal caso il costo totale della bacchetta sarà: $[(2 \times 1.000) + (200 \times 10)] \times 80\% = (2.000 + 2.000) \times 80\% = 3.200$ m.o.

Infine, per gli oggetti ad utilizzo unico (come pozioni e pergamene), che cioè hanno un'unica carica non ricaricabile, il costo è pari a 1/10 del costo di creazione dell'incantesimo, ovvero 100 m.o. per livello della magia (che è anche l'ammontare di PE guadagnati per incantarli), e il tempo impiegato per incantarli è di 1 giorno per livello dell'incantesimo.

Oggetti a Destinataro Specifico

Per ridurre il costo di un oggetto magico, è possibile aggiungervi una limitazione ai poteri, in modo che siano specificamente mirati per essere utilizzati a favore o contro una particolare categoria di esseri scelta fra questa lista: non-morti, licanthropi, draghi, costrutti, extraplanari/extradimensionali, fate, goblinoidi (goblin, hobgoblin, gnoll, orchi, bugbear, coboldi), semi-umani (elfi, nani, gnomi, halfling), giganti (umanoidi di taglia grande o superiore, inclusi ogre e troll), animali (normali o giganti), insetti (normali o giganti), bestie fantastiche (creature strane o animali con intelligenza superiore a 2), mostri incantati (creature colpibili solo con armi magiche o immuni a certi livelli di incantesimi), incantatori (arcani o divini), utenti d'armi (chi attacca con armi in pugno), esseri rigeneranti (chi riesce a rigenerare spontaneamente almeno 1 PF all'ora),

esseri marini (qualsiasi essere viva sott'acqua), esseri allineati a Chaos, Legge, Bene o Male (cioè il cui Allineamento Morale comprenda una delle definizioni).

Questa limitazione abbassa il costo totale di un oggetto del 10% per ogni grado di specificazione del nemico in base a questa scala: categoria \rightarrow razza \rightarrow singolo. Nel caso di un singolo essere, lo scopo dell'oggetto verrebbe meno alla morte del soggetto.

Esempio 1: Darken vuole creare un potente anello di disintegrazione (incantesimo arcano di 6°) con un numero permanente di utilizzi, ma sa che questo costerebbe 36.000 m.o., perciò cerca di abbassare il costo specificando che esso può essere utilizzato soltanto contro gli elfi (razza che odia alla follia). Questo perciò abbassa il costo totale del 20% (categoria: semi-umani \rightarrow razza: elfi), ovvero 28.800 m.o.

È anche possibile limitare l'uso di un certo tipo di oggetto ad una classe o razza specifica, in modo da ridurre sia la gamma di individui che possono utilizzarlo e il costo totale. In generale, è permesso creare questa restrizione per qualsiasi oggetto magico, ad esclusione di pergamene, bacchette e bastoni (che sono già di per sé oggetti utilizzabili solo ed esclusivamente da incantatori arcani o divini) e di armi e armature (il cui utilizzo è già parzialmente condizionato dalla classe di appartenenza). È possibile restringere il campo degli utenti dell'oggetto ad una classe specifica, oppure ad una razza specifica: in entrambi i casi, il costo totale viene abbassato del 10%. Non è possibile sommare le due restrizioni (ad esempio un martello usabile solo da un nano chierico), né creare oggetti che possono essere usati solo da un singolo individuo.

Esempio 2: Darken ha deciso di creare una gemma del teletrasporto permanente (incantesimo arcano di 6°), ma vuole restringerne l'uso solo agli incantatori arcani. Per questo, il costo totale dell'oggetto sarà: $(6.000 + 30.000) \times 90\% = 32.400$ m.o.

ARMI E PROIETTILI

La procedura per assegnare bonus e penalità al tiro per colpire e ai danni delle armi è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti con proprietà magiche. L'incantamento infatti, che può essere creato da qualsiasi incantatore almeno di 9° livello su di un'arma già forgiata, attribuisce all'arma un bonus di "+1" o un malus di "-1", a scelta dell'incantatore, sia al Tiro per Colpire che a quello per determinare i danni, rendendo magica quell'arma (se si tratta di un'arma di tiro però, l'incantamento non rende magici anche i proiettili). Occorre notare tuttavia, che i sacerdoti possono incantare solo armi permesse dalla loro divinità, mentre gli incantatori arcani non hanno questa limitazione.

Tutti possono utilizzare armi magiche senza una conoscenza specifica, anche se alcune classi limitano il tipo di armi usabili. Esse sono già attive una volta incantate, garantendo il bonus al TxC e ai danni all'individuo che la usa finché resta in suo possesso.

Il costo dell'incantamento primario di un'arma varia in base al massimo danno base (ovvero con grado di maestria Base) che l'arma può fare, fermo restando

che il bonus/malus primario massimo che un'arma può avere è di +5/-5, come segue: ⁴

Tab. 1.1 - Incantamento primario delle armi

Danno	Costo ogni +/-
1-2	1.000 m.o.
3-4	2.000 m.o.
5-6	3.000 m.o.
7-8	4.000 m.o.
9-10	5.000 m.o.
11-12	6.000 m.o.
13-17	7.000 m.o.
18+	8.000 m.o.

Il tempo impiegato a incantare un'arma è pari a 7 giorni, più 1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore dell'incantamento, e la quantità di PE guadagnata è sempre la solita (vedi sezione precedente).

La probabilità di successo dipende anche in questo caso dal fatto che l'incantatore abbia già creato quel particolare tipo di arma con quel particolare tipo di bonus, ovvero dal fatto che sia un oggetto nuovo o già creato in precedenza (sostituire l'Intelligenza con la Saggia nel caso di un incantatore divino).

Oggetto già incantato (% riuscita):
 $(\text{Int} + \text{Liv}) \times 2 - (3 \times \text{bonus/malus dell'arma})$

Oggetto nuovo (% riuscita):
 $(\text{Int} + \text{Liv}) \times 2 - (5 \times \text{bonus/malus dell'arma})$

Esempio 1: Il danno base di una spada è 1d8 (8 pf max). Il costo per fabbricare una spada +2 è: $4000 \times 2 = 8.000$ m.o. Il tempo impiegato è di 15 giorni, e la percentuale di riuscita per Danaar (mago di 25° con 15 punti di Intelligenza, che ha già creato decine di spade +2) è di: $80 - 6 = 74\%$, dalla quale non ricaverà PE.

Esempio 2: Il danno base di un pugnale normalmente è 1d4 Punti ferita. Se si volesse creare un pugnale +3, il costo totale sarebbe dunque $3 \times 2.000 = 6.000$ m.o.

Nel caso dei proiettili (dardi e frecce in genere) invece, il costo minimo è di 100 m.o. per ogni bonus/malus e il tempo impiegato è di 1 settimana, +1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore: si somma il valore dei vari proiettili da creare, per sapere quanti proiettili possono essere prodotti ogni giorno (occorre calcolare il valore totale del dardo in base al suo bonus e ad eventuali altre magie ad esso associate). Si considera che ciascun proiettile venga incantato separatamente, e si utilizza la stessa % di riuscita nella fabbricazione delle armi sopra riportata, in base al bonus del proiettile e al fatto che sia già stato fabbricato in precedenza o meno.

Tuttavia, nel caso di dardi e frecce, è necessario effettuare un tiro percentuale ogni volta che colpiscono il bersaglio: se il risultato del d100 è inferiore a 50, significa che il proiettile è stato distrutto, viceversa

significa che il proiettile è ancora intatto e può essere recuperato e riutilizzato, mantenendo il bonus magico ed eventuali poteri ad esso associato. Se vengono usati ma mancano il bersaglio, i proiettili mantengono automaticamente il bonus e i poteri ad essi associati. Per ogni ulteriore utilizzo di un proiettile oltre al primo però, la probabilità che perda la propria magia e che vada distrutto nel tentativo aumenta del 10%.

Esempio 3: Il costo base per fabbricare una freccia +1 è di 100 m.o., quindi una freccia +5 costerà 500 m.o., ed è possibile fabbricarne due in 8 giorni. L'unico problema che essa può perdere la sua magia ad ogni utilizzo. Se poi si vuole aggiungere alla freccia il potere ad utilizzo unico *ragnatela* (si attiva sul bersaglio colpito), allora il costo sale a: $500 + 200 = 700$ m.o. Ciò significa che occorrono 8 giorni per incantare la freccia, e altri 2 giorni per apporvi l'incantesimo *ragnatela*; se ne produce due in un giorno, riesce a fabbricare 2 frecce +5 con *ragnatela* monouso in 12 giorni.

Nota: Un proiettile è magico solo se possiede un bonus magico o è incantato tramite un incantesimo: un'arma da tiro magica non rende magico un proiettile, anche se vi si applica il bonus per colpire e per ferire.

Bonus Secondario

È inoltre possibile associare alle armi un secondo bonus/malus al TxC e ai danni, specificamente mirato ad una categoria di nemici scelta fra questa lista: non-morti, licantropi, draghi, costruiti, extraplanaari/extradimensionali, giganti (giganti e razze simili), goblinoidi, animali (normali o giganti), insetti (normali o giganti), bestie fantastiche (creature strane o animali con intelligenza superiore a 2), mostri incantati (creature colpibili solo con armi magiche o immuni a certi livelli di incantesimi), incantatori (arcani o divini), utenti d'armi (chi attacca con armi in pugno), umanoidi (esseri bipedi, con due arti e una testa, alti fino a 2,4 metri), semi-umani (elfi, nani, gnomi, halfling), esseri rigeneranti (chi rigenera spontaneamente più di 4 Pf al giorno), esseri marini (qualsiasi essere viva sott'acqua).

Questo bonus secondario si aggiunge a quello primario dell'arma, sino ad arrivare sino ad un +10/-10 contro una specifica creatura, ma la differenza tra bonus primario e secondario non può mai essere superiore ai 5 punti (non è quindi possibile, ad esempio, creare una mazza +3, +10 contro giganti). Il costo del secondo incantamento è pari alla metà del costo normale del bonus primario, e i due costi si sommano per calcolare il costo totale e il tempo impiegato nella fabbricazione dell'arma. Infine, occorre tirare separatamente per i due bonus per determinare se l'incantamento riesce.

Esempio: Danaar (mago di 25° livello con 15 punti di Intelligenza) vuole creare una spada +5, +10 contro draghi come regalo per il suo alleato Elgar. Il procedimento viene a costargli 20.000 m.o. per il bonus primario di "+5", più altre 10.000 m.o. (la metà del valore di una spada +5) per il bonus secondario di +5 contro draghi, per un totale di 30.000 m.o., e la sua costruzione impiega ben 37 giorni. La percentuale di riuscita (primo esperimento) è: $80 - 25 = 55\%$ per entrambi i tentativi (visto che si tratta di due bonus "+5"), e se riesce nell'intento, Danaar guadagnerà 30.000 PE. Suppo-

⁴ Le regole originali per calcolare il costo dell'incantamento di armi magiche prevedevano un sistema basato sul valore di mercato e sull'ingombro dell'arma. Poiché giudicato troppo macchinoso, qui è stato modificato e semplificato. Per coloro che siano interessati alle vecchie regole, far riferimento alla *Rules Cyclopedia* o al *Gazetteer 3*.

nendo che invece riesca solo nell'incantare l'arma col bonus primario e fallisca col secondario, Danaar guadagnerà 21.000 PE, e la spada sarà "solo" una +5, senza che altri bonus o poteri possano esservi aggiunti.

Poteri Magici Aggiuntivi (Talenti)

Si possono donare a un'arma poteri magici aggiuntivi (chiamati Talenti), oltre al suo normale bonus/malus al colpire e ai danni. Il procedimento è lo stesso usato per creare oggetti magici generici (vedi sopra), con stessi costi, percentuali di successo e tempi in base all'incantesimo associato all'arma, ma è necessario farlo con la stessa cerimonia utilizzata per incantare l'arma, poiché una volta terminata quella, l'arma non può più essere ulteriormente incantata.

Occorre ricordare che si possono associare ad un'arma al massimo 5 poteri magici (incantesimi) oltre al suo bonus primario e a quello secondario, ma non è però possibile associare ad un'arma incantesimi divini o arcani di 7° livello di potere o superiore. Inoltre, gli stessi incantatori impongono altre limitazioni per non dare troppi poteri magici a chi utilizza le armi, spesso profani delle arti magiche, che perciò otterrebbero un potere con cui minacciare gli stessi incantatori. Per una questione di equilibrio di gioco, si consiglia pertanto ogni DM dal riflettere bene prima di porre qualsiasi incantesimo offensivo o d'attacco su una qualsiasi arma, indipendentemente dalle sue dimensioni, poiché potrebbe sbilanciare seriamente il gioco (immaginate la potenza di un guerriero con una spada +5 in grado di lanciare *barriera*, *palla di fuoco* da 10d6 e *morte*, e capirete perché un incantatore sia restio a crearla).

I poteri magici di un'arma possono essere attivati a comando vocale dopo averla sguainata, pronunciando una parola inscritta tra le rune magiche dell'oggetto stabilita alla sua creazione. Solo chi impugna l'arma può attivarne il potere, nessun altro.

Esempio: Danaar vuole creare una spada +3, col potere dello *charme* (1° livello) 3 volte al giorno, un oggetto che non ha mai incantato. Il costo di questo procedimento è di 12.000 m.o. per il bonus della spada, e di 4.740 m.o. (6.000 × 79%) per lo *charme*, per un totale di 16.740 m.o. La spada verrà realizzata in 23 giorni, e le percentuali di successo sono del 65% (80 – 15) per il bonus dell'arma, e del 75% (80 – 5) per lo *charme*. Se Danaar riuscirà nell'impresa, guadagnerà 16.740 PE, viceversa solamente 1.674 PE.

Armi di Mystara

Per ulteriori informazioni circa le caratteristiche delle armi (ingombro, dimensioni, tipo, costo, Punti Danno, danni causati da ciascuna arma), le relative maestrie e le zone di diffusione e utilizzo di ogni arma nel mondo di Mystara, si rimanda il lettore al manuale *Armeria di Mystara* disponibile gratuitamente online.

ARMATURE E SCUDI

La procedura per assegnare bonus di protezione alle armature e agli scudi è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti con proprietà magiche.

L'incantamento infatti, che può essere creato da qualsiasi incantatore almeno di 9° livello su di un'armatura già forgiata, attribuisce all'armatura o allo scudo un bonus di "+1" che abbassa effettivamente di 1 punto la CA offerta dall'oggetto, rendendolo magico. L'unica limitazione è che non è possibile incantare con bonus difensivi armature o bardature parziali. L'incantamento di armature e scudi avviene ad opera di incantatori sia arcani che divini, senza limitazioni.

Tutti possono usare armature e scudi protettivi, già attivi dal momento in cui vengono creati, garantendo il bonus alla CA all'individuo finché indossati.

Il costo dell'incantamento primario di un'armatura o di uno scudo dipende dalla Classe d'Armatura offerta dalla corazza o dalla protezione offerta dallo scudo o dall'armatura parziale⁵, fermo restando che il bonus massimo che un oggetto protettivo può fornire alla CA avere è di +5 (naturalmente bonus protettivi di armature e scudi possono essere sommati, insieme a quelli dati da oggetti di protezione vari).

Tab. 1.7 – Incantamento di armature e bardature

CA	Costo ogni +
8	2.500 m.o.
7	3.000 m.o.
6	4.000 m.o.
5	5.000 m.o.
4	6.000 m.o.
3	7.000 m.o.
2	8.000 m.o.
1	9.000 m.o.
0	12.000 m.o.

Tab 1.8 – Incantamento di scudi e armature parziali

CA	Costo ogni +
- 1 punto	3.000 m.o.
- 2 punti	3.750 m.o.
- 3 punti	5.000 m.o.

Il tempo impiegato a incantare un'armatura o uno scudo è sempre pari a 7 giorni, più 1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore dell'incantamento, e la quantità di PE guadagnata è la solita (vedi sezione precedente).

La probabilità di successo dipende anche in questo caso dal fatto che l'incantatore abbia già creato quel particolare tipo di armatura o scudo con quel particolare tipo di bonus, ovvero dal fatto che sia un oggetto nuovo o già creato in precedenza (sostituire l'Intelligenza con la Sagesza per incantatori divini).

Oggetto già incantato (% riuscita):
 $(\text{Int} + \text{Liv}) \times 2 - (3 \times \text{bonus di protezione})$

Oggetto nuovo (% riuscita):
 $(\text{Int} + \text{Liv}) \times 2 - (5 \times \text{bonus di protezione})$

⁵ Le regole originali per calcolare il costo dell'incantamento di armature e scudi magici prevedevano un sistema basato sul valore di mercato e sul peso dell'oggetto. Poiché giudicato troppo macchinoso e non accurato, qui è stato modificato e semplificato. Per coloro che siano interessati alle vecchie regole, far riferimento alla *Rules Cyclopedia* o al *Gazetteer 3*.

Esempio 1: Una corazza di maglia normalmente offre una CA di 5. Il costo per fabbricare una corazza di maglia +1 (che porta la CA di chi la indossa a 4) è quindi di 5.000 m.o. Il tempo impiegato è di 12 giorni, e la percentuale di riuscita per Danaar (mago di 25° con 15 punti di Intelligenza), che ha già creato decine di corazze di maglia +1 è di: $80 - 3 = 77\%$, dalla quale potrebbe ricavare solo 500 PE.

Esempio 2: Uno scudo grande offre una protezione alla CA di 2 punti. Il costo per fabbricare uno scudo grande +2 (che abbasserà di 4 punti la CA di chi lo usa) è quindi di $3.750 \times 2 = 7.500$ m.o.

Per quanto riguarda le **bardature** per cavalcature, si seguono le regole sopra riportate per le armature, considerando che una CA di 8 per l'armatura equivale a una bardatura che protegge la CA di 1 punto, mentre una CA di 2 per l'armatura equivale a una bardatura che abbassa di 7 punti la CA della cavalcatura.

Occorre rilevare che, una volta incantata, qualsiasi armatura o bardatura diventa improvvisamente più leggera del normale: per questo l'ingombro effettivo di ogni corazza o bardatura magica (almeno +1) viene sempre dimezzato.

Infine, una nota particolare deve essere fatta per parlare dei cosiddetti **scudi armati**, ovvero scudi attrezzati con punte e lame in modo da poter infliggere danni oltre che agire da riparo, consentendo un attacco extra a chi li utilizza. In pratica, l'incantamento generale dà sia un bonus alla CA allo scudo che un bonus al TxC e ai danni delle lame. Il costo degli scudi armati è si calcola sempre sulla base della grandezza dello scudo, ma è il doppio di quello previsto per l'incantamento degli scudi. Per quanto riguarda la percentuale di riuscita dell'incantamento, basta controllare una volta sola per tutto l'oggetto, utilizzando come al solito le regole sopra riportate per armature e armi.

Esempio 3: Per incantare uno scudo laminato (protegge di 1 punto la CA) con un bonus di +3, occorrono pertanto: $4.000 \times 3 = 12.000$ m.o., e la percentuale di riuscita per Danaar (mago di 25° con 15 punti di Intelligenza), al suo primo tentativo, sarà di $80 - 15 = 65\%$. Il lavoro sarà completato in 20 giorni e potrà fruttare a Danaar, asseconda della sua abilità, 12.000 PE, oppure 1.200 PE in caso di fallimento.

Poteri Magici Aggiuntivi (Talenti)

Si possono donare a un'armatura o a uno scudo poteri magici aggiuntivi, oltre al suo normale bonus alla CA. Il procedimento è lo stesso usato per creare oggetti magici generici (vedi sopra), con stessi costi, percentuali di successo e tempi in base all'incantesimo associato all'armatura/scudo, ma è necessario farlo con la stessa cerimonia utilizzata per incantare l'oggetto, poiché una volta terminata quella, l'armatura o lo scudo non può più essere ulteriormente incantato.

Occorre ricordare che si possono associare ad un'armatura o a uno scudo al massimo 3 poteri magici (incantesimi) oltre al suo bonus protettivo, ma non è però possibile associarvi incantesimi divini di 7° livello, né incantesimi arcani di 8° livello di potere o superiore. Inoltre, gli stessi incantatori impongono altre limitazioni a questo procedimento, per non dare troppi

poteri magici a chi utilizza le armature, spesso profani delle arti magiche, che perciò otterrebbero un potere con cui minacciare gli stessi incantatori. Per una questione di equilibrio di gioco, si consiglia pertanto ogni DM dal riflettere bene prima di porre qualsiasi incantesimo offensivo o d'attacco su una qualsiasi armatura, poiché potrebbe sbilanciare seriamente il gioco, e si sconsiglia vivamente la creazione di armature o scudi dotati di *barriera anti-magia* (immaginate la potenza di un guerriero con un'armatura di piastre +5 in grado di lanciare *morte*, *parola sacra* e *barriera anti-magia*, e capirete perché è impossibile che un mago o un sacerdote accettino di creare un simile abominio).

I poteri magici di scudi e armature possono essere attivati a comando vocale, ovvero pronunciando una parola magica inscritta di solito tra le rune che identificano l'oggetto come magico e che il creatore decide al momento dell'incantamento. Solo chi indossa o porta l'oggetto può attivarne il potere, nessun altro.

Esempio: Danaar sta cercando di creare una corazza di piastre +3, col potere della *velocità* (3° livello arcano) 3 volte al giorno, un oggetto che ha già creato una volta in passato. Il costo di questo procedimento è di 21.000 m.o. per il bonus della corazza, e di 14.220 m.o. ($18.000 \times 79\%$) per la *velocità*, che porta ad un totale di 35.220 m.o. L'armatura verrà realizzata in 42 giorni, e le percentuali di successo dell'incantamento sono del 71% ($80 - 9$) sia per il bonus protettivo dell'armatura, che per la *velocità*. Sia che Danaar riesca (parzialmente o in toto) nell'impresa o fallisca, non guadagnerà comunque alcun PE dato che si tratta di un procedimento con cui aveva già dimestichezza.

Armature, Bardature e Scudi di Mystara

Per ulteriori informazioni circa le caratteristiche e la diffusione delle armature, delle bardature e degli scudi su Mystara, si rimanda il lettore al manuale *Armeria di Mystara* disponibile gratuitamente online.

OGGETTI DI PROTEZIONE

La procedura per assegnare bonus di protezione a qualsiasi tipo di oggetto è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti con proprietà magiche. L'incantamento può essere creato da qualsiasi incantatore almeno di 9° livello su di un accessorio da indossare (anelli, spille, talismani, bracciali, ecc.) e attribuisce all'oggetto un bonus che va da +1 a +5, che abbassa di 1-5 punti la CA del soggetto e migliora di 1-5 punti tutti i suoi Tiri Salvezza. L'incantamento di oggetti di protezione avviene ad opera di incantatori sia arcani che divini, senza alcuna limitazione.

Tutti possono utilizzare oggetti di protezione (non è richiesta una conoscenza specifica per usarli), che si attivano automaticamente non appena indossati, garantendo il bonus alla CA e ai TS all'individuo finché restano in suo possesso.

Per ottenere il costo dell'incantamento di un oggetto di protezione, fare riferimento alla seguente tabella (in cui ciascun bonus viene considerato un incantesimo permanente dello stesso livello di potere):

Tab. 1.9 – Costo Oggetti di Protezione

<i>Bonus</i>	<i>Costo in m.o.</i>
+1	6.000
+2	12.000
+3	18.000
+4	24.000
+5	30.000

Il tempo impiegato a incantare un oggetto di protezione è sempre pari a 7 giorni, più 1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore dell'oggetto, e la quantità di PE guadagnata dall'incantatore è sempre la solita (vedi sezione precedente).

La probabilità di successo dipende anche in questo caso dal fatto che l'incantatore abbia già creato quel particolare tipo di oggetto con quel particolare tipo di bonus, ovvero dal fatto che sia un oggetto nuovo o già creato in precedenza (sostituire l'Intelligenza con la Saggezza nel caso di un incantatore divino).

Oggetto già incantato (% riuscita):
 $(\text{Int} + \text{Liv}) \times 2 - (3 \times \text{bonus di protezione})$

Oggetto nuovo (% riuscita):
 $(\text{Int} + \text{Liv}) \times 2 - (5 \times \text{bonus di protezione})$

Esempio 1: Leofric (chierico di 13° livello, con Saggezza 17) vuole creare una spilla di protezione +5 da donare al suo signore, in procinto di partire per la guerra. Trattandosi di un'impresa mai tentata prima, le sue probabilità di successo sono pari a $60 - 25 = 35\%$, e il costo è di 30.000 m.o. Esistono dunque forti possibilità che non riesca nell'intento, ma se alla fine dei 37 giorni trionfasse, otterrebbe anche 30.000 PE e la riconoscenza del suo signore.

Non è possibile sommare due bonus protettivi dati da oggetti di protezione (ad esclusione di corazze e scudi, che sono un altro tipo di oggetto), ma si conta solo quello maggiore (ad esempio, se un guerriero possiede un anello di protezione +3 e un paio di guanti di protezione +2, il bonus dato alla sua CA e ai TS non sarà di +5, ma solo di +3, ovvero quello più alto).

Infine, ogni oggetto di protezione non può avere altri poteri (incantesimi) ad esso associato, a meno che non sia un oggetto intelligente (vedi la sezione *Oggetti Magici Intelligenti*).

BACCHETTE E BASTONI

La procedura per incantare bacchette e bastoni magici (per quanto riguarda costi, probabilità e tempi d'incantamento) è identica a quella riportata nelle regole generali all'inizio di questa sezione. Le bacchette sono dei bastoncini di legno sottile lunghi non più di 50 centimetri, mentre i bastoni sono di legno più spesso e la loro lunghezza varia da 1,80 a 2,4 metri. Entrambi questi oggetti possono ricevere qualsiasi tipo di incantesimo arcano o divino, e anche se solitamente vengono creati con cariche fisse, è anche possibile creare bacchette e bastoni incantati con poteri permanenti utilizzabili con una certa frequenza (vedi il paragrafo "Limiti

temporali alla frequenza d'uso" nella sezione soprastante *Limiti e potenziamenti*). Non è possibile incantare uno di questi oggetti con un potere permanente utilizzabile sempre, perché in questo caso si crea una verga (vedi prossimo paragrafo).

È possibile incantare le bacchette con un massimo di tre diversi poteri magici, mentre i bastoni sono in grado di accoglierne fino a cinque⁶. I poteri magici di bacchette e bastoni possono essere attivati a comando vocale, ovvero pronunciando una parola magica inscritta di solito tra le rune che identificano l'oggetto come magico e che il creatore decide al momento dell'incantamento. Solo chi impugna l'oggetto può attivarne il potere, nessun altro, e solo un incantatore del tipo appropriato agli effetti posseduti dalla bacchetta o dal bastone (ovvero arcano o divino) può utilizzarlo. Quindi, l'utilizzo di bastoni e bacchette è consentito solo agli incantatori e precluso alle altre classi: ecco perché gli incantatori preferiscono creare questo tipo di oggetti, piuttosto che associare i propri poteri magici ad oggetti utilizzabili anche da altre classi.

Un'ultima precisazione da fare nel caso di questi oggetti riguarda la loro distruzione. Infatti, nel caso un bastone o una bacchetta venga incantata con un potere distruttivo (come ad esempio *palla di fuoco*, *disintegrazione*, *morte* o *dardo incantato*) e possieda delle cariche, la rottura dell'oggetto magico innesca una reazione che porta all'esplosione immediata delle energie racchiuse nell'oggetto. Questa detonazione si manifesta come un'esplosione di energia centrata sull'oggetto, che infligge a tutti quelli presenti entro un raggio di 9 metri 8 punti di danno per carica rimasta nella bacchetta o nel bastone (è concesso un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni); l'esplosione non produce altri effetti secondari oltre al danno.

VERGHE

La procedura per incantare verghe magiche (per quanto riguarda costi, probabilità e tempi d'incantamento) è identica a quella riportata nelle regole generali all'inizio di questa sezione. Una verga può apparire come una bacchetta di legno lunga circa un metro, oppure come uno scettro di metallo (prezioso o meno) della stessa lunghezza, ed è sempre incantata permanentemente con 1 potere magico (arcano o divino) non istantaneo. Le verghe vengono prodotte in questo unico modo, ed è impossibile creare verghe con poteri a cariche o temporanei, o con incantesimi istantanei (in quel caso si creano bacchette o bastoni).

Tutti possono utilizzare le verghe (non è richiesta una conoscenza specifica per usarle), i cui pote-

⁶ Il famigerato bastone della stregoneria, dotato di circa 10 poteri magici, secondo queste regole potrebbe sembrare impossibile da creare, ma non è così. Infatti, se si tiene presente le regole sulla creazione di oggetti intelligenti (riportate più avanti), allora è facile capire come il bastone della stregoneria sia in realtà un bastone del potere (con 5 incantesimi) incantato con l'anima di un mago (ed è quindi estremamente raro), che perciò aggiunge tutti gli altri poteri tipici del bastone della stregoneria a quelli associati al bastone del potere.

ri si attivano a comando vocale, ovvero pronunciando una parola magica inscritta di solito tra le rune che identificano l'oggetto come magico e che il creatore decide al momento dell'incantamento. Solo chi impugna la verga può attivarne il potere, nessun altro.

PERGAMENE

Occorre differenziare la ricerca di un incantesimo (descritta nella sezione *Ricerca Incantesimi*) dalla creazione di una pergamena magica contenente un incantesimo. Infatti, nel primo caso si tenta di mettere per iscritto una formula che servirà per richiamare e plasmare energie magiche secondo la volontà dell'incantatore, mentre nel secondo caso si rinchiude già l'energia dell'incantesimo all'interno della pergamena, in modo che possa essere rilasciata semplicemente recitando le rune di potere iscritte, che permettono di evocare il potere quando più è utile senza intaccare la riserva magica (incantesimi memorizzati) dell'incantatore. Sarebbe anche possibile apporre le rune su altri supporti (tavole, pietre, colonne) e poi leggerle per ottenere lo stesso effetto, ma le pergamene sono più semplici da trasportare e più comode da usare.

Per creare pergamene magiche, siano esse divine o arcane, l'incantatore necessita di conoscere la magia da associare alla pergamena, e deve compiere un elaborato processo per incanalare le energie magiche nell'oggetto. Le probabilità di riuscita sono le solite, mentre il costo della pergamena è 100 m.o. per livello dell'incantesimo ivi iscritto (che include materiali rari e inchiostro magico usato per vincolare le energie alla pergamena), che non ha limitazioni. Il tempo impiegato per crearla è 1 giorno per livello dell'incantesimo (come per qualsiasi oggetto a carica unica)

Ogni pergamena può contenere fino a 3 incantesimi diversi, ma ciascuno è ad utilizzo unico. Infatti, l'energia viene rilasciata al momento della pronuncia della formula, cancellando di fatto le rune di quella magia dal supporto su cui erano state poste mentre le energie fuoriescono come prestabilito. L'effetto ha la stessa potenza di chi legge la pergamena, e se non è di livello sufficiente per padroneggiare quell'incantesimo, esso verrà prodotto al livello minimo (ad esempio un mago di 8° che legge un *fulmine magico* causa 8d6, mentre uno stregone di 3° crea un fulmine da 5d6).

Le pergamene magiche possono essere usate solo da incantatori del tipo appropriato (arcani o divini), in grado di comprendere la lingua della magia (per gli arcani) o di venerare la divinità per ottenere il suo potere (per i divini). Le pergamene con preghiere sacre sono sempre rivolte ad una specifica divinità, quindi non è possibile per un sacerdote di Ixion usare una preghiera sacra scritta per Khoronus, ad esempio. Gli incantatori arcani invece, non hanno questo problema, in quanto, anche se l'incantesimo appartiene ad una scuola di magia differente, l'uso di *lettura del magico* serve ad uniformare il codice magico a quello conosciuto dall'incantatore, di modo che anche egli possa evocare il potere iscritto nella pergamena. Chiunque sia in grado di usare una *lettura del magico* può dunque comprendere e leggere le rune su una pergamena magi-

ca, ma c'è sempre una minima probabilità che non riesca a controllarne il potere se si tratta di un incantesimo di un livello che non è ancora in grado di padroneggiare. La probabilità di fallimento in questo caso è del 5% per livello di differenza tra il livello di potere della pergamena e quello padroneggiato da chi la legge.

POZIONI, FILTRI E UNGUENTI

Per quanto riguarda costi, probabilità e tempi d'incantamento, la procedura per incantare pozioni (dette anche filtri, qualora siano create da incantatori diversi da maghi e chierici) e unguenti è simile a quella riportata nelle regole generali all'inizio di questa sezione, ma occorre fare una precisazione.

Le pozioni (fluidi dai colori differenti contenuti in recipienti da 20 centilitri) e gli unguenti (pomate conservate in vasetti da 25 cl) sono considerati oggetti ad utilizzo unico, poiché una volta consumate, il loro potere si esaurisce e l'oggetto viene distrutto irrimediabilmente. Per questo motivo il loro costo è pari a 1/10 del costo di creazione dell'incantesimo, ovvero 100 m.o. per livello di potere. Per quanto riguarda le probabilità di riuscita valgono le regole generali, mentre il tempo impiegato è 1 giorno per livello di potere dell'incantesimo associato e l'esperienza acquisita è pari al costo stesso della pozione o dell'unguento.

È possibile incantare una pozione solo con un potere (arcano o divino) che abbia come area d'effetto una creatura o sia controllabile dal soggetto, e il cui effetto non crei materia o energia dal nulla (ad esempio *palla di fuoco*, *muro di ghiaccio*, o *evoca alleato planare*). La pozione si attiva immediatamente quando viene bevuta (azione che richiede un round), elargendo i suoi poteri a chi la ingoia, che diventa subito consapevole delle capacità della pozione. Non è possibile opporsi agli effetti di una pozione, a meno che non si tratti di un veleno (nel qual caso è ammesso un TS fino a prova contraria). A differenza dei normali incantesimi però, la durata degli effetti di una pozione è sempre pari a 1d6 +6 turni, salvo quegli effetti che si considerano permanenti. Non è possibile bere una seconda pozione prima che gli effetti della prima siano svaniti: se qualcuno tenta di farlo, i due effetti si annullano istantaneamente e l'individuo diventa stordito per 3 turni. Questo non vale nel caso di pozioni che producano effetti permanenti, come *longevità* e *guarigione*.

Per quanto riguarda gli unguenti invece, è possibile associarvi solo incantesimi che abbiano come area d'effetto una creatura e i loro effetti vengono attivati solo quando la dose intera viene applicata sulla pelle di un singolo soggetto (procedimento che richiede un minuto). Il potere dell'unguento si attiva immediatamente in maniera automatica e senza possibilità di evitarlo (nessun TS concesso) e la sua durata è quella usuale stabilita dalla descrizione dell'incantesimo, in base al livello del creatore dell'unguento. Non è possibile ricevere un secondo unguento prima che gli effetti del primo siano svaniti o il secondo va sprecato. Questo non vale nel caso di unguenti che producano effetti permanenti, come *cura ferite* e *longevità*.

Esempio: Alasdair (mago di 9° livello con Intelligenza 16) cerca di creare per la prima volta a una pozione di volo (incantesimo arcano di 3° livello). Le sue probabilità di riuscita sono pari a: $30 - 15 = 15\%$, piuttosto scarse, il costo della pozione è di 300 m.o., e il procedimento di incantamento verrà completato in 3 giorni.

OGGETTI VARI

La procedura per incantare oggetti magici vari (per quanto riguarda costi, probabilità e tempi d'incantamento) è identica a quella riportata nelle regole generali all'inizio di questa sezione. Gli oggetti vari si distinguono in tre tipologie: accessori (ovvero oggetti indossati che non siano vesti), indumenti (oggetti indossati che costituiscono vestiario) e oggetti comuni (qualsiasi altro oggetto non ricada nelle categorie sopra riportate, solitamente utensili, mobilia, strumenti musicali, e così via).

Accessori: è possibile incantare accessori (anelli, collane, bracciali, spille, amuleti, ecc.) con al massimo 3 poteri magici non offensivi (ossia che non producono direttamente un danno fisico alle vittime) o con una maledizione.

Indumenti: è possibile incantare indumenti (tuniche, stivali, mantelli, guanti, cinture, cappelli, ecc.) con al massimo 3 poteri magici non offensivi (ossia che non producono direttamente un danno fisico alle vittime) che agiscano direttamente chi li indossa (con raggio d'azione personale pari a zero) o con una maledizione.

Oggetti comuni: è possibile incantare oggetti comuni (specchi, borse, casse, strumenti musicali, scope, sedie, ecc.) con al massimo 3 poteri magici non offensivi (ossia che non producono direttamente un danno fisico alle vittime) o con una maledizione.

Occorre notare che incantatori di ogni genere sono restii a creare oggetti dotati di grandi poteri utilizzabili da chiunque, poiché, come nel caso di armi e armature, questo potrebbe mettere in pericolo loro stessi e il potere che esercitano grazie alle loro conoscenze. Il DM, quindi, è invitato a riflettere bene prima di ammettere oggetti vari con incantesimi di alto livello nella propria campagna.

I poteri magici degli oggetti vari possono essere attivati a comando vocale, ovvero pronunciando una parola magica inscritta di solito tra le rune che identificano l'oggetto come magico e che il creatore decide al momento dell'incantamento. Solo chi indossa o maneggia l'oggetto può attivarne il potere, nessun altro. Altri oggetti invece hanno il potere sempre attivo (ad esempio i contenitori), e in tal caso non può essere controllato in alcun modo.

OGGETTI MAGICI INTELLIGENTI

Solo incantatori arcani dotati dell'incantesimo *vincolare l'anima* (9° livello) possono riuscire a creare oggetti magici intelligenti. Infatti, grazie a quella magia essi sono in grado di intrappolare l'anima di un essere all'interno di un oggetto in modo permanente, finché l'oggetto non viene distrutto, e questo permette poi allo

stesso incantatore di aggiungere nuovi poteri all'oggetto, andando oltre la limitazione legata al tipo di oggetto usato (vedi le varie categorie sopra riportate), che normalmente sarebbe insormontabile.

In pratica, una volta imprigionata la vittima in un oggetto, l'incantatore può procedere ad incantarlo con il normale procedimento (vedi l'intera sezione *Creare oggetti magici*), aggiungendo i bonus magici e gli incantesimi che l'oggetto riesce a contenere normalmente. Grazie alla presenza dell'anima nell'oggetto però, l'incantatore può anche oltrepassare il limite e aggiungere fino ad altri 5 nuovi poteri magici, vincolandoli allo spirito della vittima intrappolata, senza sovraccaricare pertanto la struttura fisica dell'oggetto.

In base all'Intelligenza della vittima, è possibile inserire nell'oggetto un determinato tipo di poteri, chiamati **poteri comuni** (ovvero incantesimi di 1° e 2° livello, evocabili fino a tre volte al giorno) e **poteri straordinari** (incantesimi dal 3° al 6° livello, evocabili una volta al giorno). Si possono vincolare all'anima un massimo di 5 incantesimi, la cui combinazione tra comuni e straordinari dipende dall'Intelligenza della vittima intrappolata nell'oggetto come segue:

- Intelligenza 9-10: solo poteri comuni
- Intelligenza 11-12: 1 potere straordinario ammesso
- Intelligenza 13-15: 2 poteri straordinari consentiti
- Intelligenza 16-17: 3 poteri straordinari consentiti
- Intelligenza 18+: 4 poteri straordinari consentiti

Al fine di determinare la percentuale di riuscita dell'operazione, il tempo e il costo totale dell'incantamento, occorre precisare che gli incantesimi comuni sono sempre incantati in modo permanente, mentre quelli straordinari hanno una limitazione di frequenza di 1 volta al giorno. Chiaramente, laddove un solo tentativo dovesse fallire, il resto dei poteri programmati non potrebbe essere aggiunto, anche se, come al solito, l'arma manterrebbe tutti quelli aggiunti fino a quel momento.

Oltre agli incantesimi di cui dispone, l'incantatore può anche scegliere di utilizzare come poteri straordinari le capacità magiche o naturali della vittima. Se la creatura imprigionata è in grado di lanciare incantesimi o possiede poteri magici innati, l'incantatore può scegliere di darle la possibilità di lanciare (una volta al giorno) una magia per ogni potere straordinario di cui gode (al massimo di 6° livello di potere) da scegliere tra quelle conosciute dall'essere, anziché associare ad essa cinque dei suoi incantesimi. Questi incantesimi o poteri magici devono essere comparati a quelli arcani già esistenti per individuare la percentuale di riuscita e il costo dell'incantamento.

Esempio: Athon, mago di 32° livello con Intelligenza 18, lancia l'incantesimo *vincolare l'anima* su un suo nemico, un chierico di Valerias di 20° livello con Intelligenza 14, ed imprigiona con successo la sua anima all'interno di un oggetto preparato in precedenza, un anello d'oro. Decide quindi di incantare l'oggetto come fosse un anello di protezione +5, e può aggiungere all'anello altri 5 poteri associandoli all'anima ivi intrappolata, scegliendo fino a 2 poteri straordinari. Athon decide quindi di inserire un incantesimo di *tele-*

trasporto dalla propria lista e uno curativo da quella del chierico (entrambi poteri straordinari, usabili 1 volta al giorno), e si “accontenta” di aggiungere *invisibilità* e *immagini illusorie* come poteri comuni permanenti. Il gran lavoro che lo aspetta gli costerà parecchio, e dopo aver associato il bonus protettivo +5 all’anello (costo: 30.000 m.o.) decide pertanto di iniziare con gli incantesimi più semplici, per non rischiare di sbagliare subito e “chiudere” l’oggetto a ulteriori incantamenti. Ha una probabilità pari a: $100 - 10 = 90\%$ di associare correttamente i due incantesimi di 2° livello all’anello, per un costo totale di 24.000 m.o. (12.000 m.o. per ciascuno, visto che sono permanenti), mentre per il *teletrasporto* (5°) la probabilità di riuscita è pari a: $100 - 25 = 75\%$, con un costo totale di 21.900 m.o. (usabile 1 volta al giorno). L’incantesimo più difficile da associare all’anello è senz’altro quello divino della sua vittima, poiché *guarigione* viene considerata di un livello superiore al normale, quindi di 7° livello, e le probabilità di riuscita scendono a: $100 - 35 = 65\%$, con un costo totale di 30.660 m.o. Se tutto andrà bene, incantare l’anello +5 intelligente gli frutterà ben 106.560 PE, pari al costo complessivo dell’opera.

Infine, si distinguono due poteri straordinari impossibili da replicare con incantesimi, che caratterizzano vari oggetti intelligenti sulla base delle capacità fisiche e straordinarie delle vittime in essi intrappolate:

Danni multipli: questo potere può essere associato solo ad un’arma. Se la vittima era in grado di effettuare normalmente attacchi multipli, l’arma ottiene il potere di moltiplicare i danni inferti per un periodo di 1d10 round, una volta al giorno. Il moltiplicatore da usare è pari al numero di attacchi che effettuava la vittima, fino a un massimo di $\times 4$ (ad esempio, se si tratta di un guerriero di 24°, dotato di 3 attacchi, imprigionato in una spada, l’incantatore può voler usare questa capacità della vittima come potere straordinario. Quando verrà evocato, il potere durerà per 1d10 round, durante i quali ogni danno inflitto dalla spada viene triplicato). La percentuale di successo e il denaro speso per incantare l’arma con questo potere si calcola come se il potere straordinario fosse un incantesimo nuovo di livello pari al doppio del moltiplicatore dei danni (quindi ad esempio, un moltiplicatore di $\times 4$ viene considerato come fosse un incantesimo nuovo di 8° livello).

Abilità ladresche: se la vittima aveva abilità ladresche, è possibile riprodurle totalmente grazie a questo potere straordinario, con le stesse percentuali della vittima, e se chi usa l’arma possiede le stesse abilità, i due valori percentuali si sommano. Ogni abilità ladresca posseduta dalla vittima può essere usata solo una volta al giorno per un periodo di 1 turno. Questo potere si considera un incantesimo di 5° livello per determinare la probabilità di riuscita e il costo.

Si consiglia al DM di leggere attentamente l’incantesimo *vincolare l’anima* prima di introdurre oggetti intelligenti o di permettere la loro creazione ai giocatori, per comprendere i punti deboli di un oggetto con tale potere e le peculiarità del rapporto tra il suo possessore e la vittima intrappolata nell’oggetto (in particolare la capacità di dominare la volontà del possessore da parte dell’anima vincolata nell’oggetto).

Creare Costrutti

ELEMENTI NECESSARI

I cosiddetti costrutti (ovvero golem, gargoyle, statue animate, ecc.) sono considerati oggetti magici estremamente rari e difficili da creare. Innanzitutto, un incantatore deve aver raggiunto almeno il 18° livello per tentare l’impresa, e può utilizzare l’incantesimo *creare mostri magici* (magia arcana di 8°) o *animare oggetti* (magia divina di 6°) per i cosiddetti costrutti minori, o *creare qualsiasi mostro* (magia arcana di 9°) per i costrutti maggiori, oppure tramite un *desiderio*. Nel caso di costrutti minori, l’incantatore può creare solo costrutti con DV non superiori ai due terzi del proprio livello, mentre con *creare qualsiasi mostro* o *desiderio*, il numero di DV del costrutto non può superare il doppio del livello del creatore.

L’incantatore inoltre necessita di reperire i materiali adatti all’incantamento, e questi possono essere più o meno facili da trovare, asseconda del tipo di campagna e della volontà del DM. In ogni caso, il tempo impiegato per trovare le materie prime sufficienti a produrre un esemplare di costruito non deve essere considerato al fine di calcolare il tempo totale dell’incantamento.

TEMPO E DENARO

Il costo del costrutto si calcola in modo diverso da quello dei normali oggetti magici, poiché dipende dal tipo di costrutto (ovvero dall’incantesimo usato per renderlo permanente), e dal numero dei poteri comuni e speciali ad esso associati.

Costo totale dei costrutti:

$$(1000 \times \text{livello incantesimo}) + (\text{costo materiali}) + (1000 \times n^\circ \text{ poteri comuni}) + (5000 \times n^\circ \text{ poteri speciali})$$

Il tempo impiegato nella costruzione vera e propria è sempre 1 settimana, più un giorno per ogni 1.000 m.o. di valore del costrutto, anche se l’incantatore necessita di diversi giorni per trovare i materiali adatti a creare il suo costrutto (in media 1 settimana, più 1 giorno per ogni DV della creatura), e questa ricerca non viene inclusa nel tempo di creazione vero e proprio, ma può essere sfruttata dal DM per creare avventure incentrate sulla ricerca dei materiali.

In base al materiale impiegato per il costrutto, il costo per DV della creatura varia come segue:

Tab. 1.10 – Costo dei costrutti in base al materiale

Legno, paglia, cera, creta, fango, tessuto	1000 x DV
Ossa, carne	1300 x DV
Pietra dura o preziosa, cristallo, vetro	1500 x DV
Metallo, acciaio	2000 x DV
Materiali speciali (legno pietrificato, vetracciaio, adamantite, minerali magici)	2500 x DV

Il costo per DV dei materiali usati nei costrutti minori non può superare le 1500 monete d’oro. Ciò significa che tutti i costrutti fatti con materiali speciali, metallo o acciaio sono sempre costrutti maggiori.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

Le probabilità di successo dipendono sia dall'esperienza dell'incantatore che dalla potenza del costruito, senza considerare se sia già stato creato in precedenza o meno, e si calcolano con questa formula:

$$(\text{Int} + \text{Liv}) \times 2 - (\text{DV} + \text{n}^\circ \text{ poteri speciali} + \text{n}^\circ \text{ poteri comuni}) = \% \text{ riuscita}$$

Se il tentativo non riesce, il corpo creato è senza vita e senza alcun valore effettivo (a meno che non si tratti di una statua ben lavorata e decorata con preziosi), e non può più essere incantato in alcun modo.

ESPERIENZA ACQUISITA

Ogni incantatore che si cimenti nell'impresa di creare un costruito, acquisisce esperienza solo se il suo tentativo riesce. In generale, egli guadagna un corrispettivo in PE pari al denaro speso per la creazione del costruito. Da notare che questi PE si guadagnano solo la prima volta che si crea un certo tipo di costruito dotato di certi poteri specifici: se lo si crea nuovamente, identico in tutto e per tutto, non si acquisisce alcun PE. Basta tuttavia variare almeno quattro caratteristiche del costruito (tra materiali, poteri e Dadi Vita) per renderlo diverso dai precedenti e guadagnare i PE.

POTERI DEL COSTRUTTO

Ogni costruito parte con TS come un Guerriero di livello pari alla metà del suo numero di DV, Morale 12 (si ritira solo se glielo ordina il padrone), Velocità di movimento pari a 18(9) metri al round, e possiede 1 attacco al round, che causa un danno base di 1d8 Pf. Se vuole migliorare queste statistiche, l'incantatore è costretto a dare al costruito alcuni poteri, scegliendo tra poteri comuni e poteri speciali (vedi sotto). Il creatore è in grado di dare al costruito semplici comandi (dato che la sua Intelligenza è di 4 punti), che l'essere esegue sempre al meglio delle sue capacità, senza mai tradire il suo creatore. Il creatore è l'unico che può comandarlo, a meno che non ordini alla creatura di prendere ordini esclusivamente da un'altra persona: in tal caso, da quel momento il costruito riconosce solo l'autorità del nuovo padrone. Il costruito non può essere ingannato da mascheramenti o travestimenti: esso riconosce sempre senza fallo il suo padrone poiché condivide col soggetto un legame spirituale (in pratica risponde solo alla sua forza vitale).

Ciascun costruito ha una CA base diversa, che dipende dal materiale di cui è composto in base alla tabella seguente (la CA dei materiali speciali è variabile poiché dipende dal materiale in questione):

Tab. 1.11 – CA dei Costrutti in base al materiale

Legno, paglia, cera, creta, fango, tessuto	CA 7
Ossa, carne, cristallo, vetro	CA 6
Pietra dura o preziosa	CA 5
Metallo	CA 4
Acciaio	CA 3
Materiali speciali	vario

Inoltre, i costrutti fatti coi materiali meno resistenti (quelli che danno CA 7) subiscono sempre i danni completi da attacchi basati sul fuoco (senza che possano acquisire l'immunità a questo elemento), e non è possibile associare ad essi il potere Sangue bollente o Raggio infuocato (vedi sotto l'elenco dei Poteri dei costrutti). Tuttavia, grazie all'estrema malleabilità del materiale, essi subiscono sempre danni dimezzati da qualsiasi arma contundente.

I costrutti sono creature animate e controllate magicamente che non possono riprodursi naturalmente, né curarsi autonomamente. Quando un costruito viene ferito o danneggiato, può recuperare i PF persi solo tramite cure magiche, oppure grazie ad un proprio potere speciale, o tramite un procedimento magico a cui lo sottopone l'incantatore, che permette di ricostruire la creatura con altri materiali sostitutivi, spendendo 10 m.o. per PF da recuperare, e impiegando 1 ora per PF.

Qualsiasi costruito, data la sua natura, non necessita di respirare ed è automaticamente immune a: veleni e gas di ogni tipo, effetti di ammaliamento, invecchiamento, paralisi, colpi critici e dissanguamento, effetti di morte istantanea o che influenzano l'anima (visto che il costruito ne è sprovvisto).

Oltre a ciò, ogni costruito può possedere un certo numero di poteri comuni e speciali, in base all'incantamento con cui viene creato. Nel caso di costrutti minori, l'essere può possedere fino a 6 poteri comuni e 2 poteri speciali. Nel caso di costrutti maggiori, l'essere può possedere fino a 15 poteri comuni e 1 potere speciale ogni 2 DV. Naturalmente, più poteri gli vengono attribuiti, e maggiore sarà il costo finale, penalizzando inoltre le probabilità di riuscita dell'incantamento. Alcuni poteri elencati nella Tabella 1.12 (contrassegnati con un asterisco) sono cumulativi, ovvero è possibile sceglierli più volte per aumentarne l'efficacia, ma se questo non viene specificato, ogni potere si considera non cumulativo (ovvero non è possibile sceglierlo più di una volta).

Nota: Una menzione particolare la meritano i beholder non-morti. Questi temibili esseri infatti sono dei non-morti creati da demoni e necromanti per oscuri scopi, o che scelgono la via della non-morte per continuare in eterno i loro piani di conquista, e possono essere creati solo sfruttando i poteri negromantici o demoniaci.

Tabella 1.12 – Poteri dei Costrutti

Poteri comuni

Attacco aggiuntivo (+1 attacco)
CA migliorata* (-1 punto)
Capacità di usare anche armi da mischia
Danno incrementato* (dado superiore, max d12)
Immunità a proiettili normali
Linguaggio limitato (capacità di parola: 10 vocaboli x liv.)
Magnetismo (attira oggetti ferrosi, T.Forza x liberarli)
Nuotare a 45/15/5
Sesto senso (impossibile sorprenderlo)
Tiri Salvezza migliorati (Guerriero di pari livello)
Velocità base migliorata* (+9 metri)
Volo a 45/15 tramite ali (apertura 6 metri)

Poteri speciali

Attacchi multipli* (max 4 attacchi) ❶

Danno multiplo* (+1 dado di danno, max 6 dadi)

Immunità ad armi normali

Immunità ad armi magiche* (+1 ogni volta, max +3) ❷

Immunità a un elemento* (fuoco, gelo o fulmine)

Immunità a un livello di incantesimi* (max 5 livelli)

Raggio infuocato (att. extra, causa 2d6 Pf)

Rigenerazione (1 Pf/ora)

Sangue bollente (ogni ferita causa spruzzi 2d6 Pf, TS evita)

Soffio paralizzante (sfera r 3mt, TS o Paralisi per 1d3 turni)

Soffio mortale (sfera r 3mt, TS o morte, 1 volta al turno)

Vedere l'invisibile permanente

❶ Questo potere speciale può essere acquisito solo se prima viene scelto anche il potere comune Attacco aggiuntivo.

❷ Questo potere speciale può essere acquisito solo se prima viene scelta anche l'immunità ad armi normali.

Esempio: Zelda (maga di 27° con Intelligenza di 18 punti) decide di creare un costrutto minore, un golem di ferro da 12 DV con un massimo di 6 poteri comuni e 2 poteri speciali. Zelda vuole un golem da guardia, in grado di proteggerla da qualsiasi attentato alla sua vita e capace di seguirla ovunque, e sceglie pertanto per il suo golem i seguenti poteri comuni: Immunità ai proiettili normali, Volare, Tiri Salvezza migliorati, Attacco aggiuntivo (+1), CA migliorata (-1 punto) e Sesto senso. I due poteri speciali che sceglie sono invece: Vedere l'invisibile e Sangue bollente. Il golem di ferro di Zelda avrà perciò le seguenti statistiche: DV 12, CA 7, N° Att: 2 pugni, Danni: 1d8/1d8, TS G12°, MV 18(9), Volando 45(15), ML 12; Difese Sp.: Sangue bollente, Vedere l'invisibile, Sesto Senso, Immunità a veleni, gas, paralisi, attacchi mentali, invecchiamento, morte istantanea, colpi critici e dissanguamento.

In base alle sue scelte, Zelda deve perciò spendere: $(2.000 \times 12) + (1.000 \times 6) + (5.000 \times 2) = 24.000 + 6.000 + 10.000 = 40.000$ m.o. nella creazione del golem, e la sua probabilità di riuscita sarà pari a: $(27+18) \times 2 - (12+6+2) = 90 - 20 = 70\%$. Se il tentativo riesce, Zelda guadagnerà anche 40.000 PE, viceversa non guadagnerà assolutamente nessun PE.

Annullamento della Magia

Quando i costrutti vengono colpiti da un incantesimo che annulla la magia o si trovano in un'area di anti-magia, trattandosi di esseri creati e controllati magicamente, risentono di questi effetti in modi diversi. Per quanto riguarda i costrutti minori, effetti simili a *dissolvi magie* lanciati su di loro semplicemente li rendono inerti per un round, al termine del quale i costrutti riprendono a muoversi e ad agire normalmente. Per quanto concerne i costrutti maggiori, l'unico effetto del *dissolvi magie* è annullare per 1 round i loro poteri speciali. Da notare tuttavia, che affinché l'incantesimo abbia effetto sul costrutto, l'incantatore deve riuscire a superare le normali probabilità di fallimento associate al *dissolvi magie*, prendendo come riferimento i Dadi Vita del costrutto rispetto al proprio livello.

Un campo o un raggio di anti-magia hanno invece gli stessi effetti su qualsiasi costrutto, e cioè lo rendono inerte fino a che l'essere rimane all'interno dell'area d'effetto dell'anti-magia.

Individui protetti da una *barriera anti-magia* possono essere attaccati normalmente da un costrutto.

Incantare Grandi Costruzioni

Oltre agli oggetti magici sinora elencati, è possibile incantare anche costruzioni di grandi dimensioni, come abitazioni, castelli e navi, anche se questo processo è molto più lungo, difficile e costoso del solito, e solo gli incantatori più potenti e pazienti possono sperare di riuscire.

Innanzitutto, per "grandi costruzioni" si intendono oggetti o costruzioni di volume superiore a 8 metri cubi, e per incantarli occorre un incantatore di almeno 18° livello, il quale necessita di conoscere tutti gli incantesimi che vuole associare alla costruzione.

Le sette regole universali da tenere sempre presenti nell'incantamento di una grande costruzione sono le seguenti:

- 1) Non è possibile combinare su una costruzione incantamenti sia divini che arcani (o gli uni, o gli altri), né questi due tipi di incantatori possono collaborare tra loro per creare una stessa costruzione;
- 2) Non è possibile associare ad alcuna costruzione l'incantesimo *desiderio*;
- 3) Non è possibile associare ad alcuna costruzione magie che alterino le caratteristiche degli individui in alcun modo, oppure effetti che il DM giudica inappropriati per una costruzione;
- 4) Ogni effetto magico deve essere incantato separatamente sulla costruzione. Questo è particolarmente vero nel caso di incantesimi invertibili, poiché la forma normale e quella inversa sono considerate due incantesimi separati, al fine di capire quale sia possibile produrre (ad esempio, una porta con *luce magica* non è in grado di creare anche le *tenebre magiche*, a meno che non sia stata incantata per produrre *anche* quell'effetto);
- 5) Ad ogni costruzione possono essere associati un massimo di 5 poteri magici, ciascuno dei quali deve essere incantato su ogni sezione che la compone (vedi sotto per capire di quante sezioni è composta una struttura);
- 6) Gli incantamenti associati ad una struttura devono essere permanenti o usabili con una certa frequenza, mai a cariche;
- 7) Costruzioni incantate che vengono avvolte interamente da una zona di anti-magia perdono qualsiasi potere magico a loro disposizione, con effetti spesso altamente distruttivi, ma solo se la zona comprende la costruzione nella sua interezza. Se l'anti-magia ne influenza solo una parte, gli incantamenti associati alla struttura continuano a funzionare normalmente su tutta la costruzione.

ELEMENTI NECESSARI

Innanzitutto, l'oggetto o la costruzione da incantare deve essere fabbricata prima di procedere all'incantamento. Di solito, la struttura viene costruita da un esperto del settore, e solo in seguito incantata magicamente, proprio come accade per i normali oggetti magici, solo che in questo caso la costruzione della struttura può richiedere diverso tempo (si pensi ad esempio a castelli e velieri). Se l'incantatore possiede un'abilità generale appropriata, può sovrintendere ai lavori, e controllando una volta al giorno (con una prova di abilità relativa), accorgersi se i lavori stanno procedendo bene oppure se ci sono imperfezioni nella struttura da correggere prima che sia troppo tardi. Se invece non è dotato di alcuna abilità appropriata, allora l'esito della costruzione è lasciato ai lavoratori e agli ingegneri, e il DM deve controllare di nascosto se tutto andrà per il meglio. Eventuali imperfezioni potranno pregiudicare l'integrità della struttura alla fine del processo, a sua discrezione.

Successivamente, occorre incantare l'intera struttura della costruzione. La struttura si compone delle diverse parti che, messe insieme, formano la costruzione vera e propria (quindi ad esempio, in una nave si tratta del telaio, dello scafo, dei ponti e dell'alberatura, mentre in un'abitazione si tratta delle fondamenta, delle mura, dei pavimenti e dei soffitti, e per una carrozza si tratta delle ruote e dell'abitacolo), e di solito è composta da materiali differenti (legno, pietra e ferro sono quelli più comunemente usati).

Nel caso che l'incantamento ricevuto dalla struttura permetta a questa di muoversi in un modo normalmente impossibile (come ad esempio *volare* associato a una nave, o un qualsiasi incantesimo di trasporto ad una struttura fissa), l'intera struttura deve essere creata più resistente, e non costruita secondo i canoni comuni, poiché si tratta di strutture che normalmente non sarebbero abituate alle sollecitazioni dello spostamento e quindi crollerebbero se fossero costruite con mezzi mondani. Si può in tal caso agire in due modi: utilizzare un ingegnere che possa progettare e costruire la struttura secondo le nuove specifiche, dirigendo i lavori personalmente (può farlo anche l'incantatore, se possiede un'abilità generale apposita), oppure impiegare degli incantesimi che creino strutture resistenti e permanenti, non dissolvibili magicamente (solo nel caso l'incantatore disponga dell'abilità generale necessaria a costruire quella struttura). Nel secondo caso, i vari *creare legno*, *creare pietra*, e *creare ferro* o *creare acciaio* sono indubbiamente indispensabili, poiché sono gli unici incantesimi che permettono di plasmare la materia creata in modo da farle assumere la forma desiderata, e di saldarla con altre parti già esistenti; per questo motivo, solitamente solo gli incantatori arcani sono in grado di incantare grandi costruzioni. Le magie che invece creano muri magici permanenti (come *muro di pietra* o *muro di ferro*) non sono adatte, poiché la parete creata è disgiunta dal resto della costruzione, e rischierebbe di cadere alla minima scossa sostenuta. L'incantesimo di creazione adatto deve essere lanciato tre volte dall'incantatore: la prima per creare

la massa necessaria, la seconda per darle la forma desiderata, e la terza per saldarla con altri pezzi della struttura adiacenti (questo procedimento è menzionato anche nella descrizione degli incantesimi sopra riportati).

Per sapere quanti incantesimi di creazione di un materiale sono necessari per fabbricare l'intera struttura, occorre innanzitutto calcolare l'area totale della struttura, e poi dividere l'area totale in metri quadrati per 100 (in quanto ogni sezione è ampia 100 metri quadrati), per ottenere così il numero delle sezioni della struttura da incantare. Ogni sezione deve poi essere incantata con qualsiasi effetto magico che si desidera abbinare all'intera struttura, fino ad un massimo di 5 effetti differenti. Non è possibile associare effetti magici a cariche ad una struttura, ma solo effetti permanenti o usabili con una certa frequenza, seguendo le regole per il costo complessivo riportate nella sezione *Incantare oggetti magici*.

Per comodità di consultazione, si riportano nella Tabella 1.13 i vari incantesimi di creazione, con la superficie massima creata da ciascuno (da notare quindi, che con *creare legno* e *creare pietra* si possono ricoprire 2 sezioni della struttura, mentre sono necessari due incantesimi di *creare ferro* o *creare acciaio* per ricoprire 1 sezione, pari infatti a 100 metri quadrati), lo spessore della materia creata, la CA e i Punti Strutturali appropriati.

Tab. 1.13 – Statistiche degli Incantesimi di Creazione

<i>Incantesimo</i>	<i>Superficie</i>	<i>Spessore</i> **	<i>CA</i>	<i>PS</i> ***
<i>Creare tessuto</i> (4°)*	81 mq	0,2 cm	8	20 PD*
<i>Creare legno</i> (5°)	200 mq	15 cm	7	6
<i>Creare pietra</i> (6°)	200 mq	15 cm	5	10
<i>Creare ferro</i> (7°)	50 mq	15 cm	4	15
<i>Creare acciaio</i> (8°)	50 mq	15 cm	3	18

* *Creare tessuto*: il tessuto creato con questo incantesimo non possiede Punti Strutturali (vedi sotto) poiché può essere danneggiato da qualsiasi cosa, ma possiede i normali Punti Danno degli oggetti.

** *Spessore*: *Creare legno* e *creare pietra*, a differenza di *creare ferro* e *creare acciaio*, non producono una superficie con spessore fisso, ma un volume di 30 metri cubi di legno o pietra, che in questa tabella sono stati arrangiati in modo da avere uno spessore minimo di 15 centimetri, al fine di garantire l'integrità strutturale di qualsiasi costruzione. Si consiglia di non ridurre ulteriormente lo spessore per ingrandire la superficie di ogni sezione per evitare rotture della struttura.

*** *PS (Punti Strutturali)*: si tratta dei Punti Danno delle grandi costruzioni, qui elencati in base allo spessore indicato del materiale creato (tranne che per *creare tessuto*, in cui si basano sulla superficie quadrata). A differenza dei Punti Danno comuni degli oggetti, i PS non possono essere intaccati da qualsiasi attacco nello stesso modo. Si faccia riferimento alle regole relative ai Punti Strutturali di Grandi Costruzioni riportate nella successiva sezione *Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti*.

Esempio: Almanassar, mago di 33° livello con Intelligenza 17, decide di costruire una nave volante di legno (lunghezza 21 metri, larghezza 7 metri e scafo profondo 6 metri) con aria climatizzata perenne, di superficie totale pari a circa 800 metri quadrati (incluso lo scafo, i ponti, le paratie e l'alberatura). Deve perciò usare 4 applicazioni di *creare legno* (ciascuna delle quali ripetuta per tre volte per saldare bene il tutto), e per incantare 4 sezioni (800/200 mq) deve associare *volare* (3°), *creare atmosfera* (4°) e *climatizzare ambiente* (3°) a ciascuna di esse. La nave avrà una CA di 7, e 24 PS (in quanto 4 applicazioni di *creare legno* moltiplicate per 6 PS). Se invece avesse creato una nave più piccola di volume entro 330 mt.cu. (ad esempio lunga 24 mt, larga 4,5 mt e profonda 3 mt) avrebbe potuto risparmiare tempo e denaro, associando all'intera struttura un solo incantesimo permanente per farla volare (*veicolo incantato* di 4°) anziché l'onnipresente *volare*.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

La formula per calcolare le probabilità di successo nell'incantamento di grandi costruzioni è simile a quella per la ricerca degli incantesimi comuni, tenendo conto che occorre effettuare la prova per ogni singolo incantesimo associato ad ogni singola sezione (da notare che occorre sostituire l'Intelligenza con la Saggiezza nel caso di incantatori divini).

$$(\text{Int} + \text{Liv}) \times 2 - (3 \times \text{livello}) = \% \text{ riuscita}$$

Alternativamente, invece di tirare la percentuale di riuscita per ogni sezione, il DM potrebbe accordare all'incantatore un successo automatico per ogni sezione successiva, dopo che il personaggio abbia associato con successo tutti gli incantesimi ad una singola sezione. Questo rifletterebbe l'aumentata esperienza dell'incantatore, in grado di imparare e ripetere correttamente in serie un procedimento, dopo averlo eseguito per la prima volta con successo. In questo modo, l'incantatore deve controllare la sua probabilità di riuscita solo una volta, calcolando la probabilità in base all'incantesimo più difficile da applicare (ovvero quello di livello più alto). Se l'incantamento ha successo, tutte le sezioni rimanenti vengono incantate senza problemi e senza sprechi di tempo e denaro. Se invece l'incantamento fallisce, allora si considera che una percentuale delle sezioni totali pari a $1d4 \times 10$ sia stata rovinata nel processo proprio come è accaduto alla prima. Queste sezioni devono quindi essere incantate nuovamente, con ulteriore spreco di tempo e denaro, seguendo la stessa regola qui esposta.

Spesso, per ridurre i tempi di lavorazione, più incantatori dello stesso tipo possono collaborare all'operazione di incantamento di una costruzione, purché tutti conoscano e siano in grado di lanciare le magie da associare alla costruzione. In questo caso però, la percentuale di riuscita per l'incantamento di ogni sezione cambia in base al livello e all'Intelligenza di ciascun incantatore (se non sono tutti dello stesso livello), spesso riducendosi se i collaboratori sono di livello in-

feriore a quello dell'incantatore capo. Al fine di non complicare troppo le cose, si può usare la formula sopra riportata applicata ad una media di livello e Intelligenza di tutti i partecipanti, calcolata moltiplicando livello o Intelligenza per il numero di incantatori che condividono quel valore, sommando i valori ottenuti, e dividendo per il numero totale di incantatori presenti.

Livello medio degli incantatori:

Somma di (Livello \times n° incantatori di quel livello) degli incantatori presenti / n° di incantatori presenti

Intelligenza media degli incantatori:

Somma di (Intelligenza \times n° incantatori con quel punteggio) degli incantatori presenti / n° di incantatori

Esempio 1: Almanassar, mago di 33° livello con Intelligenza 17, vuole incantare una nave con *volare* (3°), *climatizzare ambiente* (3°) e *creare atmosfera* (4°) permanenti, quindi la sua percentuale di riuscita col primo metodo proposto sarà del 91% ($100 - 9$) per i due incantesimi di 3°, e dell'88% ($100 - 12$) per quello di 4°. Col secondo metodo, la percentuale di riuscita sarà dell'88% per tutte le sezioni da incantare, e va controllata solo una volta. Se il tiro fallisce, allora una percentuale di $1d4 \times 10$ delle sezioni totali saranno fallate e dovranno essere ricreate completamente. Supponiamo che il risultato sia di 3 su d4, allora il 30% di 8 sezioni, ovvero 2 sezioni, dovranno essere incantate di nuovo.

Esempio 2: Se Almanassar (mago di 33° livello con Intelligenza 17) si fosse fatto assistere nel tentativo da 4 maghi di 20° con Intelligenza 15 e 2 di 18° con Intelligenza 17, allora il livello e l'Intelligenza media del gruppo di incantatori da considerare per calcolare la percentuale media di riuscita sarebbero stati:

$$\text{Livello medio: } [33 + (20 \times 4) + (18 \times 2)] \div 7 = 149 \div 7 = 21$$

$$\text{Intelligenza media: } [17 + (15 \times 4) + (17 \times 2)] \div 7 = 111 \div 7 = 16$$

La probabilità per incantare gli incantesimi di 3° livello sarebbe scesa al 65% ($74 - 9$), mentre per quello di 4° al 62% ($74 - 12$), valori comunque ancora buoni.

TEMPO E DENARO

Per calcolare il costo in monete d'oro dell'incantamento permanente di una grande costruzione, moltiplicare il livello di potere di ogni incantesimo permanente ad esso associato (escludendo gli incantesimi di creazione, già permanenti) per il numero di sezioni incantate, e moltiplicare il risultato per tremila.

Costo di un incantamento permanente:

$$\text{Liv. incantesimo} \times \text{n° sezioni incantate (min. } \times 2) \times 3.000$$

Se però si associano alla struttura degli incantesimi utilizzabili con una frequenza prestabilita, il costo totale cambia, in funzione della frequenza con cui è possibile usare l'incantesimo, tenendo presente che non è possibile incantare una costruzione con poteri con

frequenza a turni o a ore, e il massimo consentito è una frequenza annuale.

Costo di un incantamento a frequenza giornaliera (max. 5):

Costo permanente \times (70% + 3% per utilizzo)

Costo di un incantamento a frequenza settimanale (max. 7):

Costo permanente \times (60% + 3% per utilizzo)

Costo di un incantamento a frequenza mensile (max. 4):

Costo permanente \times (50% + 3% per utilizzo)

Costo di un incantamento a frequenza annuale (max. 4):

Costo permanente \times (40% + 3% per utilizzo)

Per calcolare il costo totale d'incantamento della struttura, basta ovviamente sommare il costo di ogni singolo incantamento. In caso si utilizzino solo incantamenti permanenti, il costo finale si può anche esprimere calcolando la somma dei livelli di potere degli incantamenti usati, e moltiplicandola per il numero di sezioni incantate e poi per tremila.

Costo totale di strutture con incantamenti permanenti:

Somma dei livelli di potere usati \times n° sezioni incantate \times 3.000

Chiaramente, se l'incantatore vuole associare ad oggetti determinati all'interno della costruzione altri effetti magici (ad esempio tavoli crea cibo o lampade a luce perenne), questi devono essere calcolati a parte con le solite procedure. Inoltre, bisogna calcolare a parte anche il costo di eventuale manodopera nella costruzione della struttura, se l'incantatore non provvede a costruirla personalmente con gli incantesimi di creazione, in base ai salari dati a lavoratori e ingegneri costruttori, come riportato a pag. 133 della *Rules Cyclo-pedia* (o asseconda delle tariffe decise dal DM).

Il tempo impiegato per completare il procedimento è dato dalla settimana usata per la progettazione della struttura, più i giorni occorsi per costruirla (sia che ciò avvenga con mezzi comuni, sia che avvenga tramite incantesimi di creazione), sommati al tempo impiegato per associare ogni effetto magico alle varie sezioni della struttura (1 giorno per ogni 1.000 m.o. di costo totale dell'incantamento, durante i quali il mago sarà occupato per 10 ore quotidiane).

Se più di un incantatore partecipa al progetto (ammesso che tutti conoscano e siano in grado di lanciare le magie da associare alla costruzione), è possibile suddividere il numero di giorni derivanti dal costo totale degli incantamenti tra di loro, per ridurre il tempo finale di costruzione (se ad esempio, 3 maghi di 25° partecipano alla costruzione di un vascello incantato che ha un valore finale di 300.000 m.o., in realtà non si impiegano 300 giorni più una settimana, ma 100 giorni più una settimana, solo per gli incantamenti). Tuttavia, ogni incantatore assunto nell'impresa vuole essere pa-

gato in qualità di "manodopera specializzata" (di solito il costo mensile di questi assistenti è di 200 m.o. per livello), a meno che non si tratti di un favore che fa al capo del progetto, oppure partecipi all'incantamento in quanto comproprietario della costruzione.

Esempio 1: Almanassar (mago di 33°), per creare la nave volante dotata di aria climatizzata permanente descritta nel paragrafo precedente (8 sezioni da incantare), è costretto a spendere la bellezza di:

Volare permanente: $3 \times 8 \times 3.000 = 72.000$

Climatizzare ambiente permanente:

$3 \times 8 \times 3.000 = 72.000$

Creare atmosfera permanente: $4 \times 8 \times 3.000 = 96.000$

Totale: $72.000 + 72.000 + 96.000 = 240.000$ m.o.

Il primo numero della moltiplicazione indica il livello dell'incantesimo, il secondo il numero di sezioni a cui viene applicato. Visto che Almanassar ha usato solo incantamenti permanenti, la formula poteva anche essere espressa in questo modo (il risultato non cambia):

$(3+3+4) \times 8 \times 3.000 = 10 \times 8 \times 3.000 = 240.000$ m.o.

Considerando che un mago di 33° può lanciare quotidianamente 8 incantesimi di 5° livello (*creare legno* è di 5°), il tempo impiegato per creare la struttura completa è di 2 giorni: servono infatti 4 applicazioni di *creare legno* per coprire gli 800 mq di superficie della nave, ma ognuna deve essere lanciata tre volte per rendere la struttura solida e fissare le varie parti, per un totale di 12 incantesimi di *creare legno*. Almanassar può fare tutto da solo perché possiede l'abilità *Ingegneria aerospaziale*, quindi non necessita di lavoratori e altri supervisori. Sommando a questi due giorni il tempo per la progettazione e l'incantamento vero e proprio, ossia una settimana e 240 giorni (costo totale diviso 1.000), la nave sarà completa in 249 giorni, durante i quali Almanassar sarà impegnato 10 ore al giorno.

Esempio 2: Shagan-kin (mago di 30°) vuole creare un castello in pietra in grado di volare permanentemente, dotato di un campo distorcente permanente e capace di diventare invisibile (rendendo invisibili anche quelli al suo interno, che però devono essere in grado di vedere le cose invisibili per muoversi, e quindi verranno dotati di caschi incantati a parte con *vedere l'invisibile*) almeno 3 volte al giorno. Considerando che si tratta di un castello di 20 metri di lato e alto 7 metri, la superficie totale da incantare è pari a: 1200 (per 2 pavimenti e 1 soffitto) + 560 (per 4 muri esterni) + 140 (per pareti interne) = 1.900 mq (ovvero 9,5 sezioni). Il costo totale dell'opera allora sarà pari a:

Volare permanente: $3 \times 9,5 \times 3.000 = 85.500$

Distorsione permanente: $4 \times 9,5 \times 3.000 = 114.000$

Sfera di Invisibilità (3 volte al giorno):

$(3 \times 9,5 \times 3.000) \times 79\% = 67.545$

Totale: $85.500 + 114.000 + 67.545 = 267.045$ m.o.

Considerando che un mago di 30° può lanciare quotidianamente 7 incantesimi di 6° livello (*creare pietra* è di 6°), il tempo impiegato per creare la struttura completa è di 5 giorni: servono infatti 10 applicazioni di *creare pietra* per coprire i 1.900 mq di superficie della casa, ma ognuna deve essere lanciata tre volte per rendere la struttura solida e fissare le varie parti, per un totale di 30 incantesimi di *creare pietra* ($30 \div 7 = 4,2$ approssimato a 5 giorni). Shagan-kin può fare tutto da

solo perché possiede l'abilità *Ingegneria edile*, quindi non necessita di lavoranti e altri supervisori. Sommando a questi 5 giorni il tempo per la progettazione e l'incantamento, ossia una settimana e 267 giorni (costo totale diviso 1.000), il castello sarà completato in 279 giorni (quasi un anno!), durante i quali Shagan-kin sarà impegnato almeno 10 ore al giorno nella cerimonia.

Esempio 3: Se Shagan-kin dell'esempio 2 si fosse avvalso dell'aiuto di altri 10 incantatori (il cui livello e la cui Intelligenza sono irrilevanti al fine di determinare il tempo impiegato, se non fosse per la ridotta percentuale di riuscita nei vari incantamenti), allora il tempo impiegato per costruire il suo castello volante invisibile sarebbe stato di: 1 giorno per la creazione della struttura (visto che 11 incantatori possono facilmente lanciare i 30 incantesimi di *creare pietra* per fabbricare la struttura in un solo giorno) + 7 giorni (settimana di progettazione) + giorni $267 \div 11 = 1 + 7 + 24 = 32$ giorni soltanto (contro i 279 impiegati da Shagan-kin da solo). Il tempo (e il costo) sarebbe potuto aumentare se le sezioni non fossero state incantate tutte alla perfezione, ma sicuramente sarebbe stato molto inferiore a quello impiegato da un incantatore che lavorasse da solo. Tuttavia, Shagan-kin avrebbe dovuto sborsare altri soldi in base al livello di ciascuno, per compensare l'assistenza dei dieci incantatori ingaggiati (come se fossero dei lavoranti specializzati e ben pagati), a meno che non fossero suoi amici o debitori e lavorassero gratis per lui.

ESPERIENZA ACQUISITA

Ogni incantatore che si cimenti nell'impresa di incantare una costruzione acquisisce enorme esperienza. In generale, come per l'incantamento di un oggetto magico, l'incantatore guadagna un corrispettivo in PE pari al denaro speso per l'incantamento della costruzione (esclusa quindi qualsiasi spesa derivata dall'impiego di manodopera e lavoranti comuni), inclusi i tentativi falliti su alcune sezioni, ma solo una volta terminato l'incantamento. Per qualsiasi tentativo riuscito di replicare, in seguito, la stessa struttura dotata degli stessi poteri, l'incantatore non guadagna PE, in quanto l'esperienza, anche se estremamente difficile, non risulta più innovativa e istruttiva, avendo egli già appreso il massimo dal suo primo tentativo. Solo nel caso modifichi in tutto o in parte gli incantesimi associati alla struttura guadagnerà nuova esperienza. In tal caso, i PE acquisiti saranno una percentuale relativa agli incantesimi nuovi rispetto al totale di quelli associati alla struttura.

Se più incantatori partecipano alla creazione della struttura, il valore totale in PE dell'incantamento va diviso equamente tra tutti i partecipanti.

Esempio 1: Almanassar è riuscito ad incantare da solo la sua nave volante, associando con successo gli incantesimi scelti ad ogni sezione al primo tentativo. Il costo totale della nave è di 240.000 m.o., e il suo guadagno in esperienza è di 240.000 PE, quasi due livelli! Se dovesse creare altre navi del genere, il costo sarebbe sempre lo stesso, ma non guadagnerebbe alcun PE.

Esempio 2: Almanassar vuole creare una nuova nave volante ma anziché associare i tre incantesimi *volare*,

climatizzare ambiente e creare atmosfera come aveva già fatto, decide di associarvi solo *distorsione* e *volare*. Questo significa che al momento del completamento guadagnerà in PE la metà del valore della nave (avendo usato 1 incantesimo nuovo sui 2 associati al vascello).

Esempio 3: Almanassar ha deciso di farsi aiutare da 6 incantatori di livello inferiore per diminuire i tempi di produzione, sobbarcandosi comunque tutti i costi per ottenere la proprietà esclusiva della nave volante. In tal caso, alla fine del tentativo ogni incantatore guadagna $240.000 \div 7 = 34.285$ PE a testa.

Tabelle per la Generazione Casuale di Oggetti Magici

Per facilitare il compito al Dungeon Master e rendere più facile generare sul momento qualsiasi tesoro magico i personaggi riescano a scoprire, vengono fornite di seguito una serie di tabelle che permetteranno di generare un oggetto magico casuale in meno di cinque minuti. Tutto ciò che occorre fare è seguire le due fasi per la generazione dell'oggetto:

Fase 1: Determinare il tipo di oggetto

Fase 2: Determinare tipo e numero dei poteri

FASE 1: TIPO DI OGGETTO

Tab. 1.14 – Generare un Oggetto Magico

D20	Tipo di Oggetto Magico
1-2	Arma (v. Tab. 1.15)
3-4	Armatura (v. Tab. 1.16)
5	Scudo (v. Tab. 1.16)
6-7	Bacchetta (v. Tab. 1.17)
8	Bastone (v. Tab. 1.17)
9	Verga *
10-12	Pozione/Filtro o Unguento *
13-14	Pergamena *
15-16	Accessorio (v. Tab. 1.18)
17-18	Indumento (v. Tab. 1.19)
19-20	Oggetti comuni (v. Tab. 1.20)

* In caso di pergamene, pozioni, unguenti o verghe, determinare se il potere è divino o magico (tirare un dado qualsiasi: pari è arcano, dispari è divino), e scegliere casualmente il livello dell'incantesimo (2d4 -1 per magie divine, 1d10 per quelle arcane dove un risultato di 1-2 indica il 1° livello), poi scegliere a propria discrezione il tipo di incantesimo in base a quelli disponibili.

Una pergamena può contenere fino a un massimo di tre incantesimi di qualsiasi tipo.

Una verga è sempre incantata permanentemente con un potere magico non istantaneo.

È possibile incantare una pozione solo con un potere che abbia come area d'effetto una creatura o sia controllabile dal soggetto, e il cui effetto non crei materia o energia dal nulla (ad esempio *palla di fuoco* o *evoca alleato planare*). La pozione si attiva immediatamente quando viene bevuta (azione che richiede un round), elargendo i suoi poteri a chi la ingoia, che diventa subito consapevole delle capacità della pozione.

Per quanto riguarda gli unguenti, è possibile associarvi solo incantesimi che abbiano come area d'effetto una creatura e i loro effetti vengono attivati solo quando la dose intera viene applicata sulla pelle di un singolo soggetto (procedimento che richiede un minuto).

FASE 2: TIPO E NUMERO DI POTERI

Tab. 1.15 – Potere Primario delle Armi

D100	Bonus dell'arma
01-50	+1
51-70	+2
71-80	+3
81-87	+4
88-90	+5
91-00	Potere aggiuntivo *

* Ritirare sulla tabella per stabilire il bonus primario dell'arma, quindi usare la tabella 1.15a per determinare il potere secondario.

Tab. 1.15a – Poteri Aggiuntivi dell'Arma

D100	Potere aggiuntivo
01-40	+1 vs nemico *
41-60	+2 vs nemico *
61-75	+3 vs nemico *
76-85	+4 vs nemico *
86-80	+5 vs nemico *
90-98	Incantesimi (v. Tab. 1.15c)
99-00	Intelligente (v. Tab. 1.21)

* Questo valore va aggiunto al bonus primario e il totale indica il bonus secondario contro un determinato tipo di nemico, da scegliere sulla tabella 1.15b (per eventuali chiarimenti delle categorie sotto riportate, fare riferimento al paragrafo *Oggetti a destinatario specifico* nella sezione *Incantare Oggetti Magici*).

Tab. 1.15b – Nemici prescelti dell'arma

D100	Categoria di creatura
01-05	Animali
06-15	Bestie fantastiche
16-20	Costrutti
21-25	Creature marine
26-30	Creature rigeneranti
31-40	Draghi
41-50	Esseri Allineati *
51-55	Extraplanari
56-57	Fate
58-65	Giganti
66-71	Goblinoidi
72	Incantatori arcani
73	Incantatori divini
74	Insetti
75-82	Licantropi
83-87	Mostri incantati
88-97	Non-morti
98-99	Semi-umani
00	Utenti d'armi

* tirare 1d4: 1. Legge; 2. Caos; 3. Bene; 4. Male

Tab. 1.15c – Tipo e Nr di Incantesimi

D100	Tipo	D8	Liv.	D8	Scuola arcana
01-50	Arcano	1-2	1°	1	Abiurazione
61-00	Divino	3-4	2°	2	Ammaliamento
		5	3°	3	Divinazione
D8	Nr Inc.	6	4°	4	Evocazione
		1-3	1	7	5°
4-5	2	8	6°	6	Invocazione
6	3			7	Necromanzia
7	4			8	Trasmutazione
8	5				

Una volta stabilito il livello di potere dell'incantesimo associato all'arma, stabilire la scuola se si tratta di una magia arcana. Quindi il DM deve scegliere il tipo di incantesimo (divino o arcano) appropriato al livello (e alla scuola) da associare all'arma, tenendo conto delle restrizioni e dei consigli riportati nella sezione relativa ad *Incantare Armi*, basandosi sulle tabelle degli incantesimi arcani (Volume 1) e divini (Volume 2).

Tab. 1.16 – Potere di Armature o Scudi

D100	Bonus protettivo
01-50	+1
51-70	+2
71-80	+3
81-87	+4
88-90	+5
91-00	Incantesimo *

* Ritirare sulla Tabella 1.16: il risultato indica il bonus protettivo dello scudo o dell'armatura. Poi tirare sulla tabella 1.16a per determinare il tipo di incantesimo associato allo scudo o all'armatura.

Tab. 1.16a – Tipo e Nr di Incantesimi

D100	Tipo	D6	Nr Incantesimi
01-50	Arcano	1-3	1
61-00	Divino	4-5	2
		6	3
A / D			
D8	Liv. Inc.	D8	Scuola arcana
1-2	1°	1	Abiurazione
3 / 3-4	2°	2	Ammaliamento
4 / 5	3°	3	Divinazione
5 / 6	4°	4	Evocazione
6 / 7	5°	5	Illusione
7 / 8	6°	6	Invocazione
8 / -	7°	7	Necromanzia
		8	Trasmutazione

Una volta stabilito il livello di potere dell'incantesimo associato all'armatura o allo scudo, determinarne la scuola, se si tratta di una magia arcana. Quindi il DM deve scegliere l'incantesimo (divino o arcano) appropriato al livello (e alla scuola) da associare all'oggetto, tenendo conto delle restrizioni e dei consigli riportati nella sezione relativa ad *Incantare Armature e Scudi*, basandosi sulle tabelle degli incantesimi arcani (Volume 1) e divini (Volume 2).

Tab. 1.17 – Poteri di Bacchette o Bastoni

<i>D100</i>	<i>Tipo</i>	<i>D8</i>	<i>Nr Incantesimi</i>
01-50	Arcano	1-3	1
61-00	Divino	4-5	2
		6	3
		7	4
		8	5

<i>A / D</i>	<i>D10</i>	<i>Liv. Inc.</i>	<i>D8</i>	<i>Scuola arcana</i>
	1-2	1°	1	Abiurazione
	3 / 3-4	2°	2	Ammaliamento
	4 / 5-6	3°	3	Divinazione
	5 / 7	4°	4	Evocazione
	6 / 8	5°	5	Illusione
	7 / 9	6°	6	Invocazione
	8 / 10	7°	7	Necromanzia
	9 / -	8°	8	Trasmutazione
	10 / -	9°		

Una volta stabilito il tipo di magia (arcana o divina) e il livello di potere dell'incantesimo associato alla bacchetta o al bastone, stabilire il numero di incantesimi associati all'oggetto, e per ciascun determinarne la scuola, se si tratta di incantesimi arcani. Quindi il DM deve scegliere l'incantesimo (divino o arcano) appropriato al livello (e alla scuola) da associare all'oggetto, tenendo conto delle restrizioni e dei consigli riportati nella sezione relativa ad *Incantare Bacchette e Bastoni*, basandosi sulle tabelle degli incantesimi arcani (Volume 1) e divini (Volume 2).

Bastoni e bacchette possono contenere qualsiasi tipo di incantesimo arcano o divino.

È possibile incantare le bacchette con un massimo di tre diversi poteri magici, mentre i bastoni sono in grado di accoglierne fino a cinque.

I poteri magici di bacchette e bastoni possono essere attivati a comando vocale, ovvero pronunciando una parola magica inscritta di solito tra le rune che identificano l'oggetto come magico e che il creatore decide al momento dell'incantamento. Solo chi impugna l'oggetto può attivarne il potere, nessun altro, e solo un incantatore del tipo appropriato agli effetti posseduti dalla bacchetta o dal bastone (arcano o divino) può utilizzarlo. Quindi, l'utilizzo di bastoni e bacchette è consentito solo agli incantatori e precluso alle altre classi.

Tab. 1.18 – Accessori

<i>D100</i>	<i>Tipo di accessorio</i>
01-20	Amuleto / Talismano
21-40	Anello
41-50	Bracciali
51-55	Cavigliere
56-65	Collana / Monile
66-70	Corona / Tiara
71-75	Fascia frontale
76-80	Occhiali
81-85	Orecchini
86-00	Spilla

In generale, è possibile incantare un accessorio con al massimo 3 poteri magici non offensivi (ossia che non producono direttamente un danno fisico alle vittime) oltre al bonus di protezione eventuale.

Per determinare che tipo di potere associare all'oggetto, tirare sulla Tabella 1.18a.

Tab. 1.18a – Poteri di Accessori

<i>D100</i>	<i>Potere dell'oggetto</i>
01-40	Incantesimo (Tab. 1.18b)
41-50	Protezione e Incantesimo*
51-65	Protezione +1
66-80	Protezione +2
81-90	Protezione +3
91-97	Protezione +4
98-00	Protezione +5

* L'oggetto dispone di un bonus di protezione e di uno o più incantesimi aggiuntivi. Ritirare sulla tabella 1.18a: in caso di risultato "Protezione" usare il bonus come protezione associata all'oggetto, quindi tirare sulla Tabella 1.18b per scoprire quanti e quali incantesimi sono associati all'oggetto.

Tab. 1.18b – Incantesimi di Oggetti Vari

<i>D100</i>	<i>Tipo</i>	<i>D6</i>	<i>Nr Incantesimi</i>
01-50	Arcano	1-3	1
61-00	Divino	4-5	2
		6	3

A / D

<i>D10</i>	<i>Liv. Inc.</i>	<i>D8</i>	<i>Scuola arcana</i>
1-2	1°	1	Abiurazione
3 / 3-4	2°	2	Ammaliamento
4 / 5-6	3°	3	Divinazione
5 / 7	4°	4	Evocazione
6 / 8	5°	5	Illusione
7 / 9	6°	6	Invocazione
8 / 10	7°	7	Necromanzia
9 / -	8°	8	Trasmutazione
10 / -	9°		

Tab. 1.19 – Indumento

<i>D100</i>	<i>Tipo di indumento</i>
01-05	Calzoni
06-10	Camicia
11-20	Cappello o Elmo
21-35	Cintura
36-50	Guanti
51-65	Mantello o Giacca
66-70	Maschera
71-75	Sandali
76-80	Sciarpa
81-90	Stivali
91-95	Tabarro
96-00	Tunica o Saio

È possibile incantare un indumento con al massimo 3 poteri magici non offensivi (ossia che non producono direttamente un danno fisico alle vittime) che agiscano direttamente sul possessore (ossia con raggio d'azione personale pari a zero).

Per determinare il numero e il tipo di poteri associati all'oggetto, tirare sulla Tabella 1.18b (v. sopra).

Tab. 1.20 – Oggetti Comuni

<i>D100</i>	<i>Tipo di oggetto</i>
01-02	Ago
03-05	Arazzo o Quadro
06-08	Biglia o Gemma
09-11	Borsa
12-14	Bottiglia, Boccale o Tazza
15	Braciere
16-17	Campana o Campanella
18-19	Cassa
20-23	Corda
24-25	Fazzoletto
26-27	Forbici
28-29	Lampada
30-31	Lavagna
32	Lente
33-36	Libro o Mappa
37	Paiole
38-39	Penna
40	Pianta
41-42	Piatto o Scodella
43	Ruota
44	Scacchiera
45-52	Scettro
53-54	Scopa
55	Sedia
56-62	Sfera di cristallo
63-68	Specchio
69-73	Statuina o Polena
74-86	Strumento musicale
87-88	Tappeto
89	Tavolo
90	Tenda
91	Tovaglia
92-96	Trono o Poltrona
97-98	Turibolo o Incensiere
99-00	Uovo

La lista sopra riportata non è affatto esaustiva, ma comprende tutti gli oggetti di uso comune generalmente associati a qualche potere magico nelle leggende o nelle fiabe più famose. Il DM può sicuramente ampliare la lista a proprio piacimento. In generale, è possibile incantare un oggetto di questa categoria con al massimo 3 poteri magici non offensivi (ossia che non producono direttamente un danno fisico alle vittime). Per determinare il numero e il tipo di poteri associati all'oggetto, tirare sulla Tabella 1.18b (v. sopra).

TAB. 1.21 – OGGETTI INTELLIGENTI

<i>D10</i>	<i>INT</i>	<i>Tipo di Poteri</i>	<i>D10</i>	<i>Nr Poteri</i>
1-4	9-10	Solo Comuni	1-4	1
5-6	11-12	Max 1 Straordinario	5-6	2
7-8	13-15	Max 2 Straordinari	7-8	3
9	16-17	Max 3 Straordinari	9	4
10	18+	Max 4 Straordinari	10	5

In base all'Intelligenza della vittima imprigionata nell'oggetto, è possibile associare all'oggetto un certo tipo di poteri: *poteri comuni* (incantesimi arcani di 1° e 2° livello, evocabili fino a tre volte al giorno) o *poteri straordinari* (incantesimi arcani dal 3° al 6° livello, evocabili una volta al giorno). Si possono vincolare all'anima fino a 5 incantesimi, la cui combinazione tra comuni e straordinari dipende dall'Intelligenza della vittima intrappolata nell'oggetto (v. sopra).

Per stabilire che tipo di poteri straordinari associare all'oggetto, fare riferimento alla Tabella 1.21a.

Tab. 1.21a – Poteri di Oggetti Intelligenti

<i>Poteri Comuni</i>		<i>Poteri Straordinari</i>	
<i>D4</i>	<i>Liv. Inc.</i>	<i>D100</i>	<i>Tipo</i>
1-2	1°	01-60	Arcano
3-4	2°	71-00	Tipico*

<i>Inc. Arcani</i>		<i>Potere Tipico *</i>		<i>Inc. Divini</i>	
<i>D10</i>	<i>Liv.</i>	<i>D10</i>	<i>Liv. Inc.</i>	<i>D10</i>	<i>Liv.</i>
1-4	3°	1-2	Inc. Divino	1-3	1°
5-7	4°	3	Innato	4-5	2°
8-9	5°	4	Ab. ladresca	6-7	3°
10	6°	5	THAC0 Gr	8	4°
		6	Danni x2	9	5°
		7	Danni x3	10	6°
		8	Danni x4		
		9	2° attacco		
		10	3° attacco		

* Oltre agli incantesimi arcani di cui dispone, un incantatore può scegliere di utilizzare come poteri straordinari dell'oggetto le capacità magiche o naturali dell'anima imprigionata nell'oggetto. Il risultato "Tipico" indica proprio che la creatura imprigionata è in grado di lanciare incantesimi divini (Inc. Divini) o possiede poteri magici innati (Innato – scegliere una creatura magica che sarà imprigionata nell'oggetto, e associare all'oggetto uno dei suoi poteri magici innati) o abilità straordinarie di classe usabili per 1d10 round (Abilità ladresche, THAC0 di Guerriero di livello 1d20+9, Danni incrementati o Attacchi multipli), e che l'incantatore ha associato all'oggetto una di queste capacità come potere straordinario di cui gode.

Capitolo 2. REGOLE OPZIONALI

Bonus e Penalità per la Ricerca Magica

SITUAZIONI DI GIOCO

Come regola generale, il DM deve sentirsi assolutamente libero di intervenire e modificare le regole, sia per mantenere l'equilibrio che assicurare a tutti il divertimento. Perciò, il DM può decidere di modificare ulteriormente le probabilità di successo e i costi per la ricerca e per rendere magici gli oggetti sulla base dell'abilità con cui un giocatore ha assunto il ruolo del suo incantatore. L'uso del buon senso e la capacità di interpretare le situazioni di gioco sono sempre preferibili all'uso di pure regole matematiche. Il DM ha il potere di premiare le idee brillanti che emergono nel corso del gioco, oppure di punire pure e semplici speculazioni che rischiano di sbilanciare la sua campagna. Inoltre, il DM può scegliere di tenere segreto il risultato dei tiri per determinare se un tentativo ha avuto successo e rivelarlo solo quando l'incantatore cerca di usare la sua nuova creazione.

INTERRUZIONI

Ogni volta che un incantatore interrompe la ricerca di un incantesimo o la procedura per rendere magico un oggetto, le sue possibilità di successo si riducono drasticamente. Nel caso l'interruzione sia inferiore a 24 ore, non ci sono penalità, ma per ogni giorno di interruzione oltre al primo le probabilità di riuscita si riducono del 10%. Deve essere considerato solo il numero delle interruzioni, non la loro durata.

MATERIALI SPECIALI

L'uso di materiali speciali può modificare le possibilità di successo di un incantamento, visto che gemme o metalli preziosi possono essere più adatti ad assumere poteri magici rispetto al legno o alla pietra. L'elenco qui riportato indica i possibili modificatori alla probabilità di riuscita dell'incantamento, per vari tipi di materiali utilizzati; da notare che il modificatore in positivo massimo è +10%.

Tabella 2.1 – Materiali e bonus all'incantamento

Materiali	Modificatore
Pietre preziose:	+ 1% / 1.000 m.o. di valore aggiunto
Metalli preziosi o magici*:	+ 4%
Legno raro e/o lavorato:	+ 2%
Metallo comune:	+ 0%
Legno comune:	+ 0%
Pietre comuni:	- 2%
Altri materiali comuni**:	- 4%

* Oro, argento, platino, mithril, adamantite, vetraciaio.

** Ossa, pelle, terracotta, ecc.

STRUTTURE PER L'INCANTAMENTO

Per ricercare incantesimi e fabbricare oggetti magici non bastano componenti rari e costosi, ma è necessario disporre anche di laboratori ed opportune strutture, che verranno descritte qui di seguito.

Qualsiasi laboratorio (sia quello di base, che quello avanzato, che quello alchemico) deve naturalmente essere "mantenuto", sostituendo gli strumenti di lavoro che si rompono e le componenti che vengono utilizzate. Semplicemente, quando si costruisce il laboratorio si mette da parte una certa cifra di monete, che si considerano spese per fornirlo di strumenti e materiali preziosi e rari, e ogniqualvolta si crea un oggetto magico, il denaro speso per l'incantamento viene scalato dalla riserva del laboratorio, indicando i materiali e gli oggetti consumati nel processo.

Tabella 2.2 – Costi delle Strutture d'incantamento

Struttura	Costo (m.o.)	Dimensioni
Biblioteca	4.000+	almeno 27 m ³
Laboratorio base	10.000	almeno 75 m ³
Laboratorio avanzato	30.000	almeno 108 m ³
Forgia	15.000	circa 108 m ³

Biblioteca

La biblioteca è importantissima per raccogliere tutte le conoscenze relative ai vari campi dello scibile, che tornano utili specialmente agli incantatori arcani (per ulteriori informazioni, si veda la prossima sezione dedicata alla creazione di una Biblioteca Arcana).

Una biblioteca, per essere di qualche utilità, deve avere un valore minimo di 4000 m.o.: essa permette di ricercare incantesimi del primo livello di potere. Per ogni 2000 m.o. addizionali oltre tale valore, è possibile ricercare incantesimi di un livello superiore.

Laboratorio base

Il laboratorio di base è la struttura fondamentale di cui ogni incantatore (divino o arcano) che intenda dedicarsi alla creazione di oggetti magici dispone, e il suo costo indicativo viene riportato nella Tabella 2.2.

Il laboratorio di base *permette* di fabbricare armi, scudi e corazze magiche non metalliche (al massimo con un bonus di +3), e di creare bacchette, verghe, bastoni, indumenti, pergamene e pozioni con poteri di livello 5° o inferiore. *Non permette* di incantare oggetti metallici (armi, armature, scudi e accessori) o oggetti comuni, né di associare a qualsivoglia oggetto un incantesimo di 6° livello o superiore.

Laboratorio avanzato

Il laboratorio avanzato è lo strumento di lavoro degli stregoni e dei patriarchi più esperti ed ambiziosi. Senza di esso non è possibile ricercare incantesimi di livello 6° o superiore (nemmeno se si possiede una biblioteca adeguata), incantare armi/armature +4 o su-

periori, oppure oggetti con gli effetti di incantesimi di livello 6° o superiore. Naturalmente il laboratorio avanzato andrà sempre abbinato al laboratorio di base, alla biblioteca, al laboratorio alchemico ed alla forgia.

Forgia

La forgia permette di incantare armi e armature di qualunque genere, nonché anelli ed oggetti magici che comprendano parti di metallo (come un bracciale o un medaglione di protezione). Vale però sempre la restrizione per cui se l'incantamento è di livello 6° o superiore, oppure se l'arma o armatura ha un bonus di +4 o superiore, è necessario *anche* il laboratorio avanzato. La forgia occupa parecchio spazio, e se viene posta in un sotterraneo bisogna anche preoccuparsi di farne uscire i vapori, i miasmi ed il calore.

Se un incantatore sta forgiando un'arma o armatura è necessaria la collaborazione di un professionista in grado di creare l'oggetto, ovvero un armiere, il cui costo standard è di 10 m.o. al mese, + 1 m.o. per punto di abilità relativa (*Fabbricare armi e Armaiolo*) sopra a 10. Per oggetti di minor conto, quali anelli, bracciali, frecce, dardi e medaglioni, si può reclutare, al posto di un armiere, un fabbro (5 m.o. al mese, +1 m.o. per punto di abilità oltre 10), oppure un gioielliere (8 m.o., +1 m.o. per punto di abilità oltre 10), a seconda di chi è più appropriato per l'oggetto da forgiare e incantare. Naturalmente l'incantatore può anche procedere alla fabbricazione e all'incantamento da solo, ma solamente se possiede anche l'abilità generale necessaria a creare il tipo di oggetto da incantare.

Nel corso del lavoro, un artigiano in alcuni casi può commettere piccoli errori, qualora fallisca una prova di abilità (vedi sotto); in tal caso, l'oggetto presenterà un difetto sufficientemente grave da far fallire automaticamente l'incantamento. Il difetto non può essere rilevato prima della fine dell'incantamento: solo a questo punto, quando è troppo tardi, si capisce che qualcosa non è andato per il verso giusto.

La penalità alla prova di abilità è pari al bonus dell'arma o dell'armatura, considerando il bonus più alto laddove ve ne siano più d'uno (es: penalità di 2 punti per una spada +2; penalità di 6 punti per una spada +3, +6 vs draghi). Poteri ulteriori di tipo magico (es: una spada capace di lanciare palle di fuoco) non influenzano sul tiro abilità, mentre per gli oggetti diversi dalle armi ed armature non ci sono penalità alla prova.

La regola funziona come segue, ed è stata introdotta per rendere la creazione di oggetti potenti (con bonus +4 e +5) particolarmente difficile ed epica:

- **Oggetto con bonus totale +3, o con poteri di un incantesimo di livello 6° o inferiore:** l'artigiano, una volta che si è giunti a metà del processo di incantamento, deve effettuare due prove sull'abilità appropriata (*Fabbricare armi, Armaiolo, Fabbro, Gioielliere*, ecc.), con la penalità sopra indicata. Se tutte e due le prove falliscono, l'oggetto presenta un grave difetto che per ora non può essere individuato, ma alla fine farà fallire automaticamente l'incantamento dell'oggetto. Se almeno una delle prove di abilità ha successo invece, la fabbricazione dell'oggetto avviene normalmente, e al termine

del lavoro l'incantatore provvederà a renderlo magico (tirando sotto la probabilità col d%). Se vengono assunti due o più artigiani, ciascuno di loro effettua due prove di abilità, e se almeno una ha successo, l'oggetto non ha difetti.

- **Oggetto con bonus totale +4, o con poteri di un incantesimo di livello 7° o 8°:** l'artigiano deve effettuare le due prove (con relative penalità) menzionate nel paragrafo precedente, ma deve farlo tre volte (una all'inizio, una a metà e una alla fine della lavorazione). Se in una singola fase, tutti e due i tiri falliscono, c'è una decisiva imperfezione nell'oggetto: l'incantamento fallirà automaticamente. Ancora una volta, è più vantaggioso lavorare con due o più artigiani contemporaneamente: ciascuno ha la sua serie di prove, ed è sufficiente che almeno uno di loro riesca nel tentativo perché tutto vada per il meglio (almeno in quella fase).
- **Oggetto con bonus totale +5 o superiore, o con poteri di un incantesimo di livello 9°:** l'artigiano deve effettuare due prove relative all'abilità in uso (con relative penalità, vedi paragrafo precedente), e deve farlo tre volte (una all'inizio, una a metà e una alla fine della lavorazione). Se in una singola fase, anche una sola prova fallisce, l'artigiano si è reso colpevole di un'impresione minima, che però è sufficiente a far fallire l'incantamento. Ovviamente, per progetti così ambiziosi è fondamentale assoldare un buon numero di abili artigiani: se almeno uno di loro realizza con successo *tutte e due* le sue prove di abilità ad ogni fase, non si sono commessi errori, oppure sono stati tempestivamente corretti da uno dei mastri più esperti e attenti.

BIBLIOTECA ARCAN

Alcuni maghi possono aver bisogno di crearsi una propria biblioteca qualora la loro torre sia distante dai grandi centri abitati, e quindi sia per loro difficile accedere a biblioteche pubbliche. Le indicazioni qui riportate si riferiscono al reperimento di libri rari e arcani. Con l'espressione "libro arcano" si intende qualunque testo che tratti argomenti inerenti alla magia, agli incantesimi, agli oggetti magici ed alle creature incantate, nel senso più esteso di questi termini (per esempio, un libro di anatomia draconica è considerato un libro arcano, in quanto i draghi sono creature magiche, e così pure un tomo che racconti la storia di una leggendaria spada magica). Un libro arcano può essere catalogato come tale solo dopo un attento esame, in quanto non è (solitamente) un oggetto magico e dunque non può essere riconosciuto con *individuare il magico*.

Creare una biblioteca

Con l'aumentare della potenza degli incantesimi che si ricercano, aumenta anche l'importanza e il costo della biblioteca. Per una biblioteca modesta come minimo devono essere spese 4.000 m.o. e allestire un locale di almeno 27 m³ di volume. Una biblioteca di questo tipo consente di effettuare ricerche per scoprire incantesimi di primo livello; per ogni livello di incante-

simi successivo, devono essere spese altre 2.000 m.o. (che occupano ulteriori 9 m³ di volume), se l'incantatore vuole che la biblioteca sia di aiuto nelle sue ricerche (quindi, ad esempio, una biblioteca adatta a ricercare incantesimi fino al nono livello di potere costerà 20.000 m.o.). Ogni volta che il mago scopre un incantesimo, il 10% dell'oro che ha speso viene aggiunto al valore della biblioteca. Per ogni 2.000 m.o. di valore della biblioteca al di sopra del minimo richiesto per ricercare una magia di un determinato livello di potere, le probabilità che il mago riesca nella sua ricerca magica aumentano dell'1% (massimo +10%).

Anche il ritrovamento di libri rari risulta molto utile ai maghi, al fine di aumentare il valore della propria biblioteca. Nelle grandi città, è necessario un giorno di ricerca per ogni 100 m.o. spesi per trovare il libro desiderato. Un qualunque libro trovato in un tesoro, in una biblioteca abbandonata o in vendita al mercato, avrà un valore di $1d100 \times 10$ monete d'oro.

Quando ha a che fare con mercanti (o ladri) di libri, il mago deve stimare il valore di ciò che gli viene offerto, azione possibile solo se possiede l'abilità generale *Valutare*. Se ne è sprovvisto, deve allora effettuare una prova di *Saggezza* con una penalità di -4: il DM effettua un controllo segreto e informa il giocatore del valore che il mago attribuisce al libro. Se l'esito della prova è stato positivo, la valutazione del mago sarà corretta, altrimenti la percentuale di errore sarà uguale alla differenza tra il punteggio richiesto e il tiro effettuato. Se tale differenza è un numero pari, il mago errerà nella stima per eccesso, altrimenti per difetto.

Esempio: Nikolaus, un mago con *Saggezza* di 14 punti sprovvisto dell'abilità *Valutare*, cerca di comprare un libro del valore reale di 500 m.o. Il DM tira il d20 ottiene 13. Il valore richiesto era 10 (14 - 4), quindi la stima sarà errata del 30% in meno (visto che ha ottenuto un numero dispari) rispetto al reale valore del libro. Nikolaus valuta perciò il tomo 350 m.o. (il 70% di 500), e per lui la contrattazione partirà da questa cifra, per cui difficilmente acquisterà il libro per un prezzo troppo superiore.

L'effettivo prezzo di vendita di un libro dipende sempre dall'abilità dell'acquirente e del venditore nella contrattazione. In ogni caso, un mercante non venderà mai libri a un prezzo inferiore al 20% rispetto al reale prezzo di vendita, mentre i ladri non scenderanno al di sotto del 50%, a meno che non abbiano particolarmente fretta di liberarsi della refurtiva. Il mago si renderà conto dell'effettivo valore del libro dopo alcuni giorni di studio (esattamente un giorno per ogni 100 m.o. di valore).

Scrivere un libro arcano

Qualsiasi incantatore di livello 9° o superiore con un'abilità generale legata alla magia (come una conoscenza, *Magia divina* o *Magia arcana*) può scrivere egli stesso un testo di magia, solitamente un saggio compilativo o un lavoro di ricerca relativo alla disciplina di cui si interessa oppure a fenomeni magici che ha incontrato e studiato nel corso delle sue avventure. L'argomento del lavoro deve sempre essere qualcosa di correlato ad un'abilità generale posseduta dal perso-

naggio (per esempio, un mago non può scrivere un testo relativo alle teorie per incanalare l'energia magica nelle grandi costruzioni se non ha le abilità *Magia arcana* e *Ingegneria edile*).

Il personaggio decide autonomamente quale sarà il valore finale dell'opera, ossia decide quanto approfondito sarà il suo studio e quanto tempo vi dedicherà, valore in monete d'oro che deve essere compreso tra un minimo di 50 m.o. e un massimo di $50 \times$ il punteggio nell'abilità generale interessata (ad esempio, un personaggio con un punteggio di 16 in *Alchimia* può comporre un saggio relativo a questa scienza, del valore massimo di 800 m.o.). Opere di valore superiore a quello possibile per le risorse di un singolo individuo, si possono creare qualora un gruppo di eruditi collabori alla stesura di un unico imponente lavoro: ciascuno di loro si occuperà di una parte della dissertazione, ed alla fine tutte le sezioni confluiranno insieme a dare l'opera completa, sommando quindi il valore di tutte le parti per determinare il valore totale del tomo.

La stesura del libro richiede un tempo pari a una settimana per ogni 50 m.o. di valore previsto ed una spesa in monete d'oro pari al valore previsto dell'opera (il DM può modificare questo costo in particolari situazioni). Questi parametri tengono conto del fatto che il personaggio avrà bisogno di riordinare le proprie idee, chiedere il parere di saggi ed eruditi su alcuni punti topici, fare studi, ricerche ed esperimenti, consultare antichi tomi in biblioteche private a pagamento, frequentare occasionalmente gilde di maghi o sedi di ordini clericali e così via; se il DM lo desidera, tutto ciò può essere oggetto di *role-playing* ed in tal caso costi e tempi possono essere modificati dalle situazioni di gioco. Inoltre, il personaggio può sospendere (se necessario) le sue ricerche e riprenderle anche dopo molti mesi senza penalità, ricominciando laddove aveva interrotto il lavoro.

Quando è trascorso il tempo necessario, il personaggio tira un d% e confronta il risultato con la percentuale di successo data dalla formula seguente:

% riuscita di scrittura di un libro arcano:

$(Livello + Punteggio\ nell'Abilità\ Generale\ coinvolta + Comporre\ opere\ scritte) \times 2$

Se il tiro percentuale fallisce, il valore effettivo del libro risulta essere la metà di quello previsto; se il tiro riesce, il valore effettivo è pari a quello previsto; se infine il tiro riesce di 50+ punti, il valore effettivo dell'opera è il 150% di quello previsto. L'autore, oltre alla fama più o meno vasta assicurategli dalla pubblicazione della sua opera, ottiene un ammontare in PE pari al valore effettivo (non quello previsto) dell'opera.

Esempio 1: un mago di 15° livello con un valore di 17 in *Alchimia* ha lavorato ad un libro del valore previsto di 600 m.o. relativo a questa disciplina. La sua percentuale di successo nel crearlo è: $(15+17) \times 2 = 64\%$.

Se il DM lo permette, i libri arcani possono essere compilati da qualunque personaggio che possieda un'abilità appropriata (per esempio un ladro esperto di *Alchimia* oppure un anziano chierico di 2° livello molto noto per la sua erudizione in materia di licantro-

pi). In questo caso si applicano le regole descritte sopra, ma sostituendo il moltiplicatore $\times 50$ con $\times 20$.

Esempio 2: un sapiente (mago di 3° livello) famoso per le sue conoscenze sui beholder (punteggio di 17 nell'abilità *Conoscenza dei mostri* e 15 nell'abilità *Comporre opere scritte*) può scrivere un libro di valore compreso tra 20 m.o. e $20 \times 17 = 340$ m.o. In quest'ultimo caso, la stesura richiede 7 settimane e la percentuale di successo è: $(3+17+15) \times 2 = 70\%$.

Un incantatore di livello del titolo che intenda scrivere un libro arcano può farsi aiutare efficacemente dai suoi apprendisti (fino a sei apprendisti contemporaneamente possono collaborare alla stesura dell'opera). Questi giovani allievi devono solitamente sobbarcarsi la parte più ingrata e tediosa del lavoro, come spulciare un gran numero di tomi polverosi alla ricerca di elementi interessanti (da sottoporre poi all'attenzione del maestro), ricopiare in bella calligrafia appunti disordinati e pressoché indecifrabili o realizzare illustrazioni e grafici complicati; il risultato di tutto ciò è che generalmente l'opera viene portata a termine più in fretta e tende ad essere più ricca di dettagli e particolari.

In termini di gioco, per ogni apprendista che aiuta lo scrittore si applica un bonus di +2% alla percentuale di successo, ed il tempo necessario alla stesura viene ridotto del 5% cumulativo per ogni aiutante.

Esempio 3: un mago sta realizzando con l'aiuto dei suoi quattro apprendisti un'opera del valore prospettato di 400 m.o. (tempo normalmente richiesto: 8 settimane). Il lavoro richiederà il 20% in meno del tempo (5% moltiplicato per 4 allievi), ossia 45 giorni ed il mago otterrà un bonus di +8% alla percentuale di successo.

Aspetto di un libro

Per gli individui più esigenti, viene fornito di seguito un sistema per determinare l'aspetto esteriore dei libri. Tirate 1d100 +1 per ogni 100 m.o. di valore del libro, quindi cercate il risultato qui sotto:

Tabella 2.3 – Copertina di un libro

d100	Aspetto della Copertina
01-60	Il libro ha una copertina di velluto (1-4 con 1d6) o di seta (5-6 con 1d6): tirare 1d12 e consultare la colonna Colore nella Tabella 2.4.
61-95	Usare le tabelle degli incontri nelle terre selvagge, che si trovano nel manuale delle regole <i>Expert</i> a partire da pagina 32, consultando le colonne che corrispondono al tipo di terreno in cui è stato trovato il libro. Il risultato indicherà a quale creatura appartiene la pelle usata per realizzare la copertina del libro.
96+	Si tratta di una serie di pergamene, raccolte in un contenitore: tirare 1d12 e consultare la colonna Materiale della Tabella 2.4 per determinare la natura del contenitore.

Tutti i libri sono inoltre provvisti di un certo tipo di rilegatura e di una chiusura: per determinare il materiale, tirate 1d6 e consultate la colonna Materiale nella Tabella 2.4. Tirate infine 1d12 e consultate la colonna Ornamenti della Tabella 2.4 per determinare gli

ornamenti presenti (stampati, dipinti o incisi) sulla copertina o all'interno delle pagine.

Tab. 2.4 – Tabella dell'Aspetto Esteriore dei Libri

d12	Colore	Materiale	Ornamenti
1	Nero	Platino	Nessuno
2	Blu	Oro	Rune comuni
3	Marrone	Argento	Simboli alchemici
4	Oro	Ottone	Greche
5	Verde	Bronzo	Fulmini
6	Ocra	Acciaio	Demoni
7	Perla	Giada	Occhi e bocche
8	Porpora	Ebano	Fiamme e nubi
9	Rosso	Sequoia	Stelle, lune, soli
10	Argento	Avorio	Labirinti, clessidre
11	Bianco	Laccato	Pentacoli
12	Speciale*	Corallo	Mostri

* Speciale: Tirate di nuovo per determinare il colore. Il libro riluce a causa di un incantesimo di *luce perenne*.

I libri possono essere protetti magicamente con varie trappole o maledizioni, e spetta al DM decidere in base al tipo di libro e al suo valore (es.: un libro particolarmente prezioso sarà anche ben protetto).

Come tocco finale, il DM dovrebbe fornire ai volumi titoli altisonanti e attribuire loro degli autori più o meno ricorrenti. Di seguito viene riportata una serie di tabelle per determinare casualmente il titolo, l'autore e il soggetto di un qualsiasi volume. Il DM può aggiungere altre definizioni, autori o argomenti a piacere.

Tab. 2.5 – Tipo di libro

d20	Tipo
1-3	Codice
4-5	Dissertazione
6	Epistolario
7-9	Grimorio
10-11	Pergamena
12	Raccolta
13-14	Saggio
15-17	Tomo
18-20	Trattato

Tab. 2.6 – Argomento

d20	Argomento
1	Arte
2-4	Creature
5-8	Leggende
9-12	Magia
13-14	Natura
15	Politica
16-17	Religione
18	Scienza
19-20	Storia

2.61 – Arte

D6	Tipo
1	Letteratura
2	Musica/Canto
3	Pittura
4	Poesia
5	Scultura
6	Teatro

2.62 – Creature

D6	Tipo
1	Animali
2	Draghi
3	Giganti
4	Persone
5	Planari
6	Umanoidi

2.63 – Leggende

D6	Tipo
1	Creatura
2	Epoca
3	Luogo
4	Oggetto
5	Persone
6	Popolo

2.64 – Magia

D6	Tipo
1	Arcana
2	Divina
3	Alchimia
4	Artefatti
5	Costrutti
6	Oggetti

2.65 – Natura

D6	Tipo
1	Agricoltura
2	Allevamento
3	Caccia e Pesca
4	Luogo
5	Mineralogia
6	Piante/Erbe

2.67 – Religione

D6	Tipo
1	Chiesa
2	Culto
3	Divinità
4	Gruppo sociale
5	Luogo
6	Pantheon

2.69 – Storia

D6	Tipo
1	Arte
2	Creatura
3	Eventi
4	Luogo
5	Persona
6	Popolo

2.66 – Politica

D6	Tipo
1	Araldica
2	Eventi
3	Luogo
4	Personalità
5	Popolo/Razza
6	Relaz. internazionali

2.68 – Scienza

D6	Tipo
1	Architettura
2	Botanica
3	Economia
4	Ingegneria
5	Medicina
6	Metallurgia

Tabella 2.7 – Generazione Casuale dell'Autore

D%	Arte	D%	Scienza
01-15	Elshetara	01-20	Elsan Saroso
16-30	Guidarezzo	21-40	Idraote
31-45	Helena Daphnotarius	41-50	Lucius Linton
45-60	Kythria	51-65	Porfirio
61-80	Matterdy	66-80	Skarrad
81-00	Mylerthendal	81-00	Syrklist
D%	Creature	D%	Magia
01-15	Cacciamostri	01-04	<i>Aendyr</i>
16-25	Coarke	05-06	Aiklin
26-30	Erik Helsing	07-08	Alasdair McAllister
31-40	Franz Lowenroth	09-10	Alinor
41-45	Gargantua	11-12	Bargle
46-55	J. von Drachenfels	13-14	Barimoor
56-60	Kaladan	20-21	Barzan Manonera
61-70	Malachie du Marais	22-25	<i>Belcadiz</i>
71-90	Niccolò Galateo	26-30	<i>d'Ambreville</i>
91-00	Simon de Ville	31-33	<i>de Casanegra</i>
D%	Leggende	34-35	Demetron
01-10	Akmad ibn Yussef	36-37	Diane de Moriamis
11-15	Asvorla Cercalberi	38-41	<i>Di Malapietra</i>
16-25	Azlum Swith	42-43	Eriadna la Saggia
26-35	Bensarian di Kevar	44-47	<i>Erewan</i>
36-45	Claransa	48-49	Gargantua
46-50	Dyradyl Feadiel	50-51	Genevieve de Sephora
51-55	Istakhr	52-53	Gherynid
56-60	Latshyr Albrondur	54-55	Gilles Grenier
61-65	Mai-Faddah	56-59	<i>Gorevitch-Wozslany</i>
66-75	Mealidan Mealidil	60-61	Gylharen
76-85	Raman Nabonidus	62-63	Halzunthram
86-91	Wastoure	64-65	Harald Haaskinz
92-00	Zelazel	66-67	Hugorth il Misanthropo
D%	Natura	68-69	Jakar Daron
01-20	Durifern	70-71	Kavel Kleniszter
21-40	Jorodrin Feadiel	72-75	<i>McGregor</i>
41-70	Manifredde	76-77	Rolf Graustein
71-00	Reginald di Darokin	78-79	Salmahlin Kalkiin
D%	Politica	80	Teldon
01-10	Abdullah Hazarkan	81-82	Terari
11-25	Corwyn Mauntea	83-84	Triella Tien-Tang
26-35	Eusebius Torion	85-86	Tylari
36-50	Lucius Linton	87-88	Tylyon
51-65	Oran Meditor	89-92	<i>Virayana</i>
66-78	Sasheme Vickers	93-96	<i>Vlaardoen</i>
79-90	Sharlikran	97-00	<i>von Drachenfels</i>
91-00	Ulard Forster	D%	Religione
D%	Storia	01-15	Alfric Oderbry
01-15	Alrethus di Hule	16-30	Farid ibn Hamid
16-40	Bensarian di Kevar	31-50	Sherlane Halaran
41-55	Madiera	51-70	Simon Stone
56-80	Mealidan Mealidil	71-85	Talasar Ecbashur
81-00	Silbergeld	86-00	Wulf von Klagendorf

Nota: il riferimento a “Luogo” in ciascuna categoria indica che quel soggetto è riferito ad un luogo specifico più o meno ampio (es. una città, una nazione, una foresta, una montagna, una caverna, un edificio, ecc.).

Esempio: un mago uccide un rivale e trova tra i suoi averi almeno cinque libri che giudica interessanti. Il DM usa le tabelle seguenti per determinarne i contenuti tirando, per ciascuno dei libri, due volte 1d20 e una volta 1d6 coi seguenti risultati: 13 – 11 – 6. Significa che il primo libro è un Saggio (13) relativo alla Magia (11) incentrato su un determinato Oggetto o classe di oggetti (6). Egli potrebbe quindi intitolare questo libro “Saggio sulle Armi Incantate dei Nani” oppure “Anelli Magici della Tradizione Glantriana” oppure ancora “Il Bastone del Potere: teoria di creazione e tecniche di utilizzo” (l’ampiezza del soggetto del volume è a sua discrezione).

Nota: i nomi evidenziati in *italico* indicano un casato di incantatori glantriani composto da numerosi membri, ciascuno dei quali può essere l’autore di un volume (es. d’Ambreville Etienne, Henri, Marie, ecc. – si veda il Gazetteer 3 per dettagli sui membri di queste famiglie).

Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti

TIRI SALVEZZA DEGLI OGGETTI

Quando effetti dannosi influenzano una creatura, essa può evitare di subire una parte dei danni effettuando con successo un Tiro Salvezza (laddove questo sia possibile). La stessa cosa accade con gli oggetti inanimati, i quali possono evitare o ridurre i danni con un favorevole Tiro Salvezza appropriato al tipo di effetto a cui stanno cercando di resistere, e basato sul tipo

di materiale con cui sono fatti. Di norma, ogni oggetto può effettuare un TS per dimezzare i danni subiti (se esso è dotato di Punti Danno, ovvero i PF degli oggetti, vedi sotto), oppure per evitare di essere distrutto totalmente (se non possiede PD). Il procedimento è analogo a quello dei TS delle creature: si tira 1d20 e si consulta il risultato con la Tabella 2.8, per verificare se il TS è riuscito o meno. Gli oggetti magici dotati di bonus o malus (come una spada +2 o un anello di protezione +1) aggiungono questo valore a qualsiasi loro TS, mentre gli oggetti magici sprovvisti di bonus beneficiano semplicemente di un bonus di +1 a tutti i TS. Si ricordi tuttavia, che un TS di 1 naturale indica sempre e comunque un fallimento.

Tab. 2.8 – Tiri Salvezza degli Oggetti

<i>Materiale</i>	<i>Acido</i>	<i>Caduta</i>	<i>Distruzione</i>	<i>Fulmine</i>	<i>Fuoco</i>	<i>Gelo</i>
Carta	18	2	17	14	19	16
Ceramica	4	16	18	3	10	8
Cristallo*/Corallo	6	18	19	12	6	8
Cuoio/Pelle	14	3	8	13	12	10
Legno sottile	14	8	12	14	16	7
Legno spesso	12	6	9	12	9	3
Metallo	12	3	6	14	6	4
Osso	14	12	11	9	8	6
Pietra	2	10	8	12	4	5
Pietra preziosa **	8	10	10	12	12	6
Stoffa/Corda	17	2	14	12	18	12

* incluso il Vetro

** per il Diamante, abbassare di 4 punti tutti i TS sopra elencati

Acido: in questa categoria ricadono tutti gli attacchi effettuati mediante materiali liquidi corrosivi.

Caduta: questa categoria include tutti i danni che un oggetto potrebbe subire normalmente a causa della caduta da grandi altezze (1d6 PD ogni 3 metri percorsi, proprio come accade agli esseri viventi). Da notare tuttavia, che gli oggetti magici sono totalmente immuni a danni da caduta, proprio come le creature colpibili solo con armi magiche.

Distruzione: questa categoria include tutti i tentativi di distruggere fisicamente un oggetto tramite la forza bruta (danneggiamento per mezzo di lacerazioni, frantumazione, strappi, perforazioni e qualsiasi altro tipo di attacco non ricada in una delle altre categorie).

Fulmine: questa categoria include tutti i danni provocati da fulmini o elettricità, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Fuoco: questa categoria include tutti i danni provocati da fuoco o magma, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Gelo: questa categoria include tutti i danni provocati da gelo, freddo o attacchi cristallizzanti, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Nota: qualsiasi tentativo di disintegrare un oggetto per vie magiche (come con l'incantesimo *disintegrazione*) può essere evitato con un TS pari a 19, indipendentemente dal tipo di materiale con cui è fatto l'oggetto.

PUNTI DANNO DEGLI OGGETTI

Proprio come gli individui e le creature viventi o senzienti possiedono una certa quantità di Punti Ferita che indica la loro resistenza fisica al danno e la sopportazione del dolore, anche gli oggetti inanimati possiedono dei Punti Danno (abbreviato PD), che quantificano la loro resistenza agli effetti distruttivi prima di raggiungere il punto critico e rompersi, diventando inservibili.

I Punti Danno di solito dipendono dal materiale usato per creare un oggetto e dalla grandezza dell'oggetto, ma non ci sono regole esatte per determinarli. In generale, oggetti di dimensioni minute e vestiti possiedono 1 PD, e quindi possono essere distrutti facilmente in un colpo solo (se sbagliano il loro TS per evitare la distruzione). Invece, altri oggetti di dimensioni piccole, medie o grandi possiedono svariati PD in base al loro spessore e al materiale con cui sono costruiti, che rendono più o meno facile distruggerli. Per comodità, si prenda in riferimento il valore in PD delle diverse armi riportate nella sezione riguardante la creazione di oggetti magici, per riuscire ad avere un metro di giudizio sul quale basare l'attribuzione di PD ad altri oggetti comuni o insoliti, anche se normalmente è ininfluente ai fini del gioco sapere quanti PD possiede un comodino o una sedia, a meno che non li si utilizzi come armi o come ripari (per questo vengono riportati in questo manuale solo i PD di armi, armature e scudi).

Per quanto riguarda i contenitori (come casse e ceste), un contenitore di metallo dimensioni piccole (fare riferimento alla Tabella I nell'introduzione del manuale) possiede 40 PD, uno di dimensioni medie il doppio (80 PD), e uno di dimensioni grandi il quadruplo (160 PD). Contenitori di dimensioni enormi o gigantesche si considerano grandi costruzioni, e pertanto possiedono Punti Strutturali (vedi prossimo paragrafo). Per calcolare il numero di PD di contenitori fatti con altri materiali, si faccia riferimento al paragrafo *Punti Danno di Materiali Insoliti*.

Per quello che riguarda le porte infine, portali di metallo di dimensioni piccole (fare riferimento alla Tabella I) possiedono 60 PD, quelli di dimensioni medie il doppio (120 PD), e quelli di dimensioni grandi il quadruplo (240 PD). Portali di dimensioni enormi o gigantesche si considerano grandi costruzioni, e pertanto possiedono Punti Strutturali (vedi sotto). Per calcolare il numero di PD di porte fatte con altri materiali, si faccia riferimento al paragrafo *Punti Danno di Materiali Insoliti*.

PUNTI STRUTTURALI DELLE COSTRUZIONI

Nel caso di oggetti di dimensioni enormi o gigantesche non si parla più di Punti Danno, bensì di Punti Strutturali (abbreviato PS). A differenza dei Punti Danno comuni degli oggetti, i PS non possono essere intaccati da qualsiasi attacco nello stesso modo. Infatti, una creatura di dimensioni medie (tra 1,2 e 2,1 metri) che utilizza un martello o un piccone, oppure una creatura di dimensioni grandi (tra 2,2 e 3,6 metri) che attacca a mani nude, causa 1 Punto Strutturale alle costruzioni ogni 15 Pf effettivi inflitti. Una creatura di dimensioni enormi (tra 3,6 e 7,5 metri), o un incantesimo distruttivo causano 1 PS ogni 10 Pf arrecati (*disintegrazione* distrugge una sezione di 3x3 metri). Le creature di dimensioni gigantesche (oltre i 7,5 metri) causano 1 PS ogni 5 Pf arrecati, mentre le armi d'assedio causano 1 PS per ogni punto di danno inflitto e un incendio causa 1 PS ogni 5 PI al round. Attacchi portati con proiettili o altre armi di dimensioni medie o inferiori, oppure attacchi con armi naturali portati da creature di dimensioni medie o inferiori non intaccano in alcun modo i Punti Strutturali di una costruzione.

I PS di grandi costruzioni come case e vascelli (denominati Punti Scafo) sono stati menzionati nella sezione dedicata all'incantamento di grandi costruzioni: si faccia riferimento a quelle cifre anche per calcolare i PS di costruzioni e oggetti enormi o giganteschi fabbricati con materiali comuni.

PUNTI DANNO DI MATERIALI INSOLITI

I Punti Danno menzionati nelle tabelle presenti nel manuale *Armeria di Mystara* si riferiscono ad armi, armature e scudi fatti in acciaio, ad eccezione di quegli oggetti naturalmente fabbricati in legno (come archi, balestre, bastoni, boomerang, ecc.) o in cuoio (frusta, cestus, corazza di cuoio). Nel caso in cui uno dei suddetti oggetti venga fabbricato con materiali di-

versi, fare riferimento alla seguente tabella che indica in che percentuale i Punti Danno e il costo dell'oggetto in questione vengono diminuiti o aumentati.

Tab. 2.9 – Punti Danno di Materiali Insoliti

Materiale	Mp. Costo	Mp. Ing.	Mp. P.D.
Acciaio Rosso	10	0,5	1,5
Adamantite/Mithril	20	0,5	2
Argento	4	1,3	0,7
Bronzo	0,7	1,2	0,8
Cristallo/Corallo	2	0,4	0,5
Draghi	15	1	1
Ferro	0,8	1	0,9
Legno	0,5	0,7	0,6
Legno pietrificato	3	1,5	1
Oro	8	1,6	0,7
Osso	0,4	0,7	0,5
Pietra	0,7	1,5	1
Pietra preziosa	15	0,8	1,5
Platino	12	2	0,8
Rame/Stagno	0,5	1,2	0,7
Vetracciaio	8	0,5	1

Mp.: Nella tabella sovrastante l'abbreviazione Mp. sta per *Moltiplicatore*, indica cioè il numero per il quale deve essere moltiplicato il costo, l'ingombro o i PD base (v. *Armeria di Mystara*) per ricavare quelli effettivi dell'oggetto fabbricato con quel tipo di materiale.

Draghi: è possibile annoverare anche il drago tra le fonti di materiali insoliti per oggetti. Infatti, le parti del corpo di un drago mantengono il loro potere anche una volta smembrato, e per questo sono molto richieste, specialmente dagli incantatori. Le scaglie e la pelle (TS relativo: Pelle), se adeguatamente lavorati e trattati entro 1 settimana dalla morte del drago, sono talmente resistenti da poter essere usate per fabbricare armature, scudi, vesti o calzari, mentre gli artigli e le zanne (TS relativo: Osso) vengono usati per creare preziose suppellettili oppure armi.

Nel caso in cui si scelga di usare la pelle del drago per creare armature, essa può essere impiegata per creare corazze senza parti metalliche, ma garantisce un VA migliorato di 1 punto rispetto a quello dell'armatura standard. Nel caso si usino le scaglie per rivestire un'armatura o uno scudo, esse abbassano di 1 punto la CA offerta rispetto a quella della corazza normale, e aumentano di 1 punto il VA dell'armatura.

Inoltre, un indumento, un'armatura o uno scudo fatti con la pelle o le scaglie di drago concedono a chi indossa l'oggetto un bonus di +2 contro il tipo di elemento associato a quel drago (ad esempio la pelle di un drago bianco dà un +2 ai TS contro il gelo, quella di un drago rosso un +2 contro il fuoco, e così via), mentre l'oggetto stesso è immune a danni derivanti da quel particolare elemento.

Armi fabbricate usando zanne o artigli di drago sono molto più affilate: concedono un bonus naturale di +1 al Tiro per Colpire e sono in grado di ferire tutte quelle creature immuni alle armi normali o d'argento (ma non quelle colpibili da armi +2 o migliori).

RIDUZIONE DEI PUNTI DANNO

Oggetti Normali

Se le armi e le armature non sono magiche, subiscono un deterioramento costante a causa dell'azione del tempo (ruggine, freddo, caldo). Per evitare tutto ciò occorre una manutenzione settimanale, pulendo ogni oggetto di metallo dotato di PD con olio da lampada per circa un'ora. Se ciò non avviene, l'oggetto si logora perdendo 1 PD ogni mese, ruggine che può essere rimossa solo da un fabbro, un armaiolo o fabbricante d'armi con le omonime abilità generali.

I PD si possono perdere anche a causa di scontri con avversari o di effetti che danneggiano gli oggetti in questione. In tal caso, l'assistenza di una delle tre categorie di artigiani sopraccitate è vitale per far tornare l'oggetto in perfetto stato (vedi *Riparazione dei Punti Danno*). I casi più frequenti di perdita di PD sono:

- Incantesimo o effetto magico colpisce l'individuo e tutti gli oggetti indossati;
- Scudo viene usato per parare, azione possibile in luogo di un normale attacco con un TS contro Bacchette (subisce tanti PD quanti sono i danni inferti dall'attacco, metà con TS contro Distruzione);
- Arma viene usata per parare/deflettere, azione possibile grazie alle maestrie con un TS contro Bacchette (subisce 1 PD, +1 PD per bonus magico dell'arma che la colpisce, se detto bonus esiste);
- Arma viene attaccata di proposito dall'avversario (in tal caso subisce tanti PD quanti sono i PF fatti dal colpo, ma si calcola il danno base inflitto dall'arma che la colpisce, non le maestrie, e c'è TS contro Distruzione per dimezzare);
- Armatura assorbe parte del danno inflitto su chi la indossa (Valore d'Armatura, opzionale);
- Danno critico all'oggetto a causa di un maldestro o di un colpo critico dell'avversario (opzionale).

Oggetti Magici

Nel caso di oggetti magici, essi sono immuni dall'azione logorante del tempo, ma possono ancora venire danneggiati da attacchi magici. Tutti i casi di perdita di PD sopraccitati si applicano anche agli oggetti magici, ma si applicano le seguenti regole:

Oggetti dotati di bonus magici (es: armature, armi, oggetti di protezione)

- possono essere danneggiati solo da altri oggetti magici con un bonus uguale o superiore al loro (in caso di oggetti con bonus multipli si conta il più basso - es: spada +2, +4 contro non-morti viene considerata una spada +2 ai fini di determinare quali oggetti possano danneggiarla);
- possono essere danneggiati solo da incantesimi di livello uguale o superiore al loro bonus;
- possono essere danneggiati solo da creature colpibili con armi magiche con bonus corrispondente, o di taglia enorme o superiore (per ogni 6 Dadi Vita la creatura si considera come arma +1, arrotondando per difetto. Ad esempio, un drago da 10 DV può danneggiare oggetti con bonus fino a +1);

Oggetti magici privi di bonus magici (es: cinture, guanti, stivali, ecc.)

- possono essere danneggiati da qualsiasi oggetto magico, incantesimo e creatura colpibile da armi magiche o di taglia enorme (H) con almeno 6 DV.

Gli oggetti magici privi di Punti Danno semplicemente devono effettuare un Tiro Salvezza appropriato in base al materiale di cui sono fatti e al tipo di attacco che subiscono (vedi Tabella 2.8): se falliscono sono distrutti, viceversa restano intatti.

Gli oggetti magici dotati di Punti Danno devono effettuare invece un Tiro Salvezza appropriato: se il TS dell'oggetto riesce, esso subisce la metà dei danni causati dall'effetto, oppure un quarto se è un oggetto indossato da un personaggio che ha a sua volta realizzato il suo TS per dimezzare quei danni. Danni causati da armi o attacchi naturali non possono essere dimezzati.

EFFETTI DELLA PERDITA DEI PUNTI DANNO

Se un'arma perde Punti Danno per qualsivoglia motivo, diventa meno efficace e meno maneggevole. Questo implica una penalità cumulativa di -1 al Tiro per Colpire e ai danni ogni 30% dei punti persi.

Se un'armatura o una bardatura perde Punti Danno, essa non riesce più a proteggere adeguatamente chi la indossa. In pratica, ogni 40 PD persi, l'armatura o bardatura perde un punto di VA e la CA offerta peggiora di un punto.

Se uno scudo perde Punti Danno diventa più fragile e non riesce ad offrire la stessa protezione. In pratica, se perde l'80% dei suoi PD, il bonus offerto alla CA si dimezza (arrotondando per difetto). Ciò significa ad esempio che uno scudo che abbassa di 1 punto la CA, una volta ridotto alla metà dei PD è inutile.

L'unico modo per recuperare i PD persi è tramite la riparazione ad opera di un individuo dotato delle capacità e degli strumenti adatti.

RIPARAZIONE DEI PUNTI DANNO

Solamente un fabbro (un personaggio con l'abilità di *Fabbro*, *Armaiolo* o *Fabbricare armi*) può riparare oggetti danneggiati. In generale, riparare un oggetto normale costa 1 m.o. per ogni 2 Punti Danno da recuperare, cosicché in certi casi conviene comperare un'arma o un'armatura nuova invece di farla riparare, specie se si tratta di oggetti comuni.

Nel caso di un oggetto magico, il prezzo varia entro questi parametri (il costo indicato è espresso in m.o. per ogni PD da recuperare):

Tab. 2.10 – Costo di Riparazione di PD Oggetti Magici

Bonus Magico	Armi	Armature
+1	10	30
+2	20	40
+3	40	50
+4	60	60
+5	80	70

Il tempo impiegato è di 1 ora di lavoro ininterrotto ogni 10 PD ogni da riparare (supponendo che il fabbro abbia a disposizione materiali e strumenti appropriati come in qualsiasi fucina che si rispetti).

Se è un PNG a procedere alla riparazione, si assume che esso riesca nel suo lavoro senza prove di abilità; nel caso di un PG, è necessaria una prova di abilità: se non riesce, vengono riparati solo 5 PD all'ora. Il costo per un PG che ripara da solo gli oggetti viene ridotto del 50% (elimina il costo della manodopera).

Regole per avanzare in più classi

Il sistema di regole di D&D classico è talmente semplice e versatile da permettere anche ad un personaggio di accumulare livelli in più classi (anche se originariamente non era previsto nelle regole). È possibile progredire in più classi progressivamente (Avanzamento Multiclasse) oppure in due classi contemporaneamente (Biclasse). Se si sceglie di usare queste regole, occorre considerare alcune classi presentate in questo manuale come classi vere e proprie, non semplici aggiunte a quella primaria: il Mago Selvaggio e il Principe Mercante di Minrothad usano i DV, THAC0 e TS del mago, mentre lo Sciamano usa i DV, THAC0 e TS del chierico. Il Mercante Avventuriero invece rimane una "superclasse" (senza DV, THAC0 o TS propri), che si aggiunge a qualsiasi altra e guadagna Punti Esperienza solo in base alla propria rendita finanziaria.

Inoltre, occorre ricordare che le 4 abilità iniziali si acquistano solo al 1° livello, e non ogni volta che si guadagna il 1° livello in una nuova classe. Quando si decide di acquisire un'altra classe, si guadagna l'abilità (o le abilità) bonus ad essa associata, ma è necessario possedere già quelle obbligatorie per appartenere alla classe (oltre a qualsiasi tipo di altro requisito necessario), viceversa la classe è inaccessibile.

Avanzamento Multiclasse

L'Avanzamento Multiclasse o Progressivo prevede di affiancare alla classe primaria qualsiasi altra classe semplicemente accumulando PE per avanzare di livello in ognuna di esse, un livello alla volta, tenendo separati i PE in base alle classi in cui si sceglie di accumularli. È possibile multiclassare al massimo in quattro classi diverse, sempre che si possedano i requisiti minimi in ciascuna, e tuttavia non è possibile iniziare a multiclassare prima del 3° livello.

Normalmente per diventare di 1° livello i PE sono nulli, ma in questo caso per qualsiasi classe aggiunta alla primaria occorre accumulare prima 1000 PE per il livello della classe primaria: ciò simboleggia la difficoltà di un individuo a variare rispetto alla sua professione e scelta di vita, che aumenta man mano che si stratifica in certi ruoli e comportamenti. Una volta ottenuti, questi PE scompaiono e il personaggio acquista il 1° livello nella nuova classe. Inoltre, per progredire in ogni classe aggiunta a quella primaria occorre accumulare il 10% in più dei PE normalmente richiesti.

Esempio: Malcolm (un personaggio umano) inizia come Ladro e raggiunge il 4° livello con 6000 PE. A questo punto decide di apprendere i segreti delle arti ladresche e aggiunge un livello da Mago. Per diventare un Mago di 1° dovrà guadagnare 4000 PE. A quel punto sarà un Ladro di 4° livello con 6000 PE e un Mago di 1° Livello con zero PE. Per diventare un mago di 2° livello, Malcolm dovrà raggiungere i 2750 PE, e per il 3° arrivare a 5500 PE, e così via.

Per quanto riguarda le armature concesse valgono le regole più restrittive tra le classi scelte, mentre per la maestria nelle armi si adotta per ogni livello la progressione adeguata in base alla classe e si seguono solo le restrizioni imposte dal culto di appartenenza.

Esempio: Malcolm, il Ladro/Mago dell'esempio precedente, potrebbe usare qualsiasi armatura leggera, ma forse sceglierà di non indossarne, per non rischiare il fallimento nel lancio di incantesimi connesso all'uso di una corazza. Per quanto riguarda le armi invece, inizia con gli slot del Ladro (5), e quando acquista il primo livello come Mago non guadagna altri 2 slot come Mago di 1° (dato che la classe di partenza era il Ladro), e dovrà attendere il 4° livello da Mago per aggiungere un'arma tipica dei maghi o migliorare quelle che già conosce come ladro.

In base ai livelli acquisiti nelle varie classi, il personaggio beneficia del THAC0 migliore, dei TS migliori per ciascun tipo, e dei PF migliori (non si sommano i PF di ogni classe, ma si considerano solo i PF derivanti dalla classe col massimo migliore in base ai DV e al livello).

Esempio 1: Malcolm è un Ladro di 4° e Mago di 1°, quindi avrà 4d4 PF e userà il THAC0 del Ladro (che comunque, fino al 4° livello, è identico a quello di un mago). Per quanto riguarda i Tiri Salvezza invece, userà i valori migliori combinando quelli di un Ladro di 4° e di un Mago di 1°.

Esempio 2: Allanon è un Mago di 5° (5d4 DV) con 18 PF. Decide di diventare un sacerdote votato a Razud, e guadagna 4 livelli da chierico (4d6 DV). Siccome i primi tre livelli da chierico lo porterebbero ad un massimo di PF pari a 18 (3d6), fino a quel momento continua ad usare i PF da Mago che già possiede. Quando guadagna il 4° livello da Chierico però, aggiunge 1d6 ai suoi Punti Ferita. Se volesse poi riprendere ad avanzare come Mago, al livello successivo (M6° con 6d4 DV e C4° con 4d6 DV) non avrebbe diritto ad aggiungere alcun PF, dato che il massimo raggiungibile è già quello del Chierico di 4°. Dal punto di vista del THAC0, ovviamente continuerà ad usare il THAC0 del Mago di 5° finché non diventerà un Chierico di 4°, che ha un THAC0 migliore, prendendo come riferimento quel valore. Per i Tiri Salvezza, userà i migliori a disposizione delle due classi in base al livello.

Avanzamento Biclasse

Col sistema di Avanzamento Biclasse o Contemporaneo, si sommano i PE necessari per avanzare di un livello nelle due classi prescelte, e si ottiene il nuovo livello solo una volta raggiunto quel valore. Il personaggio sfrutta il THAC0 e i Tiri Salvezza migliori tra quelli delle classi di appartenenza, e per determinare i

Punti Ferita usa un dado che sia la media tra quelli delle due classi. Per quanto riguarda le armature o scudi utilizzabili, ha tutte le limitazioni della classe più restrittiva, mentre per la padronanza delle armi parte col numero di slot migliore tra quelli associati alle due classi potendo scegliere dalla gamma di armi più estesa, e prosegue poi con l'intervallo più svantaggioso (regola per i biclasse citata nel manuale *Armeria di Mystara*). Per quanto riguarda le abilità generali, usa la regola per i personaggi biclasse riportata nel *Manuale delle Abilità Generali*.

Non è possibile mescolare l'Avanzamento Biclasse col Multiclasse. Nel momento in cui il personaggio decide di non proseguire più in entrambe le classi, si ritorna ad usare la sola tabella di avanzamento della classe che si sceglie di portare avanti, e non si potrà più usare il sistema di avanzamento contemporaneo (la scelta è irreversibile). Si potrà poi eventualmente aggiungere altri livelli di altre classi (o della classe "abbandonata") ma solo col sistema di avanzamento progressivo (Multiclasse).

Esempio 1: un elfo secondo il sistema standard è il perfetto esempio di un Avanzamento Biclasse. Infatti parte con 1d6 come Punti Ferita, che è la media tra 1d4 del Mago e 1d8 del Guerriero, ha lo stesso THACO del Guerriero (il migliore tra i due), usa i TS migliori (quelli dell'elfo), può usare tutte le armi del guerriero e indossare le corazze (questo per via del suo sangue elfico, che annulla qualsiasi probabilità di fallimento nel lancio di incantesimi arcani indossando armature).

Esempio 2: Motumbo è un umano nuari seguace di Korotiku e sceglie di avanzare contemporaneamente come Chierico e Ladro. Userà quindi come Dadi Vita il d5 (cioè d10 diviso due, media tra d6 e d4), partirà con il numero di armi conosciute più alto tra chierico e ladro (5 armi, quelle del ladro) e accumulerà altri slot al ritmo più lento (1 slot ogni 3 livelli). Potrà indossare qualsiasi armatura, ma preferirà quelle più leggere per non incorrere in penalità nell'uso delle abilità ladresche, mentre la scelta delle armi sarà sempre limitata a quelle consentite dal culto di Korotiku. Per quanto riguarda il THACO, dato che quello del Ladro è identico a quello del Chierico, userà la medesima progressione. Per finire, userà i Tiri Salvezza migliori tra quelli del chierico e del ladro, e dovrà accumulare tanti Punti Esperienza per avanzare di livello quanti quelli dati dalla somma dei PE di ogni livello del ladro e del chierico.

Regole per gestire personaggi comuni

Il sistema di regole di D&D classico prevede un solo tipo di personaggi non giocanti (PNG) senza classi: i cosiddetti Uomini Comuni (UC), con 1 Dado Vita e senza ulteriore possibilità di migliorare le loro capacità se non quella di acquisire classi normali come tutti i PG (mago, chierico, guerriero, ladro, ecc.). Sorge tuttavia un problema e un paradosso con questa semplice regola: come gestire quei personaggi che sicuramente avranno accumulato diverse conoscenze ed esperienza nel loro campo d'azione, ma che tuttavia non

possono essere assimilati a una delle normali classi per PG? Vi sono in effetti alcuni PNG presentati negli Atlanti di Mystara a cui sono associate classi del tutto fuori luogo, solo per non renderli uguali alla massa della gente comune (l'esempio più lampante è Olivia Prothemian, moglie dell'Arciduca Stefan Karameikos, che scopriamo essere una Ladra di 9° livello solo perché è abile nel raccogliere informazioni e fare politica, benché non abbia certamente mai intrapreso quella professione e sia anzi una nobildonna purosangue).

Le regole della Terza Edizione di D&D prevedono quelle che sono chiamate Classi per PNG, ovvero una semplificazione delle classi per PG che sono però associabili ai PNG comuni. L'idea di per sé è meritevole, ma difetta in due punti fondamentali: la volontà di associare una crescita professionale ad una maggiore capacità offensiva dei PNG (ovvero, un Mugnaio di 5° ha molte più possibilità di colpire qualcuno in combattimento di un Mugnaio di 1°, e il nostro Mugnaio, giunto all'8° livello, inspiegabilmente è anche in grado di effettuare due attacchi al round proprio come un Guerriero di 6° nella Terza Edizione) nonché ad una maggiore resistenza (aumento spropositato di Punti Ferita e miglioramento eccessivo dei Tiri Salvezza), e l'incapacità di arrestare la crescita nei livelli da PNG (permettendo quindi teoricamente di avere Mugnai di 20° o Contadini di 16°, anche se in pratica ciò non dovrebbe mai realizzarsi).

Le regole di seguito presentate prendono spunto dall'idea della Terza Edizione, con lo scopo di semplificarla e migliorarla per rendere le classi da PNG mirate ad una crescita delle capacità professionali (abilità generali) in relazione all'esperienza del personaggio, limitando fortemente la crescita nelle capacità offensive e nella resistenza ai danni.

Innanzitutto possiamo ipotizzare che ogni essere umano inizi la sua vita come uomo comune con 1d4 Punti Ferita e un'abilità generale che apprende nell'infanzia. Durante l'adolescenza o al massimo nel passaggio alla maturità, il personaggio intraprende una strada che lo porta a scegliere una classe da PG o avanzare come PNG: guadagna così il 1° livello in una classe a costo zero PE, apprende tutte le abilità generali del caso, e si possono aggiungere determinati Punti Ferita in base ai Dadi Vita della classe (esempio: un uomo che diventi guerriero con 1d8 PF aggiunge 4 PF al 1d4 iniziale, un mago o un ladro non aggiungono PF, mentre un chierico con 1d6 aggiunge 2 PF a quelli iniziali).

Qualsiasi personaggio che non sia abbastanza motivato da ricevere un'educazione e un addestramento sufficiente a far parte di una delle Classi disponibili è considerato un Personaggio Non Giocante Ordinario (o PNGO), a qualsiasi classe sociale appartenga. Quindi che sia un contadino, un artigiano, un commerciante, un mendicante, un nobile o un artista e di qualsiasi classe sociale faccia parte, se non appartiene ad una classe deve essere trattato come un Ordinario.

Il Personaggio Ordinario usa D6 per determinare i Punti Ferita al 1° livello (quindi, adottando il metodo precedente, avrà 1d4+2 PF), e per ogni livello successivo guadagna 1 PF, finché resta nell'età della maturità; dal momento in cui entra nella vecchiaia ces-

sa di acquisire PF ulteriori (in base alla razza l'età è diversa, ad esempio per gli umani è al 60° anno, quindi un Ordinario umano avrà al massimo 1d6+3 PF).

Il THACO del Personaggio Ordinario è sempre 19 a qualsiasi livello (hanno poca dimestichezza col combattimento, come un mago alle prime armi).

I Tiri Salvezza del Personaggio Ordinario sono gli stessi del Ladro. Con le regole alternative qui proposte invece (vedere il paragrafo *Sistema Alternativo di Tiri Salvezza*), ciascun PC sceglie uno fra i quattro tipi di Tiri Salvezza in cui è abbastanza resistente (usa il valore del TS Secondario), mentre per gli altri tre tipi si considera il valore dei TS Normali.

Per quanto riguarda le abilità generali, il Personaggio Ordinario al 1° livello possiede 4 abilità più il bonus Intelligenza, e ne acquista una nuova ogni 3 livelli (quindi al 3°, al 6°, ecc.). Se si usano le regole alternative presentate nel *Manuale delle Abilità Generali*, si consideri che un Ordinario parte con 6 punti abilità + bonus Intelligenza e ne guadagna 1 ogni livello.

Gli slot di maestrie nell'uso delle armi di cui dispone un Personaggio Ordinario sono 4, ma non acquistano ulteriori slot col procedere dei livelli e possono padroneggiare solo armi semplici (si veda la tabella per Armi Semplici nel manuale *Armeria di Mystara*).

All'occorrenza, un Ordinario può convertire uno slot di maestrie in un'abilità generale (o 2 punti abilità), scegliendo di espandere il suo campo di conoscenze o capacità professionali a scapito di quelle marziali. Si consideri ad esempio il tipico saggio del paese, che sceglie di trascurare il suo addestramento militare per approfondire le conoscenze del mondo; oppure la nobildonna che viene istruita nelle incombenze associate alla figura femminile in una casa, anziché alle arti marziali più adatte ai maschi.

Infine, l'avanzamento nella classe non dipende dall'acquisizione di Punti Esperienza, ma semplicemente dall'esperienza che si matura col passare degli anni. In pratica, dopo i primi vent'anni di vita in cui il PNG raggiunge il 1° livello, si considera che un Personaggio Ordinario acquisti un nuovo livello ogni 10 anni. In questo modo, è impossibile per un Ordinario progredire oltre il 9° livello, e di solito si attesterà intorno al 3°-6°, dato che l'aspettativa media di vita per un popolano è di circa 40-50 anni, mentre quella di un nobile e di un borghese può raggiungere i 70 anni in un mondo fantasy medievale.

Nel momento in cui un Personaggio Ordinario acquista esperienza sufficiente ad ottenere un livello in una classe standard, mantiene le caratteristiche dell'Ordinario finché queste sono migliori di quelle guadagnate con la classe, poi progredisce secondo i vantaggi guadagnati con l'avanzare di livello nella classe standard. È infatti possibile far partire un PG come Ordinario, e poi assegnargli una classe in base agli eventi o all'addestramento a cui prende parte.

Esempio: un Fabbro di 3° improvvisamente deve fuggire dal villaggio e diventa suo malgrado un Ladro. Nel momento in cui guadagna il 1° livello da Ladro mantiene i suoi PF come Fabbro di 3° (1d6+2) finché quelli da ladro non li superano (presumibilmente al 3° livello da ladro), mentre usa subito il THACO del ladro e i

suoi TS, nonché aumenta il numero di armi che può usare e il numero di abilità generali a disposizione.

Queste regole servono per poter creare PNG che siano esperti in vari campi del sapere o dei mestieri (abilità generali) pur senza diventare potenti macchine da combattimento capaci di resistere ai danni quanto un avventuriero stagionato (THACO, TS e PF rimangono decisamente bassi).

Di seguito viene presentata una tabella riepilogativa del Personaggio Ordinario (classe per PNG).

Tab. 2.11 – PNG Ordinario

DV al 1°	D6
PF per liv. succ.	+1
THACO	19
TS	Ladro
Abilità (Punti Abilità)	4 +1 / 3 liv. (6 + 1 / liv.)
Slot Maestrie	4
+1 Livello ogni	10 anni

È possibile estendere questa regola anche a PNG semi-umani (elfi, halfling, nani e gnomi), lupin, rakasta e lucertoloidi. Occorre però usare i Dadi Vita giusti (in base alla razza) e riportare l'età massima raggiungibile dal semi-umano o umanoide ai 100 anni massimi e all'età adulta umana per stabilire l'intervallo di tempo associato al passaggio di ogni livello (per impedire ad esempio, che tra gli elfi, che vivono fino a 800 anni, ci siano Fabbri di 40° livello!). La regola non è applicabile con razze che a livello zero (Normal Monster) possiedano più di 2 Dadi Vita.

Esempi di PNG Ordinari umani

CEDRIC SMYTHE

Fabbro darokiniano di 3° (40 anni) di Selenica
 PF: D6+2 (7) THACO: 19 TS: Ladro 3° (Corpo)
 FR: 13 / DS: 10 / CO: 12 / IN: 9 / SG: 10 / CA: 10
Armi conosciute: Mazza leggera (Base), Pugnale (Base), Bastone (Base), Balestra leggera (Base)
Abilità generali: *Armaiolo* (9/11), *Contrattare* (10 +2 bonus), *Fabbricare armi* (9/11), *Fabbro* +1 (11/13).
 Con regole alternative 8 punti abilità: *Armaiolo* 2, *Contrattare* 1 (bonus), *Fabbricare armi* 2, *Fabbro* 4, *Persuasione* 1 (bonus).

Lady OLIVIA PROTHEMIAN in KARAMEIKOS

Nobile thyatiana di 3° (41 anni) di Specularum
 PF: D6+2 (6) THACO: 19 TS: Ladro 3° (Mente)
 FR: 7 / DS: 16 / CO: 9 / IN: 16 / SG: 13 / CA: 14
Armi conosciute (Base): Pugnale, Balestrino
Abilità generali: *Arti domestiche* (16), *Codici e Leggi karameikesi* (16), *Conoscenza della società: Karameikos* (16), *Etichetta* (16), *Fingere* (14 +2 bonus), *Persuasione* (14), *Politica: Karameikos* (16), *Raccogliere informazioni* +1 (16).
 Con regole alternative 14 punti abilità (8 + 2 per Int +4 per 2 slot di maestrie convertiti in abilità): *Arti domestiche* 1, *Codici e Leggi karameikesi* 1, *Conoscenza della comunità: Specularum* 1 (bonus), *Etichetta* 2, *Fingere* 2 (+1 bonus), *Persuasione* 3, *Politica: Karameikos* 2, *Raccogliere informazioni* 3.

FARID IBN-HAMID

Saggio alasyiano di 5° (65 anni) di Parsa

PF: D6+3 (7) THACO: 19 TS: Ladro 5° (Mente)

FR: 7 / DS: 10 / CO: 9 / IN: 18 / SG: 16 / CA: 15

Armi conosciute (Base): Bastone, Pugnale

Abilità generali: *Alchimia* (18), *Astronomia* (18), *Codici e Leggi yleri* (16), *Conoscenza dei geni* (18), *Conoscenza della società: Emirati* (18), *Insegnante* (16), *Miti e Leggende yleri* (18), *Religione: Eterna Verità* (18 +2 bonus), *Resistere al caldo* (9 +2 bonus), *Storia: Ylaruam* (18).

Con regole alternative 17 punti abilità (10 +3 per Int +4 per 2 slot di maestrie convertiti in abilità): *Alchimia 2*, *Astronomia 2*, *Codici e Leggi yleri 2*, *Conoscenza dei geni 2*, *Conoscenza della società: Emirati 1*, *Insegnante 1*, *Miti e Leggende yleri 3*, *Religione: Eterna Verità 2* (+1 bonus), *Resistere al caldo 1* (bonus), *Storia: Ylaruam 2*.

Resurrezioni

Normalmente i sacerdoti Legali dovrebbero essere abbastanza restii ad usare incantesimi di resurrezione e di animazione dei morti, poiché essi sono i più delicati da utilizzare (insieme ai *desideri* e alle *ristorazioni*), in quanto interferiscono con l'autorità divina proprio nella sfera di competenza più alta, ovvero quella della sovranità sulle anime dei trapassati. Ogni chierico sa che non può arrogarsi il diritto di decidere se un individuo deve continuare a vivere dopo la morte, poiché questo è compito degli immortali, che giudicano la vita delle creature in base alle loro azioni e alla fedeltà alle loro credenze e decidono della sorte delle loro anime una volta passate nell'Oltretomba. Quei chierici che venerano immortali patroni della necromanzia e della distruzione non si fanno scrupoli ad animare i morti e usare le loro anime per la causa dell'Entropia, né a risorgere i caduti in battaglia se questo può aiutarli a portare ulteriore morte e distruzione.

Tuttavia, i chierici della maggioranza degli immortali sono rispettosi del potere delle divinità nell'aldilà e di solito aspettano un responso da parte dell'immortale prima di tentare di riportare in vita i morti, dando tempo alle divinità di giudicare l'anima del defunto e di decidere della sua sorte. Infatti, essi credono che se l'anima viene spedita nel paradiso o nell'inferno della divinità venerata dal defunto, esso non potrà più essere riportato in vita, e quindi qualsiasi tentativo fallirà automaticamente (in quanto l'immortale non permetterà loro di andare contro una sua decisione, e quindi non concederà il potere di risorgere l'individuo). Se invece l'anima viene giudicata impura o impreparata ad accedere alla pace (o nel tormento) eterna, allora l'immortale gradirà il tentativo di riportare in vita il defunto, per dargli una nuova possibilità di realizzare il proprio destino e di redimersi.

Occorre comunque sempre ricordare un concetto che vale per qualsiasi chierico: si è sempre autorizzati a tentare di risorgere un fedele appartenente alla stessa vocazione o alla stessa chiesa, ma non bisogne-

rebbe mai cercare di risuscitare un devoto di una diversa religione, dato che di norma un immortale non permette a seguaci di altre divinità di tentare di richiamare le anime dei suoi fedeli. Sarebbe considerato un grave sgarbo nonché un tentativo di intromettersi nella valutazione di una divinità, e questo potrebbe non solo inficiare il tentativo di resurrezione, ma anche e soprattutto portare ad una rappresaglia da parte di creature al servizio dell'immortale contro colui che ha osato modificare il giudizio divino. Per questo prima di tentare di risorgere un devoto di fede diversa, qualsiasi chierico domanda il permesso al proprio patrono e a quello del defunto tramite uno speciale rituale, e solo in caso di responso favorevole può procedere (spesso accade quando i due immortali sono alleati, come tra Ixion e Valerias, Ilsundal e Ordana, Asterius e Koryis, e così via). Naturalmente i sacerdoti di divinità estremamente caotiche e devote alla pratica della necromanzia non hanno tutti questi scrupoli, ma in questi casi è più probabile che il cadavere venga animato con l'energia della sfera dell'Entropia, piuttosto che riportato in vita.

La probabilità che l'anima di un fedele possa ritornare in vita si basa sul concetto che tanto più potente è divenuta in vita una persona e tanto più avrà compiuto il suo destino agli occhi della divinità, guadagnando in modo perenne la permanenza nell'aldilà. La formula da utilizzare (a meno che il DM non decida arbitrariamente) è la seguente (d%):

100 - età* - livello = % di riuscita della resurrezione

* Nota sull'età: l'età dovrebbe essere espressa in "centesimi" in base all'età massima raggiungibile dalla razza del defunto.

Esempio: per un umano (max 100 anni) vale la stessa età della morte, ma per un nano (max 300 anni) si divide l'età raggiunta per 3 per capire quanto ha vissuto rispetto al massimo a lui destinato.

Eventuali bonus/malus da considerare:

- +5% se dello stesso allineamento del chierico (Buono o Malvagio; Caotico, Legale o Neutrale);
- +10% se di allineamento identico a quello della divinità del chierico;
- -10% se di allineamento opposto a quello della divinità del chierico;
- -50% se devoto a divinità nemica del chierico.

Nel momento in cui il tentativo fallisce per la prima volta, non è più possibile in seguito ritentare di far risorgere il defunto, poiché ciò significa che l'anima ha già trovato la pace (o la dannazione) eterna.

Il vero problema riguarda i defunti che non venerano alcun immortale, ovvero gli agnostici. Stando alle credenze della maggioranza dei sacerdoti e dei filosofi planari, una volta morti essi entrano in un luogo di nebbie conosciuto come Limbo, e non sono soggetti al giudizio immortale, ma condannati ad errare in questa terra, evitando che la propria anima venga divorata da spiriti e demoni che governano su questo piano. È quindi possibile resuscitarli anche subito dopo il trapasso, ma il sacerdote deve avere un valido motivo (personale o superiore) per farlo, in quanto si tratta di

elargire il dono più prezioso che un immortale possa fare (quello della vita) a un individuo che non ha alcuna fede nella divinità che compie il miracolo. Solitamente però è più probabile che un chierico sia propenso a risorgere l'anima di un agnostico piuttosto che quella del fedele di un altro immortale, dato che il primo potrà poi essere più facilmente convertito dopo aver fatto l'esperienza drammatica del Limbo, mentre il secondo potrebbe essere favorevole alla conversione solo nel caso fosse stato mandato nell'inferno della sua divinità e volesse assolutamente evitare di tornarci (ma in tal caso bisognerebbe capire perché un individuo degno della punizione eterna debba essere risorto).

Inoltre, chiunque tenti di far tornare dal Limbo un'anima rischia di attirare con l'incantesimo di *resurrezione* lo spirito di qualche altra entità che dimora in quel piano (mentre invece con *resurrezione integrale* o *desiderio* non si corre questo pericolo). In generale, più tempo passa dal momento della morte, e più è difficile che il defunto riesca ad essere sopravvissuto alle legioni di spiriti e demoni che infestano il limbo, specie se si tratta di un personaggio di basso livello. La probabilità (d%) che torni il vero possessore del corpo si calcola in questo modo (tale percentuale dovrebbe sempre restare segreta ai giocatori, in modo da indurli a riflettere a lungo prima di tentare questa strada):

50 + livello del personaggio – nr giorni dalla morte = probabilità % che l'anima originale ritorni dal Limbo (minimo comunque sempre 1%)

Esempio: Vanglar il Furioso, Guerriero di 15°, ha sempre sbeffeggiato le divinità e i loro rappresentanti. Al momento della morte, entra nel Limbo e deve cercare di sopravvivere. Se un suo amico cercasse di farlo risuscitare dopo 20 giorni dalla morte, la probabilità che la sua anima tornasse nel corpo sarebbe: $(50+15)-20 = 45\%$. Dopo due mesi e mezzo, sarebbe quasi impossibile far tornare indietro Vanglar (1%), e ogni tentativo porterebbe più facilmente lo spirito di qualche creatura caotica e vorace a dimorare nel corpo del guerriero, spacciandosi per lui.

Nel caso un diverso spirito ritorni ad abitare il corpo di un risorto, possono verificarsi varie possibilità, che il DM può decidere arbitrariamente o scegliere casualmente tirando 1d20 sulla seguente tabella:

- 1-5:** Cadavere si rianima come zombi da 2d4 DV
- 6-9:** Cadavere si rianima come ghoul da 2d4 DV
- 10-12:** Cadavere si rianima come spettro (wight) da 1d4+4 DV
- 13-14:** Cadavere diventa un vampiro con 1d4+6 DV
- 15-19:** Cadavere ritorna in vita con l'anima malvagia di una creatura morta diverso tempo prima
- 20:** Cadavere ritorna in vita con l'anima caotica e malvagia di uno spirito dell'Entropia

Le azioni dell'anima risorta dipenderanno dagli obiettivi che aveva in vita: essa cercherà di non rivelare la sua vera natura (tranne nell'ovvio caso dei non-morti) a chi l'ha risorta, fino a che non sarà in grado di eliminare potenziali nemici e ottenere piena libertà d'azione.

Pietas

(di Lachlan MacQuarrie – da Dragon Magazine #236)

La Pietas di un personaggio indica il favore divino di cui gode il soggetto (PG o PNG). Obbedendo agli insegnamenti della sua fede, tenendone in gran conto il credo, ed operando per incrementarne il potere, i personaggi di qualsiasi classe possono ottenere l'aiuto e l'approvazione della loro divinità. I DM avranno così uno strumento nuovo per incoraggiare il roleplay e i giocatori avranno un corpus di linee guida e di obiettivi per far guadagnare maggiori poteri ai loro personaggi.

In questa sezione, il termine "fede" indica la religione o il culto a cui un soggetto appartiene, la divinità che egli venera, la filosofia cui aderisce, o le forze naturali che rappresenta (ad esempio, Legge e Caos). Un "Ministro della Fede" è un qualsiasi fedele in grado di lanciare incantesimi divini. Un "Seguace" è un fedele che però non ha capacità da incantatore divino.

Effetti della Pietas

La Pietas viene misurata in Punti Pietas, che vengono guadagnati tramite atti pii e persi tramite atti empì. L'attuale numero di Punti Pietas determina in un personaggio il suo grado di Pietas. Come per i Livelli di Esperienza, una Pietas più alta porta maggiori benefici, che si presentano ad intervalli ben determinati. A differenza dei PE però, è molto più facile perdere Pietas e perdere un livello di Pietas.

La tabella seguente mostra quanti Punti Pietas siano il minimo necessario e sufficiente a mantenersi (o entrare) a un dato grado di Pietas. Tutti i seguaci di una fede cominciano con 1 punto di Pietas. Tutti i ministri cominciano con 5 PP.

Tab. 2.11 – Gradi di Fedeltà

Grado	Definizione	Pietas
1	Debole	0
2	Credente	16
3	Devoto	32
4	Benedetto	64
5	Ispirato	128
6	Innalzato	256

La Pietas di un personaggio rappresenta l'aura protettiva posta intorno a lui dalla sua fede. Quest'aura di solito è invisibile, ma può essere rilevata dagli opportuni incantesimi (ad es. individuare il magico, vista rivelante, ecc.). Tutti i seguaci extraplanari della stessa divinità del credente capiscono automaticamente il suo grado di Pietas, e quelli di altre fedi possono rilevare il suo attuale grado riuscendo in una prova di Saggezza.

Personaggi estremamente pii (Pietas di grado 4 o superiore) possono, a discrezione del DM, risultare evidenti anche all'osservatore casuale. La natura della loro aura generalmente rifletterà la fede del personaggio. Ad esempio, un seguace di una fede benevola potrebbe emanare una sensazione di pace, laddove un ministro di un culto malvagio potrebbe irradiare una sensazione di malessere tale da far rabbrivire.

Man mano che aumenta il grado di Pietas, seguaci e ministri ottengono speciali poteri o particolari

vantaggi quali segni del favore divino. Tutti i benefici della Pietas sono cumulativi. L'effettivo livello di potere di un personaggio nell'usare una data abilità così ottenuta è identico a quello di un paladino dello stesso livello di esperienza del soggetto.

Esempio: Un pio Seguace di Valerias (Guerriero di 12° livello) ha ottenuto grazie alla sua Pietas di poter scacciare i Non-morti con la stessa probabilità di un paladino di 12° livello (Chierico di 4° livello).

Chi invece raggiunge il grado di Innalzato, diventa talmente importante per la sua divinità o la sua fede da ricevere particolari poteri che lo rendono un vero e proprio emissario degli immortali (una sorta di angelo o demone, asseconda del culto). Regole per gestire personaggi Innalzati (Exalted) vengono fornite nel boxed set *Wrath of the Immortals* (Book 1) ed esulano dallo scopo di questo manuale.

Tab. 2.12 – Benefici e penalità per i Ministri

Grado	Beneficio / Penalità
1	Difficoltà a lanciare incantesimi *
2	Il livello dell'incantatore nel lancio degli incantesimi viene aumentato di 2 **
3	Bonus di +1 al Tiro per Colpire e Ferire e ai Tiri Salvezza
4	incantesimo <i>parola sacra</i> 1 volta al giorno
5	90% di Resistenza al Magico vs. una data scuola di incantesimi (scelta dal DM)

* Se la Pietas di un chierico scende sotto 5 punti, il sacerdote può lanciare giornalmente tanti incantesimi quanti sono i Punti Pietas posseduti. I paladini possono lanciare incantesimi solo se i loro PP sono 9+.

** Chi lancia l'incantesimo risulta, ai soli fini della determinazione delle variabili dell'incantesimo stesso (raggio, durata, area d'effetto), di 2 livelli più potente.

Tab. 2.13 – Benefici e penalità per i Seguaci

Grado	Beneficio / Penalità
1	Nessun effetto particolare
2	Bonus di 4 ai Tiri Reazione nei confronti del Clero (PNG) di fede uguale o alleata
3	Bonus di +2 ai Tiri Salvezza
4	1 Abilità Minore (vedi Tabella 2.14)
5	1 Abilità Maggiore (vedi Tabella 2.15)

Tab. 2.14 – Abilità Minori

D6	Potere
1	Lanciare un incantesimo clericale di 1° livello una volta alla settimana *
2	Bonus di +4 nei Tiri Salvezza contro Illusioni
3	Lanciare <i>preveggenza</i> una volta alla settimana
4	Lanciare <i>scaccia maledizioni</i> (o <i>infliggi maledizioni</i>) una volta alla settimana
5	<i>Protezione dal male</i> permanente
6	Immunità a tutte le malattie

* L'incantesimo in questione va determinato dal DM e non potrà più essere modificato.

Tab. 2.15 – Abilità Maggiori

D6	Potere
1	Scacciare (o Controllare) i non-morti
2	Lanciare <i>cura ferite gravi</i> (o <i>causa ferite gravi</i>) una volta al giorno
3	Lanciare incantesimi come i Campioni Consacrati (Paladini/Difensori/Vendicatori)*
4	<i>Cerchio di protezione dal male</i> permanente
5	Lanciare <i>resurrezione</i> (o <i>dito della morte</i>) una volta alla settimana
6	90% di Resistenza al Magico contro incantesimi dei primi tre livelli di una scuola scelta dal DM

* I Seguaci di fedi Neutrali possono pregare per le versioni normali o inverse degli incantesimi reversibili. I Seguaci di fedi Malvagie possono lanciare solo le forme inverse degli incantesimi reversibili.

Guadagnare e Perdere Pietas

I personaggi ottengono o perdono Pietas ogniqualvolta guadagnino punti esperienza, quando gli eventi dell'avventura sono ancora ben vividi nella mente del DM. Dato che culti differenti hanno obiettivi diversi, il DM utilizzerà uno specifico corpus di linee guida per ciascuna fede (si veda "Ricompense e Punizioni").

Per calcolare le assegnazioni di Pietas, si sommano semplicemente tutti i possibili incrementi e decrementi applicabili fino a determinare un numero, compreso (se bonus) tra 1 e 4 per sessione di gioco (anche se qualsiasi quantitativo di punti può andar perduto in una singola sessione, dovrebbe esserci un limite ben definito a quanti se ne possono guadagnare). Da notare che un atto potrebbe ricadere in più categorie. Ad esempio, rubare le elemosine in un tempio è sia "furto in un tempio" sia "danneggiare il debole".

Abili giocatori possono pianificare le loro azioni in modo da minimizzare le perdite di Pietas e massimizzarne i guadagni (uccidendo solo per una buona causa, compiendo più opere buone per rifarsi di una mancanza, ecc.). Si aggiunga quanto assegnato al totale del giocatore, e si applichi immediatamente ogni risultato. La transizione da un grado all'altro è un evento decisamente significativo nella vita di un personaggio, ovviamente, e il DM può voler evidenziare il passaggio con un qualche tipo di segno prodigioso o di presagio (un sogno piacevole o un incubo, un evento atmosferico insolito, e così via).

Perdita totale della Pietas e Maledizioni

Se il totale dei Punti Pietas viene ridotto sotto zero, il personaggio diventa un "Infedele" di grado nullo, e una maledizione divina viene posta su di lui quale ammonimento (vedasi Tabella 2.16). Un personaggio che si trova senza Pietas e commette un'ulteriore mancanza, riceve una maledizione addizionale per ogni tre atti di questo tipo (arrotondare per difetto).

Se è la prima volta che un soggetto esaurisce i suoi Punti Pietas, una fede benevola o tollerante invierà una maledizione breve che durerà un giorno o una settimana (asseconda della condotta del soggetto). In caso contrario, ogni maledizione è permanente fino a che il personaggio non si sottoponga ad un incantesimo di

espiazione per le sue azioni. Quand'anche il personaggio riuscisse ad avere un attivo di punti Pietas, tutte le maledizioni permangono fino a che non si sia ricevuta un'espiazione per ognuna delle azioni che hanno portato alle maledizioni.

Tab. 2.16 – Effetti della maledizione

D6	Effetti della maledizione
1	1 Caratteristica (Forza, Destrezza, ecc.) viene diminuita di 3 punti
2	Goffaggine, penalità di -4 sui Tiri per Colpire e Ferire e sui Tiri Salvezza
3	Le gambe avvizziscono, Fattore di Movimento scende del 25%
4	Perdita di un senso (vista, udito o odorato)
5	Perdita di 1 livello di esperienza, che non può essere recuperato se non quando la maledizione divina non sia stata ritirata
6	Perdita di una Abilità relativa alla classe (ad esempio, un ladro può perdere Svuotare Tasche)

* È possibile ricevere la stessa maledizione più di una volta. Gli effetti delle maledizioni sono cumulativi.

Ricompense e Punizioni

Benché tutte le fedi abbiano in comune gli stessi benefici o maledizioni, ogni culto ha differenti precetti che portano all'acquisizione delle une e delle altre. Ad esempio, anche se tutte le Fedi richiedono una qualche forma di osservanza cerimoniale in tempi stabiliti, l'esatta natura di tale osservanza varia ampiamente asseconda del culto, dalla meditazione in solitario ritiro alle feste più selvagge e sfrenate. Anche se il DM può specificare per ogni singola Fede presente nelle sue campagne le particolari azioni che porteranno punizioni e ricompense, certamente ne avrà un carico di lavoro maggiore. Tale carico può essere diminuito (aumentando nel contempo l'interesse dei giocatori) assegnando tale compito ai giocatori stessi. Naturalmente il DM ha comunque l'ultima parola riguardo all'articolazione di ogni credenza religiosa.

Di seguito vengono elencati i punti più importanti che i Seguaci e i Ministri devono rispettare per non allontanarsi dalla Fede. Per ogni ricompensa viene indicata anche la punizione corrispondente al non ottemperare all'azione indicata.

SEGUACI

1. Seguire uno standard di comportamento minimo

Un minimo standard comportamentale (seguire di tanto in tanto qualche funzione, donare gli spiccioli al tempio, non sputare nel tempio, eccetera) non risulta né uno spunto interessante per fare roleplay, né porta ad azioni eroiche o a sacrifici estremi tali da attirare l'attenzione degli Immortali. I giocatori non sono tenuti ad interpretare queste azioni minori, né da tali atti possono ricavare un qualche beneficio in Pietas. Nessun Cambiamento alla Pietas.

Non riuscire a seguire un minimo standard di comportamento, insultare la fede, o cogliere l'occasione per infrangere un precetto minore (ad esempio, bere in un giorno di astinenza): sottrarre **1** Punto Pietas.

2. Seguire un evento religioso importante

Aggiungere **1** punto alla Pietas. Eventi importanti, quali Feste, Misteri o Riti, hanno luogo in numero non inferiore a 2 e non superiore a 6 l'anno. Ognuno dovrebbe prendere se non tutta, almeno buona parte della giornata, ed implicare una qualche spesa (un sacrificio, un lascito, o semplicemente "Devo comprare un vestito nuovo per la Festa del Solstizio"), per un valore compreso tra 1 e 100 pezzi d'oro.

Non seguire un evento religioso di importanza non minore, per qualsiasi motivo: sottrarre **1** Punto.

3. Versare al Culto una percentuale degli introiti

Aggiungere **1** Punto (se la percentuale è pari al 10%), **2** Punti (50%), oppure **3** Punti (90%) alla Pietas. La percentuale (nota come decima proprio perché il 10% è il caso più diffuso) va computata sul reddito, e va donata al clero (PNG). In nessun caso può andare a beneficio del personaggio di un giocatore. La percentuale richiesta da una data Fede è del tutto a giudizio del DM.

Mancare al versamento della percentuale su ogni introito: sottrarre **1** Punto alla Pietas.

4. Costruire una Cappella

Aggiungere **1** Punto alla Pietas. Col termine Cappella si intende un piccolo santuario in cui sia presente l'effigie della divinità o una reliquia del clero e un anfratto in cui raccogliersi in preghiera. I requisiti specifici vanno determinati dal DM, ma la cosa può includere costruire la struttura da soli con le proprie mani (niente incantesimi), o una spesa non inferiore alle 200 monete d'oro, o il posizionamento della struttura in un sito particolarmente significativo. Al termine della costruzione, l'edificio deve essere consacrato da un Ministro della Fede. I giocatori non possono acquisire Punti Pietas con la costruzione di più di una cappella ogni due mesi.

Danneggiare una cappella della propria fede: sottrarre **1** Punto alla Pietas.

5. Costruire un Tempio

Aggiungere **1** Punto alla Pietas per ogni 500 m.o. di spesa per la costruzione del tempio. Col termine "tempio" si intende una chiesa, un monastero, una scuola gestita da monaci, o persino un ricovero (come quelli gestiti dai Cavalieri Ospitalieri durante le Crociate), del valore non inferiore a 1.000 monete d'oro. I templi devono essere ben costruiti e presentare un'area centrale per gli incontri, uno o più altari, e stanze più piccole sufficienti ai propositi del tempio. Il personaggio è interamente responsabile della costruzione e dei fondi necessari, nonché del reperimento del personale necessario. La costruzione di un tempio è un evento di notevole importanza, e il DM può voler imperniare su questo parecchie avventure. Va rimarcato che le costruzioni fatte erigere dai personaggi per attrarre seguaci personali non contano.

Danneggiare un tempio della propria fede (ovvero causare un danno di ammontare superiore alle 1.000 m.o.): sottrarre **10** Punti alla Pietas.

6. Martirio

Aggiungere **10** punti alla Pietas. Questo consiste nell'affrontare una morte notevolmente eroica per mano di un nemico della Fede mentre si combatte in

favore del proprio credo. A discrezione del DM, se nel gruppo del personaggio è presente un incantatore in grado di risorgerlo dalla morte, questo sacrificio non conta come Martirio.

Tradimento di una santa causa per aver salva la vita: sottrarre **10** Punti alla Pietas.

7. Aiutare un Ministro della propria Fede

Aggiungere **1** Punto alla Pietas. Questo consiste nell'assistere un PNG Ministro nei suoi obblighi o nelle sue ricerche, senza pensare a ricompense.

Danneggiare un ministro della propria fede: sottrarre **2** Punti per livello di esperienza del ministro alla Pietas. Raddoppiare la penalità in caso di morte del ministro, ma dimezzarla in caso in cui il ministro si trovi a 0 Punti Pietas. Se il ministro è di grado "Infedele", il personaggio non subisce penalità.

8. Danneggiare o intralciare membri di fedi nemiche

Aggiungere **1** Punto alla Pietas. Una "Fede Nemica" non è semplicemente una Fede che non è alleata alla propria. Si tratta di una Fede che si oppone attivamente alla propria, ed i cui seguaci operano per danneggiare i confratelli del personaggio. Fedi molto intolleranti considerano ogni altra Fede come nemica (si faccia riferimento al *Codex Immortalis* per comprendere quali siano i nemici di ciascun immortale, o quale siano le divinità considerate nemiche da determinati culti localizzati).

Aiutare esponenti di una fede nemica: sottrarre **2** Punti alla Pietas (Solo 1 in caso l'individuo in questione sia di grado 1 o nullo).

MINISTRI

1. Espletare ognuna delle incombenze sopracitate

Tutti i ministri devono agire seguendo tutti gli otto punti di cui sopra, e similmente ricevono penalità e ricompense come qualsiasi seguace.

Commettere una delle mancanze di cui sopra: raddoppiare le penalità descritte.

2. Espletare le incombenze quotidiane dei ministri

Nessun guadagno. Questo include officiare cerimonie, consigliare e dare assistenza spirituale, lanciare incantesimi per aiutare i credenti, conformarsi a tutte le restrizioni imposte alla propria classe, e così via. Ancora una volta, ci si aspetta che i personaggi agiscano in tal modo a meno che specifichino altrimenti, ed ogni incombenza non deve necessariamente costituire motivo di roleplay.

Mancare nelle basilari incombenze tipiche dei ministri: sottrarre **2** Punti alla Pietas per ogni giorno oggetto di mancanza.

In aggiunta ai comportamenti usuali specificati sopra, ogni Fede commina ricompense e punizioni specifiche in base ai suoi interessi. Per quanto riguarda i seguaci di un culto, occorre fare riferimento a quanto scritto nel Volume 2 del *Codex Immortalis* per comprendere quali siano questi interessi. Per ciascun immortale invece, si può tenere conto degli interessi del singolo come specificato nel Volume 1. Ad esempio, Asterius è associato a: commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, comunicazione, ladri, mercanti e messaggeri. Quindi in base agli interessi che condivide

coi seguaci sarà più attento verso comportamenti che prendano in considerazione questi aspetti. Di seguito vengono elencate diverse aree d'interesse delle divinità comprese di ricompense o punizioni associate ad esse.

AGRICOLTURA

Danneggiare volontariamente campi o pascoli: sottrarre **1** Punto alla Pietas.

ALCHIMIA

Inventare nuove pozioni o formule alchemiche: aggiungere **1** Punto Pietas

ANTENATI

Danneggiare volontariamente un altare commemorativo o una tomba: sottrarre **1** Punto Pietas.

ARTI

Ivi incluse Scrittura, Pittura, Calligrafia, Scultura, Musica, Danza e Canto.

Investire più di una abilità generale in una particolare forma d'arte: aggiungere **1** Punto Pietas.

Donare grandi somme di denaro perché una data forma d'arte abbia fondi: aggiungere **1** Punto Pietas.

Danneggiare un'opera senza pecche nella data arte: sottrarre **1** Punto alla Pietas.

ARTIGIANATO

Una grande Gilda devota all'insegnamento di una forma di artigianato vale come "Tempio".

Investire più di una abilità generale in una particolare forma di artigianato: aggiungere **1** Punto Pietas.

Far sì che una tecnica vada perduta (ad esempio, uccidendo l'unico artista che ne abbia conoscenza e padronanza): sottrarre **4** Punti Pietas.

BELLEZZA

Possedere più di un'abilità generale legata all'estetica: aggiungere **1** Punto Pietas.

Trascurare il proprio aspetto: sottrarre **1** Punto al giorno.

BENE

Aiutare il debole. La cosa deve richiedere un minimo di sacrificio. Perdere una settimana libera riparando il tetto al vicino anziché studiare, allenarsi o intraprendere un'avventura. Aggiungere **1** Punto Pietas.

Recar danno al debole o all'indifeso: sottrarre **2** Punti.

Violenza (se non per legittima difesa): sottrarre **2** Punti.

Assassinio (se l'uccisione poteva essere evitata): sottrarre **4** Punti alla Pietas.

CACCIA e PESCA

Nutrirsi quotidianamente solo con selvaggina o pesci catturati autonomamente: aggiungere **1** punto al mese.

CAOS

Le Fedi fortemente legate al Caos noteranno o ricompenseranno (o puniranno) un particolare comportamento solo il 50% delle volte.

CIELO O ASTRI (LUNA, SOLE, STELLE)

Gli eventi religiosi hanno luogo quando la caratteristica astronomica è presente (es. le divinità solari vengono celebrate in giorni soleggiate).

Evitare il cielo (restando deliberatamente chiuso in casa o sotto terra): sottrarre **1** Punto Pietas al giorno.

COMMERCIO, DENARO, RICCHEZZA

Creare nuove fonti di guadagno (aprire una nuova rotta commerciale, creare una nuova occupazione, firmare un nuovo trattato commerciale): aggiungere **4** Punti.

Accumulare un patrimonio personale: aggiungere **1** Punto Pietas per ogni 50.000 pezzi d'oro.

Stracciare un accordo (a meno che la divinità non sia legata al caos): sottrarre **2** Punti Pietas.

COMUNITÀ

La divinità di una particolare comunità, nazione o cittadina considererà tutti i membri di tale comunità come "Seguaci di una Fede alleata", ed ogni traditore come "Nemico della Fede".

Subire una menomazione o una grave perdita (una persona cara o un oggetto di grande importanza), o morire in difesa della comunità. Aggiungere **5** Punti.

Tradire o danneggiare la comunità. Sottrarre **5** Punti.

CONOSCENZA, SCIENZA

Qualsiasi tipo di Conoscenza o di Scienza

Investire più di una abilità generale in una forma di conoscenza o di scienza: aggiungere **1** Punto Pietas.

Fare nuove scoperte scientifiche: aggiungere **1** Punto.

Distruggere per sempre una fonte di conoscenza unica: sottrarre **1** Punto alla Pietas.

CORAGGIO, AUTODETERMINAZIONE

Intraprendere una grande impresa (una qualsiasi opera dall'esito incerto e che richieda più avventure perchè sia compiuta): aggiungere **2** Punti Pietas.

Non ritirarsi di fronte ad una situazione avversa (in cui le forze sono palesemente a sfavore del soggetto): aggiungere **1** punto alla Pietas

DESTINO, FATO

Opporsi al destino (come rivelato da oracoli o profezie): sottrarre **1** Punto alla Pietas.

ELEMENTI (TERRA, FUOCO, ACQUA, ARIA)

Compiere un'impresa grazie all'elemento venerato: aggiungere **2** Punti Pietas.

Distruggere o corrompere un sito di rilievo per l'elemento venerato (es. caverne, montagne, fiumi, piri, edifici volanti): sottrarre **4** Punti Pietas.

EMOZIONI (Ambizione, Amore, Invidia, Odio...)

Tra i compiti basilari dei ministri vi è il diffondere un'emozione particolare.

Negare o sopprimere il naturale lavorio dell'emozione (ad esempio, per un seguace di un dio dell'amore impedire o intralciare la fuga di due giovani amanti): sottrarre **1** Punto alla Pietas.

EQUILIBRIO, NEUTRALITÀ

Le Fedi dell'Equilibrio considerano i Paladini e i Vendicatori come "Nemici della Fede" il 50% delle volte.

Opporsi ad un grave sbilanciamento, sia rispetto a bene-male, o rispetto a legge-caos: nessun mutamento.

Aggravare tale sbilanciamento: sottrarre **1** Punto.

FERTILITÀ

Gli eventi religiosi "importanti" di culti legati alla Fertilità tendono ad essere notevolmente eccessivi. I personaggi che partecipano a una tale celebrazione devono riposare poi per un periodo tra i due ed i quattro giorni.

FORTUNA

Affidarsi alla fortuna (deve trattarsi di un rischio notevole: la propria vita, ad esempio, o l'intero patrimonio): aggiungere **1** Punto Pietas.

GIUSTIZIA

In genere i criminali contano come "Nemici della Fede", a meno che abbiano mancato solo a leggi ingiuste.

Consegnare alla giustizia un criminale: aggiungere **1** Punto Pietas.

Infrangere la legge: sottrarre **1** Punto Pietas.

Mentire: sottrarre **1** Punto Pietas.

Non mantenere una promessa: sottrarre **1** Punto Pietas.

GUARIGIONE

Attaccare un altro essere vivente (se non con mezzi atti a non causare danni mortali): sottrarre **1** Punto Pietas.

Uccidere un altro essere vivente: sottrarre **4** Punti.

GUERRA, BATTAGLIA, COMBATTIMENTO

Cominciare una battaglia (solo alla persona che ha iniziato il combattimento): aggiungere **1** Punto Pietas.

Abbandonare una battaglia per qualsiasi ragione: sottrarre **1** Punto Pietas.

Codardia: sottrarre **2** Punti Pietas.

INGANNO, SCHERZO, ASTUZIA

Portare a termine uno scherzo pratico molto intelligente tale da porre in evidenza le debolezze di un forte o la stupidità di un potente: aggiungere **3** Punti Pietas.

LEGGE

Le Fedi fortemente legate alla Legge noteranno un particolare comportamento immancabilmente, e lo ricompenseranno (o puniranno) utilizzando parametri simili a quelli delle Fedi legate alla Giustizia.

LUCE

Vivere volontariamente in oscurità o in penombra per tutto il giorno: sottrarre **1** Punto Pietas.

MAGIA

Avanzare di un livello di potere: aggiungere **1** Punto.

Inventare nuovi incantesimi o oggetti magici: aggiungere **1** Punto Pietas.

Distruggere oggetti o effetti magici permanenti: sottrarre **1** Punto Pietas.

Distruggere artefatti: sottrarre **4** Punti Pietas.

MALATTIE

Patire le sofferenze di una malattia senza lamentarsi: aggiungere **1** Punto Pietas.

Diffondere una malattia: aggiungere **1** Punto Pietas ogni cento persone infettate.

Guarire una malattia: sottrarre **2** Punti Pietas.

MALE, MALVAGITÀ

Causare danni e sofferenze immotivati ai più deboli: aggiungere **1** Punto Pietas.

Aumentare il potere temporale della propria fede (soldati, fortificazioni, oggetti magici, influenze diplomatiche, ecc.): aggiungere **2** Punti Pietas.

Mostrare gentilezza o pietà: sottrarre **4** Punti Pietas.

MESSAGGERI

Portare un messaggio tra mille pericoli senza aspettarsi ricompensa: aggiungere **1** Punto Pietas.

MORTE

Prestare assistenza al trapasso di un'altra persona: aggiungere **1** Punto Pietas.

Uccidere una creatura: aggiungere **1** Punto Pietas ogni cento morti causate.

Salvare la vita di una persona (mediante incantesimi, cure o intervento in situazione di rischio mortale): sottrarre **3** Punti Pietas.

NATURA, ANIMALI, PIANTE

Aiutare un qualsiasi animale o branco di animali, o proteggere un'area naturale senza pretendere ricompensa: aggiungere **1** Punto alla Pietas.

Danneggiare volontariamente animali o piante: sottrarre **1** Punto alla Pietas.

OSCURITÀ, NOTTE, TENEBRE

Vivere volontariamente in oscurità o in penombra per tutto il giorno: aggiungere **1** Punto Pietas.

Vivere volontariamente alla luce per oltre 8 ore al giorno: sottrarre **1** Punto Pietas.

PACE, CARITA', TOLLERANZA

Atti di violenza gratuita: sottrarre **3** Punti Pietas.

Incitare alla violenza: sottrarre **2** Punti alla Pietas.

PARTO, BAMBINI

Dare alla luce o aver cura di un bimbo: aggiungere **1** Punto alla Pietas per anno di cure.

Danneggiare una madre o un bimbo: sottrarre **5** Punti.

PROTEZIONE, GUARDIANI

Morire in difesa di un oggetto o di una persona posta sotto protezione conta come "Martirio".

Tradire la fiducia: sottrarre **2** Punti Pietas.

RAZZA SPECIFICA

I nemici della razza contano come "Nemici della fede".

STAGIONE SPECIFICA

Gli eventi religiosi di importanza notevole avranno luogo durante la stagione "più importante".

TEMPO

Nascondere il passare del tempo (ad esempio utilizzando cosmetici per mascherare le rughe): sottrarre **1** Punto alla Pietas.

Accelerare o ritardare il tempo artificialmente (con incantesimi o pozioni di longevità): sottrarre **2** Punti.

TEMPO o EVENTO ATMOSFERICO

Evitare gli effetti del tempo venerato (ad esempio un fedele del dio della pioggia che rimanga al riparo fino alla fine del temporale): sottrarre **1** Punto Pietas.

VIAGGIO, AVVENTURA

Passare oltre un anno lontani da casa impegnati in un viaggio o in un'avventura: aggiungere **1** Punto Pietas.

Vivere senza fissa dimora permanentemente: aggiungere **2** Punti alla Pietas.

Non partecipare ad avventure o non allontanarsi da casa almeno una volta all'anno: sottrarre **1** punto.

VITTORIA, CONQUISTA

Guidare un gruppo in una conquista militare: aggiungere **1** Punto Pietas.

Causare una sconfitta militare a causa delle proprie decisioni o azioni: sottrarre **1** Punto Pietas.

Conversione

Quando un soggetto, vuoi a causa di valutazioni errate, eventi sfortunati o una volontaria condotta disdicevole, si trova senza Punti Pietas o con qualche maledizione divina sulle spalle, è legittimo pensare di avere scelto la fede sbagliata e domandarsi se non sarebbe più a suo agio se seguisse una Fede più congeniale al suo stile di vita. In tali circostanze molti personaggi possono decidere di convertirsi ad una nuova Fede che sia più in sintonia con le proprie convinzioni e credenze, anche se tale conversione non può avvenire più di una volta nella vita del soggetto.

Il personaggio deve trovare un chierico (o, a discrezione del DM, un santuario o un luogo sacro) della Fede desiderata, e chiedere umilmente alla divinità o al culto, con preghiere, digiuni, veglie e cerimonie, l'ottenimento di protezione e guida. Tale richiesta viene di solito accolta, poiché la maggior parte degli Immortali è sempre alla ricerca di nuovi fedeli. Al personaggio saranno cancellati tutti i Punti Pietà precedenti, ogni potere concesso così come le maledizioni e le abilità specifiche della vecchia fede, ottenendo in cambio **1** Punto Pietà nella nuova Fede ma perdendo il 10% dei suoi Punti Esperienza totali (mai più di un livello) per rinnegare parte delle proprie esperienze passate.

Se la nuova Fede non ammette la classe del personaggio (ad esempio, un paladino che si converte ad un culto malvagio), allora il personaggio deve modificare il proprio allineamento o la propria classe di conseguenza (un Paladino ritorna un Guerriero o diventa un Vendicatore Caotico, ad esempio) e perde il 20% dei propri Punti Esperienza (mai più di due livelli).

Intervento Divino

Se il DM lo consente, i personaggi hanno la possibilità di ottenere un intervento divino facendo direttamente appello alla loro Fede.

Il fedele utilizza un'azione per effettuare la richiesta e tira un d20, aggiungendo i PP posseduti. Se il tiro è uguale o superiore a 40, l'appello riesce e il personaggio ottiene l'intervento divino. L'aiuto sarà utile, ma limitato al minimo necessario a risolvere il problema del momento. Dei nemici all'attacco potrebbero essere distratti abbastanza da vincere una iniziativa, un dardo avvelenato esser ricoperto di veleno meno efficace del normale, il personaggio può notare un passaggio segreto che aveva mancato di individuare in precedenza, e così via.

Le divinità non amano essere chiamate in causa troppo di frequente, così tali appelli (che riescano o meno) costeranno al personaggio 1d10 Punti Pietas. Va rimarcato che anche i PNG, e dunque anche i nemici, possono chiedere l'aiuto divino.

Scetticismo

Se il DM lo permette, i giocatori che non desiderano partecipare al sistema della Pietas sono considerati Scettici (rifiutano la divinità), ovvero personaggi che hanno la forza di volontà o lo spirito ribelle necessari e sufficienti a negare il potere di una divinità, di una forza o di una filosofia religiosa.

Gli scettici non ottengono né perdono né punti Pietas. Però la forza del non credere propria di uno scettico è tale che ogni incantesimo clericale di tipo benefico ha su una tale creatura una probabilità del 50% di fallire. La divinità non ha interesse a favorire uno scettico, e qualsiasi tentativo ulteriore di aiutarlo dopo il primo rifiuto fallirà automaticamente per il resto della giornata.

Per ovvie ragioni uno scettico non può mai intraprendere la carriera del ministro della fede o del seguace di un culto, nelle varie forme possibili.

Note sulle Abilità Generali

Oltre a quanto noto, l'abilità generale *Religione* fornisce automaticamente ad un personaggio la conoscenza di tutte le linee guida spirituali (una lista teoretica di comandamenti e proibizioni e inerenti acquisizioni e perdite di Pietas) della Fede sua propria. Una prova di *Religione* tentata con successo fornisce pari informazioni riguardo Fedi comuni nell'area. Il clero passa la maggior parte del tempo utilizzando queste conoscenze per guidare i propri fedeli.

Note sugli Incantesimi

In generale ogni incantesimo che ha specificamente effetto su creature malvagie (quali *protezione dal male*, *individuare il male*) funzionerà su personaggi di una Fede malvagia solo se il loro grado di Pietas è 2 o più: in altre parole, solo se sono fortemente malvagi.

Ai fini di quanto segue, ogni trasgressione ("peccato") che causa la perdita di 4 o più Punti di Pietas vale come "Peccato Grave", laddove i peccati che causano una perdita di Pietas inferiore a 4 sono considerati un "Peccato Minore, Veniale".

Animazione dei morti e incantesimi necromantici: Qualunque Mago Buono che fa uso di questi incantesimi perde immediatamente 1d10 punti Pietas, laddove Chierici e Paladini perdono 2d10 punti.

Comando: Se il soggetto accetta ed esegue con successo il comando imposto, gli verrà perdonato un Peccato Grave, e la risultante perdita di punti Pietas sarà annullata. Se la perdita aveva scatenato una maledizione divina, questa può ora essere negata da incantesimo appropriato (*perdono o scaccia maledizioni*).

Comunicazione divina: Può essere utilizzata per determinare possibili perdite e guadagni di Pietas per azioni previste, o per scoprire un modo per raggiungere un obiettivo minimizzando i rischi (in questo caso, rischi alla Pietas). Ad esempio, "Non uccidere la guardia: offrigli invece un lavoro".

Desiderio: Può essere utilizzato per eliminare le perdite di Pietas causate da un Peccato Grave, per aumentare la Pietas di 1 Punto, o per contrastare gli effetti di una maledizione divina per 1d6 ore.

Dissolvi Magie: Gli effetti magici di una maledizione divina o di una Abilità maggiore o minore non possono essere negati nemmeno temporaneamente.

Perdono: Se il personaggio è veramente pentito (a discrezione del DM), questo incantesimo farà riguadagnare i Punti Pietas perduti in seguito ad una trasgressione minore. Se la perdita di Punti aveva scatenato una maledizione divina, questa può essere negata da un chierico. Le trasgressioni gravi possono essere perdonate per mezzo di questo incantesimo solo ed esclusivamente in seguito alla realizzazione di un *comando*.

Preveggenza: Oltre che per gli altri effetti, la *preveggenza* può essere utilizzata per chiedere consigli spirituali. Questi conterranno indizi riguardo al modo migliore di evitare perdite di Pietas nell'esecuzione di piani elaborati dal chierico. Va notato che a volte "Resta a casa!" è un ottimo consiglio.

Reincarnazione: Se il personaggio è morto sotto il peso di una maledizione divina non perdonata, la sua nuova incarnazione sarà la meno desiderabile (un coboldo se era un elfo, un cervo se era un cacciatore, ecc.) e può, a scelta dal DM, soffrire comunque di una maledizione aggiuntiva. Una persona di alta Pietas (grado 2 o superiore) può tirare due volte sulla tabella di reincarnazione utilizzata, e servirsi poi del risultato più soddisfacente.

Resurrezione e Resurrezione integrale: Se il personaggio è morto sotto il peso di una maledizione divina non perdonata, ha solo il 50% di probabilità di essere risorto da un ministro di qualsiasi fede.

Scaccia maledizioni: Una maledizione divina non può essere negata da un mago. Un chierico di 15° livello o superiore è in grado di negarla, o come parte di una conversione del personaggio (vedasi quanto detto in precedenza), o come azione susseguente ad un *comando*. Ogni altro tentativo di negare la maledizione in questione è destinato a fallire.

Scopri pericolo: Invece che per avvertire di un pericolo fisico, è possibile lanciare l'incantesimo per poter scoprire di un pericolo spirituale: in altre parole, se una data azione portata a compimento possa portare ad una perdita o a una acquisizione di punti Pietas.

Vista rivelante: L'incantesimo rivela il grado di Pietas del personaggio sottoposto ad esame, e l'allineamento etico morale della Fede del soggetto.

Semi-Umani e Classi a 36 Livelli

Le razze dei semi-umani sono ufficialmente quattro: elfi, nani, gnomi e hin (o halfling, cioè mezzuomini). Vengono detti appunto semi-umani poiché sono simili in tutto agli esseri umani fuorchè nella statura e nella fisiologia. I semi-umani sono trattati come razze peculiari e magiche, e per questo le regole originali prevedono che avanzino normalmente fino al livello del titolo (il 10° per gli elfi, il 12° per i nani, il 9° per gli gnomi e l'8° per gli hin) e successivamente progrediscono nelle Classi d'Attacco, che migliorano le capacità marziali del personaggio senza aggiungere altri Punti Ferita né migliorare i Tiri Salvezza, già abbastanza bassi. Una volta raggiunto il livello massimo di sviluppo (la Classe d'Attacco finale), ogni semi-umano avrà una capacità offensiva simile a quella di un Guerriero di 27°, ma con meno Punti Ferita e Tiri Salvezza leggermente più alti. In definitiva, i semi-umani sono molto competitivi nei livelli dal Base all'Expert e nei primi livelli Companion, ma vengono superati dai PG umani dai livelli Companion in avanti.

Questo sistema presenta una serie di regole per poter giocare i personaggi semi-umani come il resto delle razze e come gli umani, prevedendo quindi un avanzamento in 36 livelli in qualunque classe.

Innanzitutto, ogni razza semi-umana ha determinati vantaggi che la discostano da quella umana, e che devono pesare nella progressione in qualsiasi classe fin dal primo livello.

ELFO ALATO (EE'AAR)

Tiri Salvezza: usare i TS della classe di appartenenza con un modificatore di +1 a tutti i Tiri Salvezza.

Difese speciali:

- Immunità alla paralisi dei Ghoul.
- Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di attacco a Soffio (Schivabili) una volta raggiunti 1.600.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).

Capacità straordinarie:

- **Ali piumate:** Ogni ee'aar possiede un paio d'ali dal piumaggio chiaro (bianco, grigio, azzurrognolo, marroncino o dorato) sulla schiena, con un'apertura alare pari 4/3 della sua altezza. Quando sono chiuse, la punta delle ali va dai piedi a una ventina di centimetri sopra la testa. Queste ali permettono agli ee'aar di volare alla velocità base di 18 metri al round (Fattore di Manovrabilità: 3) se non hanno più del carico medio, non indossano armature più ingombranti di 200 monete e non sono esausti. Per ogni ora di volo è necessario superare una prova di Costituzione con penalità di -1 se trasporta un carico superiore alla metà del suo ingombro, e con una penalità cumulativa di -1 per ogni 1500 metri di altitudine: se la prova fallisce,

l'ee'aar è costretto a riposarsi per un periodo di mezz'ora per ogni ora di volo e in questo lasso di tempo è considerato affaticato (-1 all'Iniziativa e al TxC).

- **Attacco in picchiata:** l'elfo alato può attaccare in picchiata un nemico, ma per farlo deve scendere ad un minimo di 10 metri e attaccare con un'arma perforante, e se l'attacco ha successo il danno è raddoppiato.
- **Infravisione entro 18 metri.**
- **Individuare porte segrete e oggetti nascosti** (1-2 su d6 o +3 alla prova di *Osservare* per scoprirle).
- **Sangue Elfico:** non risente di impedimenti al lancio degli incantesimi se indossa armature; Vista acuta: bonus di +2 alla prova di *Osservare*.

Lingue aggiuntive: orchesco e nimmush.

Svantaggi:

- **Ali ingombranti:** a causa delle ali, qualsiasi armatura indossata da un ee'aar con ingombro superiore a 200 monete abbassa di un punto il suo Fattore di Manovrabilità, mentre non può volare quando indossa armature più ingombranti di 400 monete o si trova in luoghi più stretti della sua apertura alare.
- **Claustrofobia:** gli ee'aar sono a disagio quando si trovano in ambienti chiusi per molto tempo. Per ogni giorno passato senza poter vedere il cielo, è necessario superare un TS Paralisi (Mente) con penalità cumulativa di -1 per ogni giorno dopo il primo: se il TS riesce l'ee'aar domina la sua fobia, viceversa diventa Scosso dopo il primo fallimento (-1 all'Iniziativa), Impaurito dopo il secondo (-1 a tutti i tiri), Stordito dopo il terzo, e cade in preda alla follia (vedere gli effetti dell'incantesimo *Regressione mentale*) dopo il 4° TS fallito.

ELFO DI SUPERFICIE O SOTTERRANEO

Tiri Salvezza: usare i TS della classe di appartenenza con un modificatore di +1 a tutti i Tiri Salvezza.

Difese speciali:

- Immunità alla paralisi dei Ghoul.
- Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di attacco a Soffio (Schivabili) una volta raggiunti 1.600.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).

Capacità straordinarie:

- **Infravisione:** entro 18 metri per elfi di superficie, entro 27 metri per elfi sotterranei.
- **Individuare porte segrete e oggetti nascosti** (1-2 su d6 o +3 alla prova di *Osservare* per scoprirle).
- **Sangue Elfico:** non risente di impedimenti al lancio degli incantesimi se indossa armature.

Lingue aggiuntive: gnoll, goblin e orchesco.

ELFO SUBACQUEO (AQUARENDI)

Tiri Salvezza: usare i TS della classe di appartenenza con un modificatore di +1 a tutti i Tiri Salvezza.

Difese speciali:

- Immunità alla paralisi dei Ghoul.
- Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di attacco a Soffio (Schivabili) una volta raggiunti 1.600.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).

Capacità straordinarie:

- Nascondersi sott'acqua: un elfo subacqueo ha una probabilità del 95% di rimanere mimetizzato senza farsi notare in un banco di alghe o coralli se resta fermo, mentre se si muove a 1/3 della velocità di nuoto la probabilità è solo del 10% per livello e scende al 5% per livello se la velocità di movimento è metà di quella normale (non può nascondersi se si muove più velocemente di così).
- Sangue Elfico: non risente di impedimenti al lancio degli incantesimi se indossa armature.

Lingue aggiuntive: delfinese e balenottero.

GNOMO DEI CIELI

Tiri Salvezza: usare i TS della classe di appartenenza coi seguenti modificatori: +3 Raggio della Morte, Veleno, Bacchette, Paralisi e Pietrificazione, +1 Soffio del drago, Incantesimi, Verghe e Bastoni.

Bonus speciali: +1 alla Destrezza e -1 alla Forza (a causa della taglia Piccola) e bonus relativi ai Tiri per Colpire dovuti alla Taglia (vedi Introduzione).

Difese speciali: Bonus di +1 ai TS contro elettricità/fulmini e contro attacchi basati sull'elemento aria.

Capacità straordinarie:

- Aggrapparsi: dal 2° livello se cade da un'altezza superiore a 3 metri in una zona elevata (non vale quindi sotto terra), con un favorevole TS Raggio della Morte (Schivabili) modificato dal bonus Destrezza lo gnomo del cielo può aggrapparsi a qualcosa per evitare completamente i danni da caduta.
- Conoscenza dei cieli: uno gnomo del cielo a bordo di una macchina o di una cavalcatura volante ha sempre una probabilità del 50% +10% ogni tre livelli di conoscere istintivamente l'altezza dal suolo, la velocità approssimativa, e se le condizioni atmosferiche sono normali o magicamente alterate.
- Evocare servo fluttuante in un luogo aperto una volta a settimana a partire dal 8° livello.
- Inventiva Gnomica: al 9° livello bonus di +2 a tutte le prove di *Fisica fantastica*.

Lingue aggiuntive: nanico.

Svantaggi: A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado (vedi Tab. II nell'Introduzione) e il Movimento Base è di 9 metri.

GNOMO DI TERRA

Tiri Salvezza: usare i TS della classe di appartenenza coi seguenti modificatori: +3 Raggio della Morte, Veleno, Bacchette, Paralisi e Pietrificazione, +1 Soffio del drago, Incantesimi, Verghe e Bastoni.

Bonus speciali: +1 alla Destrezza e -1 alla Forza (a causa della taglia Piccola) e bonus relativi ai Tiri per Colpire dovuti alla Taglia (vedi Introduzione).

Difese speciali: Bonus di +1 ai TS contro acido e contro attacchi basati sull'elemento terra.

Capacità straordinarie:

- Comunicare con animali normali sotterranei.
- Creare muro di pietra in luogo sotterraneo una volta a settimana a partire dal 8° livello.
- Individuare trappole, passaggi segreti e stanze nascoste (1-2 su d6 o +2 alla prova di *Osservare*).
- Infravisione entro 27 metri.

- Inventiva Gnomica: al 9° livello bonus di +2 a tutte le prove di *Fisica fantastica*.

Lingue aggiuntive: nanico, coboldo e goblin.

Svantaggi: A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado (vedi Tab. II nell'Introduzione) e il Movimento Base è di 9 metri.

HIN (HALFLING)

Tiri Salvezza: usare i TS della classe di appartenenza coi seguenti modificatori: +3 Raggio della Morte, Veleno, Bacchette, Paralisi e Pietrificazione, +1 Soffio del drago, Incantesimi, Verghe e Bastoni.

Bonus speciali:

- +1 all'Iniziativa.
- +1 ai Tiri per Colpire con armi da tiro.
- +1 alla Destrezza e -1 alla Forza (a causa della taglia Piccola) e bonus relativi ai Tiri per Colpire dovuti alla Taglia (vedi Introduzione).

Difese speciali:

- Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di effetto magico una volta raggiunti 300.000 PE (e può ridurre a 1/4 con appropriato TS).
- Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di attacco a Soffio (Schivabili) una volta raggiunti 2.100.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).

Capacità straordinarie: Nascondersi nelle Ombre: 90% all'aperto, 33% negli interni (rimanendo fermo).

Svantaggi: A causa della taglia Piccola, i Dadi Vita di ogni classe si riducono di un grado (vedi Tab. II nell'Introduzione) e il Movimento Base è di 9 metri.

NANO ANTICO (KOGOLOR)

Tiri Salvezza: usare i TS della classe di appartenenza coi seguenti modificatori: +1 Raggio della Morte, Veleno, Paralisi e Pietrificazione.

Capacità straordinarie: Individuare trappole, passaggi segreti e stanze nascoste (1-2 su d6 o +3 alla prova di *Osservare* per scoprirle).

Lingue aggiuntive: gnomico, orchesco.

NANO COMUNE (DENWARF)

Tiri Salvezza: usare i TS della classe di appartenenza coi seguenti modificatori: +3 Raggio della Morte, Veleno, Bacchette, Paralisi e Pietrificazione, +1 Soffio del drago, Incantesimi, Verghe e Bastoni.

Difese speciali: Dimezza automaticamente i danni da qualsiasi tipo di effetto magico una volta raggiunti 1.400.000 PE (e può ridurre ulteriormente a 1/4 con appropriato TS).

Capacità straordinarie:

- Individuare trappole, passaggi segreti e stanze nascoste (1-2 su d6 o +3 alla prova di *Osservare* per scoprirle).
- Infravisione entro 18 metri.

Lingue aggiuntive: gnomico, coboldo e goblin.

Svantaggi: A causa della loro natura volutamente refrattaria alla magia, i nani comuni (Denwarf) non possono accedere alle classi di incantatori arcani.

Questi vantaggi si possono quantificare come segue, in termini di Punti Esperienza che ogni perso-

naggio appartenente a quella determinata razza deve conseguire in aggiunta a quelli della sua classe per avanzare di livello. In base alla portata dei vantaggi posseduti, ogni razza semi-umana ricade in una delle tre categorie seguenti: Minore (+10% PE), Intermedia (+15% PE), Superiore (+20% PE).

- Elfi (qualsiasi sottorazza): Intermedia
- Gnomi (qualsiasi sottorazza): Superiore
- Hin: Superiore
- Nani antichi: Minore
- Nani comuni: Intermedia

Ciò significa che ad ogni livello, un personaggio di quella determinata razza dovrà guadagnare quella percentuale in più di PE rispetto a quanto stabilito dalla sua classe per poter avanzare di livello.

Nel caso di personaggi multiclasse, ovviamente la percentuale di PE in aggiunta vale per i livelli di ogni classe posseduta (vedere la sezione precedente intitolata *Regole per avanzare in più classi*).

Il livello del titolo rimane lo stesso per tutte le razze (il 9° in qualsiasi classe), e il THAC0, i Dadi Vita, i Tiri Salvezza e i Punti Ferita sono determinati dalla classe di appartenenza e non più dalla razza.

Esempio: un PG Nano comune che voglia fare il Guerriero (2000 PE per il 2°) dovrà guadagnare ben 2300 PE per diventare un nano di 2° (+15%), e per il 3° 4600 PE (anziché i soliti 4000 PE di un guerriero umano), e così via, fino a che per il 9° livello il Guerriero Nano dovrà accumulare 276.000 PE contro i soli 240.000 del Guerriero umano. Il suo THAC0 e PF e TS saranno quelli del Guerriero, e i TS risentiranno dei bonus conaturati alla sua razza (come sopra riportato).

Sistema alternativo di Tiri Salvezza

(di Leroy van Camp III)

Il sistema di Tiri Salvezza proposto nei manuali di D&D risulta spesso assai farraginoso. In particolare, non è molto chiaro cosa intendessero gli autori con le categorie *Bacchette Magiche* e *Soffio del Drago*. Indicano forse che quei TS devono essere effettuati solo quando si viene colpiti da un incantesimo prodotto da una bacchetta magica o dal soffio di un drago? Sembrerebbe troppo riduttivo, e spesso anzi nei moduli d'avventura il TS richiesto per evitare l'effetto di una bacchetta è un TS contro Incantesimi. E poi perché separare i TS delle Bacchette da quelli dei Bastoni e delle Verghe magiche? Un vero rompicapo, specie per i DM novizi (e non solo). Perciò, anche alla luce delle innovazioni apportate nella Terza Edizione, è stato elaborato questo sistema: per semplificare le cose.

Le tabelle sottostanti indicano una serie di Tiri Salvezza che si basano su quattro categorie possibili di attacchi: Corpo, Mente, Magia, Schivabili. Ogni classe di personaggi è particolarmente forte in una delle quattro categorie e debole in altre due, e questo serve ad equilibrare il gioco. Sono state fornite anche tabelle per i TS dei semi-umani, che potranno essere utili anche per altre nuove razze e classi.

Nuove categorie di Tiri Salvezza

Tutti gli attacchi a cui è possibile opporsi o resistere in qualche modo (ovvero contro i quali è possibile fare un TS per evitarli o ridurne gli effetti) sono suddivisi in quattro categorie mutuamente esclusive.

- **Schivabili:** vengono usati quando il personaggio viene attaccato da qualcosa di fisico che può essere visto e schivato per ridurre i danni. Esempi tipici includono il *fulmine magico*, la *palla di fuoco*, i dardi delle trappole, e così via. All'interno di questa categoria rientrano anche tutti quei TS che hanno a che fare con la mobilità e l'agilità del corpo umano, ad esempio un TS per evitare di cadere o per liberarsi da una rete, e infine il TS per cercare di parare un attacco avversario intercettandolo (ad esempio grazie alla Parata effettuabile con le maestrie nell'uso delle armi).
- **Mente:** qualsiasi tentativo di influenzare la mente del personaggio rientra in questa categoria. Il TS rappresenta la forza di volontà opposta dal personaggio per resistere alla pressione. Esempi di questo tipo di attacchi sono tutti i tipi gli incantesimi di Ammalimento, alcune illusioni e simili effetti magici che alterano lo stato mentale, così come tutti quegli effetti psionici che influenzano direttamente la mente senza causare danni al corpo. Da notare che i veleni che influenzano le capacità cerebrali e provocano illusioni o alterazioni mentali non rientrano in questa categoria.
- **Corpo:** riguardano quegli attacchi che influenzano direttamente il corpo, escludendo quelli che possono essere schivati o quelli che agiscono solo sulla mente del soggetto (coperti rispettivamente dalle due categorie sopra descritte). Il TS Corpo indica la capacità di resistenza del soggetto al dolore e alle alterazioni fisiche. Esempi di questo tipo di attacchi includono la paralisi, la pietrificazione, la metamorfosi, il trasporto magico, lo stordimento e le tossine contenute nei veleni.
- **Magia:** quest'ultima categoria comprende tutti quegli attacchi che non possono essere inseriti all'interno delle tre precedentemente menzionate. Il TS Magia serve per resistere a tutti quegli effetti che agiscono sullo spirito oltre che sul corpo della vittima, e che *utilizzano energie magiche* per farlo. Esempi di questo tipo di attacchi includono il risucchio di energia vitale, le varie Parole e Rune magiche che influenzano direttamente lo spirito della vittima, così come il *dito della morte* e gli incantesimi che disgiungono lo spirito dal corpo (es: *giara magica*), e vari poteri psionici.

Da notare che se un tipo di attacco richiede un certo tipo di TS, ma il personaggio è impossibilitato ad effettuare il TS per svariati motivi, egli non beneficia di un altro TS sotto una categoria simile, ma è costretto a subire tutti i danni derivanti da quell'attacco.

Esempio: un guerriero è incatenato ad una parete di legno e un mago gli scaglia contro un *fulmine magico*. Normalmente potrebbe fare un TS Schivabili per evitarlo parzialmente e subire metà dei danni, ma in questo caso è immobilizzato e dunque non può schivarlo (nessun TS per dimezzare le ferite). Ovviamente il suo corpo cercherà di reagire al danno, ma questo non significa che possa effettuare un TS Corpo in sostituzione di quello Schivabili.

Tiri Salvezza Primari e Secondari

Esiste un'unica tabella di Tiri Salvezza per gli esseri umani e una per ogni specifica razza di semi-umani. Questo tuttavia non significa che tutti i personaggi abbiano uguali TS. Viceversa, i TS sono divisi in tre gradi: Primari, Secondari e Normali.

I TS Primari sono associati a quella categoria di TS (fra le quattro sopra descritte) in cui il personaggio (in base alla classe a cui appartiene) riesce meglio. I TS Secondari sono quelli che il personaggio riesce ad effettuare con un buon grado di successo, mentre i TS classificati Normali comprendono le rimanenti due categorie nei quali il soggetto non eccelle in particolare.

Tutti i TS si abbassano normalmente con l'avanzare del livello, ma giunti al livello ultimo, il 36°, solo nel gruppo di TS Primario in quello Secondario si eccelle (tiro di dado: 2), mentre nelle altre due categorie il rischio di fallimento è leggermente maggiore (tiro di dado 4 per le due categorie Normali).

I TS dipendono in ultima istanza dalla classe di appartenenza del personaggio, quindi per sapere quali sono i suoi TS basta solo cercare la classe nella Tabella 2.17 e verificare quali sono le categorie che corrispondono ai TS Primari, Secondari e Normali. Quindi occorre consultare la Tabella 2.18 per vedere la progressione e i valori dei TS.

Tab. 2.17 – TS in base alle Classi

Classe	Primario	Secondario
Chierico	Mente	Magia
Guerriero	Corpo	Schivabili
Ladro	Schivabili	Corpo
Mago	Magia	Mente
Mistico	Corpo	Mente
Stregone	Magia	Corpo

Nota: considerare tutte le altre classi che qui non sono menzionate come sottoclassi di una delle classi fondamentali sopra riportate, utilizzando gli stessi TS. Nel caso di personaggi biclasse o multi-classe, utilizzare il Primario della classe dominante come TS Primario, e il Primario della seconda classe come Secondario, oppure basarsi sui Requisiti Primari della classe per stabilire TS Primari e Secondari (ad esempio un Ranger o un Campione Consacrato è un biclasse guerriero-chierico, quindi ha TS Corpo primario e TS Mente secondario).

Gli individui privi di classe, ovvero gli Uomini Comuni (livello zero), non hanno intrapreso alcun particolare addestramento, né sviluppato una particola-

re reattività nei confronti di certi pericoli, e pertanto si considerano privi di TS Primari. Per loro occorre scegliere una certa categoria di TS che viene considerata migliore e il cui valore è 13, e per le restanti tre categorie il valore è 15; tutti i TS sono comunque alterabili grazie ai modificatori sotto menzionati.

Tab. 2.18 – Tiri Salvezza in base al Livello

Livello	Primario	Secondario	Normali
1-3	11	13	15
4-6	10	12	14
7-9	9	11	13
10-12	8	10	12
13-15	7	9	11
16-18	6	8	10
19-21	5	7	9
22-24	4	6	8
25-27	3	5	7
28-30	2	4	6
31-33	2	3	5
34-36	2	2	4

Oltre che grazie a bonus offerti da anelli di protezione e simili oggetti magici, i TS puri possono essere migliorati se un personaggio possiede un'alta resistenza fisica, una forza di volontà superiore, un'agilità fuori dal comune e uno spirito indomito. Questo significa che le quattro categorie di TS sono influenzate dal valore di una delle caratteristiche del personaggio. Il modificatore che il personaggio possiede in una delle seguenti caratteristiche influenza il valore riportato nel TS per quella categoria:

- Destrezza influenza il TS Schivabili
- Costituzione influenza il TS Corpo
- Saggezza influenza il TS Mente
- Carisma influenza il TS Magia

Tiri Salvezza dei Semi-umani

Come già menzionato, nelle regole di D&D i personaggi semi-umani (elfi, nani, halfling e gnomi) non riescono a raggiungere il 36° livello come gli umani, ma procedono utilizzando le cosiddette Classi d'Attacco una volta superato un determinato livello. Queste razze sono più resistenti degli umani, e per questo i loro TS (anche ai bassi livelli) sono migliori in virtù della loro natura. Le seguenti tabelle indicano i TS appropriati per le razze semi-umane più famose, e possono essere prese come tabelle di riferimento per TS di altre razze di umanoidi o mostri.

Tab. 2.19 – TS degli Elfi

Livello	Schivabili	Mente	Corpo	Magia
1-3	12	10	14	12
4-6	10	8	12	10
7-9	8	6	10	8
10	6	4	8	6

Tab. 2.20 – TS degli Gnomi

Livello	Schivabili	Mente	Corpo	Magia
1-3	12	12	10	14
4-6	10	10	8	12
7-8	8	8	6	10
9	6	6	4	8

Tab. 2.21 – TS degli Halfling (Hin)

Livello	Schivabili	Mente	Corpo	Magia
1-3	10	12	14	12
4-5	8	10	12	10
6-7	6	8	10	8
8	4	6	8	6

Tab. 2.22 – TS dei Nani

Livello	Schivabili	Mente	Corpo	Magia
1-4	14	12	12	10
5-8	12	10	10	8
9-11	10	8	8	6
12	8	6	6	4

È anche possibile adottare per i semi-umani la stessa tabella di progressione nei TS delle altre razze (tab. 2.18), ipotizzando che possano raggiungere il 36° livello in ogni classe. In tal caso, ogni semi-umano riceve un bonus ai TS in funzione della sua razza:

Elfi: +2 a TS Mente e +1 a TS Magia e Schivabili.

Gnomi: +2 a TS Corpo e Mente, +1 a TS Magia.

Halfling: +2 a TS Schivabili e Magia, +1 a TS Mente.

Nani: +2 a TS Magia e TS Corpo, +1 a TS Mente.

Tiri Salvezza dei Mostri

Resta ora il problema di come determinare i TS dei mostri e di quelle creature che non appartengono ad una classe specifica, ma che tuttavia non sono uomini comuni.

La cosa più semplice è determinare la classe e il livello del mostro in base alla descrizione della creatura nei manuali standard e quindi assegnargli i TS appropriati (come guerriero di 5° livello, oppure come mago di 10°, ecc.).

Un metodo alternativo, ma più realistico e immediato, è invece ignorare i riferimenti nei manuali dei mostri e assegnare un TS alla creatura in base al buon senso e ai suoi DV. Ad esempio, una creatura dalla grande mole difficilmente avrà una grande agilità, quindi potrebbe avere un TS Schivabili alto (diciamo 12) mentre un TS Corpo estremamente basso (diciamo 6), mentre Magia e Mente sono medi (intorno al 9). Oppure potrebbe essere particolarmente stupido e quindi avrà un alto TS Mente, ma sarà particolarmente resistente agli attacchi fisici o magici, oppure particolarmente agile. In generale, ogni razza avrà comunque sempre una categoria in cui è particolarmente resistente e una in cui non è affatto resistente.

Esempio: un gruppo di avventurieri si imbatte in una banda di giganti delle colline e viene attaccato. Il mago del gruppo lancia una *palla di fuoco* a uno dei giganti per metterlo fuori combattimento. Data la mole e i DV,

il gigante ha un'enorme resistenza fisica, ma non è particolarmente agile. Il DM decide quindi di attribuirgli un TS Schivabili di 14, mentre avrà un TS Corpo di 6 e i restanti TS Mente e Magia di 12 punti.

Potrebbe sembrare un lavoro impegnativo e lungo, ma in realtà il DM può tranquillamente decidere il valore dei TS dei vari mostri nel momento stesso in cui si crea la necessità e poi annotarli per il futuro.

Sistemi alternativi per gestire gli Incantesimi

PROVE DI ABILITÀ

Un metodo alternativo per gestire la magia è costituito dall'affidare ad una prova di abilità il tentativo di lanciare un incantesimo. Si considera che il numero di incantesimi per livello di potere lanciabili dal personaggio secondo le normali regole costituiscano la "riserva magica" a cui egli può attingere senza particolari sforzi. In pratica, ogni incantatore per riuscire ad evocare un qualsiasi potere magico deve effettuare con successo una prova nell'abilità corrispondente (*Magia Arcana* per incantatori arcani e *Magia Divina* per chi utilizza quella fonte di potere) con una penalità che dipende dal livello della magia evocata come segue: Liv. 1°-2°: -1; Liv. 3°-4°: -2; Liv. 5°-6°: -3; Liv. 7°-8°: -4; Liv. 9°: -5. Se la prova non riesce, l'incantesimo non viene lanciato, ma questo non impedisce di poter ritentare nel round successivo e il tentativo non prosciuga la sua "riserva magica". Se invece la prova riesce, la magia ha effetto come previsto.

L'elemento innovativo di questo approccio è la possibilità di eccedere il normale numero di incantesimi usabili quotidianamente. Infatti, l'incantatore è in grado di evocare incantesimi in eccedenza rispetto alla sua riserva, ma questo comporta uno sforzo molto maggiore e di conseguenza la probabilità di riuscire in quest'impresa diminuisce progressivamente. In pratica, per ogni tentativo di lanciare incantesimi che eccedono il limite giornaliero, la prova di abilità subisce un malus pari al livello dell'incantesimo più due punti cumulativi in base al numero di tentativi fatti oltre il limite consentito dalla riserva magica.

Esempio: Feidus è un mago di 10° livello con un valore di 18 in *Magia Arcana*. La sua riserva magica è la seguente: 3/3/3/2. Supponendo che abbia già lanciato due incantesimi di quinto livello, qualora volesse tentare di lanciarne uno per la terza volta, dovrebbe effettuare una prova di *Magia Arcana* con penalità di 7 punti. Se perciò con la prova ottiene un valore di 11 o meno su d20, l'incantesimo riuscirà, viceversa fallirà. Un tentativo successivo sempre con incantesimi di 5° livello subirà una penalità di 9 punti, e così via.

Questo sistema permette di eccedere il numero massimo di incantesimi usabili da qualsiasi personaggio con un sistema molto semplice, ma allo stesso tempo rende più difficile il lancio di qualsiasi magia rispetto al sistema standard (trasformando il mestiere di incantatore in un ruolo molto meno scontato all'interno

della campagna). Inoltre, i giocatori e il DM devono comunque tenere conto di quanti incantesimi per livello vengono usati, e questo, insieme al fatto di introdurre un tiro di dado in più rispetto al normale (la prova di abilità) può sicuramente rallentare il gioco.

PUNTI MAGIA

Qualsiasi incantatore è in grado di lanciare incantesimi utilizzando dei Punti Magia (PM) che variano in base alla sua classe di appartenenza, al suo livello e alla sua caratteristica primaria (Intelligenza, Saggiezza o Carisma). Ad ogni incantesimo è associato un valore in Punti Magia pari al proprio livello di appartenenza (es.: una magia di 2° livello costa 2 Punti Magia), e una volta lanciato, detrarre il valore dell'incantesimo dal totale dei Punti Magia residui dell'incantatore.

La regola generale per attribuire Punti Magia ad una classe è la seguente: per ogni livello della classe, moltiplicate il numero di incantesimi disponibili per il livello di potere corrispondente. Sommate i valori così ottenuti per determinare il numero di slot di incantesimi disponibili per quel livello e quindi dimezzate il valore (arrotondando per eccesso). Questo numero rappresenta i Punti Magia disponibili per quella classe a quel determinato livello. Questo ovviamente implica che il personaggio avrà meno incantesimi a disposizione rispetto al sistema tradizionale, ma questo sarà compensato dal fatto che avrà molta più libertà di scelta e di utilizzo delle magie conosciute.

Per quanto riguarda le classi ibride, ovvero quelle in cui il numero di incantesimi lanciabili è pari ad una frazione della tabella di un altro incantatore (es. i Campioni Consacrati, il Ranger, il Taltos e il Guerriero Arcano), i Punti Magia disponibili sono esattamente quelli della classe a cui fanno riferimento per gli incantesimi, ma nei limiti riportati dalle loro capacità magiche (ad esempio, un Paladino equivale ad un Chierico con 1/3 dei livelli, quindi un Paladino di 9° equivarrà ad un Chierico di 3° per stabilire quanti PM possiede).

Inoltre, per determinare i PM totali dell'incantatore occorre aggiungere il valore del bonus della sua caratteristica primaria (es. Intelligenza per i maghi, Saggiezza per i chierici, Carisma per gli stregoni) più un terzo del livello del personaggio (arrotondando per difetto). Per le classi Maestro dei Sigilli (Hakomon), Stregone (Wicca), Mago Selvaggio (Wokani), le classi di incantatori fatati e i draghi invece, occorre invece aggiungere un valore pari alla metà del livello/Dadi Vita più il bonus caratteristica per determinare i PM totali disponibili al personaggio.

I Punti Magia crescono in funzione dell'aumento di esperienza (livello) del personaggio secondo le tabelle riassuntive fornite di seguito.

Legenda: C: Chierico – CS: Chierico Semiumano – E: Elfo – EM: Elfo Mago – L: Leprecauno – M: Mago – PM: Principe Mercante – Sd: Sidhe – Sp: Spiritello – SO: Sciamano Ombra.

Tab. 2.23 – Punti Magia in base alla Classe

Liv.	C	M	Sd	SO
1	1	1	1	1
2	1	1	1	1
3	2	2	2	2
4	3	3	3	3
5	5	5	5	4
6	7	6	6	5
7	10	10	8	6
8	13	12	11	8
9	17	16	13	9
10	22	20	17	10
11	26	24	21	13
12	31	26	25	15
13	35	29	28	18
14	38	34	34	21
15	43	38	39	25
16	47	44	44	28
17	51	50	50	33
18	54	54	56	39
19	58	60	59	42
20	62	66	64	47
21	66	71	70	56
22	70	79	72	63
23	74	86	75	-
24	77	94	78	-
25	81	103	81	-
26	85	110	86	-
27	90	119	88	-
28	95	127	91	-
29	100	136	96	-
30	103	144	101	-
31	107	152	104	-
32	112	161	109	-
33	117	171	113	-
34	120	181	115	-
35	123	191	120	-
36	126	203	126	-

Tab. 2.24 – Punti Magia in base alla Classe

Liv.	CS	E	EM	L	PM	Sp
1	1	1	1	0	1	1
2	1	1	1	1	1	1
3	2	2	2	1	2	2
4	3	3	3	2	3	3
5	5	5	5	3	5	5
6	7	6	7	5	7	6
7	10	9	10	7	9	8
8	13	12	12	9	12	11
9	17	16	15	12	15	13
10	22	20	18	14	18	17
11	26	-	24	19	24	21
12	31	-	28	22	28	25
13	35	-	39	26	37	29
14	38	-	44	30	42	34
15	43	-	55	34	51	41
16	47	-	60	40	56	47
17	51	-	74	44	62	51
18	54	-	80	49	70	59
19	60	-	102	58	74	64
20	65	-	112	64	82	70

Esempio 1: al 1° livello, un mago umano con Intelligenza 14 (bonus +1) potrà disporre di $1+1 = 2$ Punti Magia. Ciò gli consente quindi di lanciare 2 incantesimi di 1°. Al 5° livello lo stesso mago avrà invece a disposizione: $4+1 = 5$ PM con cui potrebbe lanciare un incantesimo di 3° e uno di 2°, oppure uno di 3° e due di 1°, oppure due di 2° e uno di 1°, e così via fino a che le combinazioni possibili non esauriscono il suo ammontare di Punti Magia.

Esempio 2: un orco wokani di 6° livello con Intelligenza 16 (bonus +2) potrà disporre di 6 (per il livello) + 2 (bonus Int) + 3 (1/2 livello perché wokani) = 11 PM. Un mago umano di 6° livello con la stessa Intelligenza disporrebbe invece di $6+2+2 = 10$ PM.

Nel caso di personaggi con due classi di incantatori (ad esempio un elfo che diventi anche Principe Mercante), i Punti Magia derivanti da ognuna classe si possono sommare, ma resta inteso che il livello di potere massimo utilizzabile da ogni classe resta invariato.

CONTROINCANTESIMI

Secondo le regole comuni, è possibile annullare gli effetti di un incantesimo solo dopo che questo è stato lanciato, usando *dissolvi magie* o simili rituali che annullano la magia così come gli incantesimi inversi (ad esempio si può annullare un'area di *tenebre magiche* lanciando *luce magica*). Con questa regola opzionale si può implementare una pratica che consenta agli incantatori di contrastare efficacemente e tempestivamente le magie avversarie: il controincantesimo.

Per lanciare un controincantesimo è sufficiente che l'incantatore non abbia ancora agito durante il round di combattimento e che riesca a vedere e sentire l'avversario contro cui vuole agire. Nel momento in cui un incantatore pronuncia un incantesimo non personale (ovvero che non influenza soltanto lui), un qualsiasi altro incantatore può annullarne gli effetti prima che questi abbiano luogo usando parte della sua energia magica per contrastare il rituale. Non è importante lanciare una specifica magia, ma chi tenta un controincantesimo deve essere in grado di muoversi e parlare liberamente (come se stesse evocando una magia), non deve ancora aver agito in quel round, e deve avere capacità magiche residue sufficienti a bloccare l'incantesimo dell'avversario. Nel caso tenti il controincantesimo, qualsiasi azione pianificata viene annullata, ma se stava lanciando un incantesimo lui stesso, l'energia viene convogliata (in tutto o in parte) nel controincantesimo senza che l'incantesimo si consideri lanciato. Se la prova per controincantare fallisce, l'azione per quel round va sprecata senza altri effetti (l'incantatore è andato in confusione e si è deconcentrato totalmente).

Nel sistema di regole normali, chi lancia il controincantesimo deve effettuare una prova di abilità appropriata (*Magia Arcana* se vuole annullare un incantesimo arcano, *Magia Divina* per un incantesimo divino) con penalità pari al livello dell'incantesimo che si vuole contrastare, se questo non rientra nella lista

degli incantesimi conosciuti dall'incantatore; viceversa la prova di abilità ha penalità dimezzata (-1 ogni 2 livelli). Una prova riuscita indica che l'incantatore ha identificato il livello della magia ed ha agito tempestivamente per annullare il rituale dell'avversario, ma nello stesso tempo ha consumato parte della propria riserva magica, perdendo un incantesimo del livello equivalente a quello annullato scelto tra quelli memorizzati. Se non si possiedono più incantesimi di quel livello, il giocatore sceglierà incantesimi di livelli inferiori per totalizzare il livello di potere appropriato.

Esempio 1: un mago di tradizione glantriana lancia una *palla di fuoco* (3°) ad un gruppo di avventurieri. Il chierico del gruppo stava lanciando una *blocca persone* al mago, ma non avendo ancora agito e vedendo materializzarsi una fiammella vicino alle dita del mago, intuisce il pericolo e decide di dirottare le sue energie magiche per annullare l'effetto con un controincantesimo. Il chierico possiede l'abilità *Magia Arcana* (se non l'avesse avuta, non avrebbe avuto la possibilità di fermare l'avversario) associata alla tradizione thyatiana, che prevede la *palla di fuoco* tra gli incantesimi comuni. Il chierico effettua quindi una prova di *Magia Arcana* senza penalità: il suo valore nell'abilità è 15, e se ottiene un risultato di 15 o meno su d20 riuscirà ad annullare l'incantesimo. Supponendo che vi riesca, egli dovrà sacrificare un incantesimo di 3° ancora in memoria. Se però ha già usato tutti i suoi incantesimi di 3° livello, allora verranno prosciugati un incantesimo di 2° (*blocca persone* che stava lanciando) e uno di 1° (diciamo una *protezione dal male*).

Nel sistema di regole che utilizza la prova di abilità per lanciare incantesimi, ovviamente la prova dovrà essere effettuata una sola volta da parte di chi lancia un controincantesimo, e dovrà essere un risultato uguale o migliore a quello dell'avversario per poter bloccare la magia in maniera efficace. Per il resto le regole funzionano allo stesso modo.

Esempio 2: nel caso sopraccitato, il mago ha un valore di *Magia Arcana* di 20 e col d20 ottiene 13. Dato che l'incantesimo è di 3° livello, il tiro ha un malus di -2, e visto che non ha ancora esaurito la sua "riserva magica" di 3° livello non ha altre penalità. Il suo risultato finale quindi è: $20 - 13 - 2 = 5$.

Se il chierico riesce ad effettuare la prova di *Magia Arcana* con un margine di almeno 5 punti, allora il controincantesimo avrà avuto effetto consumando però una parte corrispondente della sua riserva magica.

Il sistema di regole che utilizza i Punti Magia funziona come quello normale, ma non è necessario scegliere un incantesimo specifico da sacrificare: l'incantatore spende semplicemente il numero di Punti Magia relativi all'effetto che intende annullare dopo aver effettuato la prova di abilità relativa.

Esempio 3: nel caso sopraccitato, sia il mago che il chierico dovranno sacrificare 3 Punti Magia equivalenti ad un incantesimo di 3° livello. Ovviamente si richiede che ognuno effettui con successo la prova di abilità *Magia Arcana* come specificato nell'esempio 1.

APPENDICE: Livello di Magia su Mystara

Al fine di dare un'ulteriore strumento che possa aiutare i Dungeon Master a preparare le avventure e rendere al meglio l'atmosfera di Mystara, viene qui introdotto un indice di riferimento per il Livello di Magia (LM) diffuso nelle nazioni di Mystara. Per semplicità si individuano tre soli LM, adattabili a qualsiasi campagna fantasy e validi sia per la magia arcana (A) che divina (D):

Basso: la magia esiste ma è talmente rara da essere vista come un dono o un pericolo. In queste zone un incantatore è raro, e quando si incontra normalmente non ha più di 3-4 livelli. Incantatori considerati potenti solitamente sono di 5°-9° livello, e oltre questo livello probabilmente ne esiste uno o due all'interno di una vasta regione, talmente potente da incutere timore e reverenza (di solito non oltre il 20° livello). Allo stesso modo non vi sono negozi che vendano oggetti magici: gli oggetti magici non si comperano, ma si trovano dopo lunghe ricerche o dopo averli sottratti a chi li possedeva. Il bonus degli oggetti magici più frequenti è +1, rarissimi sono +2 e +3, e allo stesso modo i poteri di questi oggetti saranno di solito di 1° o 2° livello, più raramente di 3° o 4°. Oggetti intelligenti o con poteri superiori sono trattati alla stregua degli artefatti, sono tutti rarissimi e di solito vantano una o più leggende incentrate su essi.

Medio: la magia è più comune, ma rimane difficile incontrare personaggi che padroneggino i livelli più alti della magia arcana o divina. È normale incontrare incantatori in borghi con almeno 1000 abitanti (solitamente di livello 1°-6°, non più dell'1% della popolazione), mentre sono rari in comunità più piccole (i classici saggi o eremiti). Gli incantatori considerati potenti sono di 12°-16° livello, e quelli di livello più alto si contano sulle dita di una mano, non vanno oltre il 30° e sono considerati termini di paragone da tutti. Oggetti magici si trovano con più facilità, è possibile che in una capitale vi sia un negozio di magia in cui comperare oggetti ai prezzi comuni (doppio del prezzo di costo) o una scuola di magia in cui addestrarsi. Gli oggetti magici più comuni hanno bonus +1 e +2, mentre è possibile acquistare anche +3 o +4 al triplo del prezzo di costo; oggetti con bonus di +5 o intelligenti sono considerati artefatti e solitamente non si comperano ma devono essere ottenuti con ricerche epiche. I poteri degli oggetti saranno comunemente incantesimi da 1° al 3° livello, più rari e ricercati quelli dal 4° al 5°. Oggetti con incantesimi di 6° sono il massimo ottenibile e considerati artefatti, solitamente ottenuti con ricerche epiche.

Alto: la magia è palpabile nella vita quotidiana di qualsiasi persona, anche nei borghi più piccoli. Non ci sono limiti al massimo livello di un incantatore (anche se ovviamente i più potenti saranno quelli dal 30° al 36° livello, pochi e molto famosi), di norma si possono trovare incantatori di 1°-15° senza grossi problemi, e in

alcuni casi ingaggiarli. Esistono diversi negozi in cui comperare oggetti magici e varie gilde, chiese o scuole di magia in cui addestrarsi. Oggetti +1 o con poteri di 1° o 2° livello sono piuttosto facili da reperire (prezzo di vendita: costo x 1,5), mentre oggetti da +2 a +5 o con poteri dal 3° al 6° si pagano a prezzo di mercato (costo x 2). Oggetti intelligenti o con poteri dal 7° in su sono invece più rari, e oltre alle solite ricerche epiche possono essere acquistati ma con prezzi più alti (triplo o quadruplo del prezzo) nelle gilde più potenti.

Per caratterizzare ulteriormente la regione, è possibile usare due descrittori aggiuntivi (solitamente utili solo per i livelli bassi) in base al tipo di magia (A = Arcana, D = divina):

Ostile (O): la magia di quel tipo è considerata pericolosa e destabilizzante per la società, difficile da controllare e di derivazione incerta, e pertanto deve essere proibita, e i suoi utilizzatori perseguitati o allontanati. Qualsiasi incantatore di quel tipo viene considerato pericoloso e temuto dai popolani, oppure perseguitato se questa è l'indicazione dei governanti.

Rispettato (R): la magia di quel tipo è considerata un dono preziosissimo che deve essere sfruttato per arrivare a grandi risultati, spesso utili alla comunità. Incantatori di quel tipo sono rispettati, ammirati, a volte addirittura venerati come grandi eroi (se dimostrano di agire per il bene comune) o come grandi saggi onniscienti.

Di seguito viene fornito un elenco alfabetico delle maggiori nazioni di Mystara divise per macro-regione, con annesso descrittore del Livello di Magia per maggiore utilità per i DM.

MONDO CONOSCIUTO

Alfheim: LMA = A, LMD = BR

Alphatia: LMA = A, LMD = A-M (dipende dal regno)

Atruaghin: LMA = B, LMD = M

Casa di Roccia: LMA = B, LMD = BR

Cinque Contee: LMA = BR, LMD = BR

Darokin: LMA/D = M

Denagoth: LMA = BR, LMD = M

Ethengar: LMA = BR, LMD = M

Glantri: LMA = A, LMD = BO

Hinterland: LMA = B, LMD = BR

Ierendi: LMA = M, LMD = BR

Isole Alatiane: LMA = M, LMD = BR

Isole delle Perle: LMA/D = BR

Karameikos: LMA/D = M

Minrothad: LMA = A, LMD = M

Norwold: LMA = B, LMD = M

Ochalea: LMA = BO, LMD = A

Ostland: LMA = BO, LMD = M

Sind: LMA = M, LMD = A

Soderfjord: LMA = B, LMD = M

Sottomarinia: LMA/D = M

Terre Brulle e Terre Orchesche: LMD/A = BR
Terre dell'Ombra: LMA = A, LMD = M
Territori Heldannici: LMA = B, LMD = A
Thyatis: LMA/D=A
Vestland: LMA/D = M
Wendar: LMA/D = M
Ylaruam: LMA = B, LMD = M

ISOLA DELL'ALBA

Altopiano Perduto: LMA/D = BR
Città-stato (Ekto e Trikelios): LMA/D = BR
Dunadale: LMA/D = BR
Helskir: LMA = BR, LMD = M
Kendach: LMA = B, LMD = B
Porto dell'Est: LMA = M, LMD = BR
Porto dell'Ovest: LMA/D = BR
Provincia Septentriona e Meridiona (inclusi Furmenglaive e Caerdwicca): LMA = BO, LMD = BR
Redstone: LMA = BR, LMD = M
Thothia: LMA = M, LMD = A
Westrouurke: LMA = B, LMD = M

DAVANIA

Addakia: LMA/D = BR
Arcipelago di Thanegioth: LMA/D = BR
Arypt: LMA = BO, LMD = BR
Brasol: LMA = BR, LMD = M
Cathos e Vacros: LMA/D = M
Cestia: LMA/D = BR
Città-stato davaniane: LMA/D = BR
Costa della Giungla: LMA/D = BR
Emerond: LMA = BR, LMD = M
Hinterland Thyatiane (Thratia): LMA/D = BR
Izonda: LMA = BR, LMD = M
Pelatan: LMA = BO, LMD = BR
Snarta: LMA = BR, LMD = M
Vulcania: LMA/D = BR

BELLISSARIA

Horken: LMA/D = M
Lagrius: LMA/D = M
Meriander: LMA = A, LMD = M
Notrion: LMA = M, LMD = A
Surshield: LMA = M, LMD = BR

SKOTHAR

Esterhold: LMA/D = BR
Jen: LMA/D = BR
Minaea: LMA = BR, LMD = M
Nentsun: LMA/D = B
Tangor: LMA/D = M
Thonia: LMA/D = M
Thorin: LMA/D = BO
Zyxl: LMA = M, LMD = BR

COSTA SELVAGGIA

Aeryl: LMA/D = M
Baronie Selvage: dipende dalla baronia *
Bayou: LMA/D = BR
Bellayne: LMA = BR, LMD = M
Città-stato del Golfo: LMA/D = BR
Dunwick e Richland: LMA/D = M

Eshu: LMA = BR, LMD = M
Eusdria: LMA = BR, LMD = M
Gombar e Su'maa: LMA = B, LMD = M
Herath: LMA = A, LMD = M
Hule: LMA = M, LMD = A
Jibarù: LMA/D = BR
Nimmur: LMA = BR, LMD = M
Penisola Capo d'Orco: LMA/D = BR
Reame Silvano: LMA = M, LMD = B
Renardie: LMA/D = M
Robrenn: LMA = B, LMD = M
Steppe di Yazak: LMA/D = BR
Terre dei Wallara: LMA/D = BR
Terre Orchesche: LMA/D = BR
Ulimwengu: LMA = BO, LMD = BR
Yavldom: LMA = B, LMD = M

* *Baronie Selvage:*

Almarron: LMA/D = BR
Cimmaron: LMA/D = B
Gargona: LMA/D = BR
Guadalante: LMA/D = B
Narvaez: LMA = BR, LMD = M (intolleranti di fedi diverse da Ixion e Vanya)
Saragon: LMA = M, LMD = BR
Texeiras: LMA/D = BR
Torreon: LMA = BR, LMD = M
Vilaverde: LMA/D = BR

MONDO CAVO

Antaliani: LMA = BR, LMD = M
Azcani: LMA = BR, LMD = M
Cavernicoli: LMA = BO, LMD = BR
Elfi della Scienza Proibita: LMA/D = sconosciuta
Elfi del Popolo Mite: LMA/D = BR
Elfi di Valle Ghiacciata: LMA/D = BR
Elfi Schattenalfen: LMA/D = BR
Gnomi Oostdokiani: LMA/D = BR
Hutaaka: LMA/D = M
Jenniti: LMA/D = BR
Kubitti: LMA = BO, LMD = BR
Malpheggi: LMA/D = BR
Mileniani: LMA/D = M
Nani Kogolor: LMA = sconosciuto, LMD = BR
Neathar: LMA/D = BR
Nithiani: LMA/D = M
Oltechi: LMA/D = M
Orchi Krugel: LMA/D = BR
Pirati della Filibusta: LMA/D = B
Shahjapuri: LMA = BR, LMD = M
Tanagoro: LMA/D = BR
Traldar: LMA = BR, LMD = M
Uomini-Bestia: LMA = BO, LMD = BR