

Classi di Mlystara

ver. 2.75

di Marco Dalmonte



SOMMARIO

INTRODUZIONE	2	APPENDICE 1: PERSONAGGI PRIMITIVI	133
ELENCO DELLE CLASSI DISPONIBILI	2	APPENDICE 2: TALENTI NATURALI.....	134
<i>Avanzamento Monoclasse</i>	2	TALENTI MINORI.....	134
COMBINARE LE CLASSI	3	TALENTI MAGGIORI.....	137
<i>Avanzamento Multiclasse</i>	3	RUOLI PER PERSONAGGI	143
<i>Avanzamento Biclasse</i>	4	<i>Ruoli disponibili in base al Ramo della Classe</i>	143
REGOLE PER GLI INCANTATORI	4	ACROBATA	143
<i>Apprendere ed Evocare Incantesimi</i>	4	APOSTATA DELLA MAGIA	144
<i>Memorizzare Incantesimi</i>	5	ARALDO DELLA TOMBA	144
<i>Incantesimi Invertibili</i>	5	ARCANISTA	145
<i>Fallimento Arcano</i>	5	ARTEFICE	146
<i>Controincantesimo</i>	5	AVVELENATORE.....	147
<i>Attitudine alla magia (Opzionale)</i>	6	BERSERKER.....	148
NUOVE REGOLE DI GIOCO	7	BUFFONE.....	148
<i>Bonus di Attacco Base (BAB) e CA Positiva</i>	7	CACCIATORE DI TESORI	148
<i>Colpo di Grazia</i>	7	CAOSARCA.....	149
<i>Danni Debilitanti</i>	7	CATALISTA	149
<i>Dimensioni e Taglia</i>	8	CAVALIERE.....	150
<i>Ingombro</i>	8	CECCHINO	151
<i>Movimento</i>	8	CONDOTTIERO.....	151
<i>Punti Ferita</i>	9	CUSTODE DELLA RELIQUIA	152
<i>Punti Magia</i>	10	DISCEPOLO DEL SACRIFICIO.....	154
<i>Round di Azioni</i>	10	DUELLANTE	155
<i>Tiri Salvezza</i>	11	ELUSIVO	156
CLASSI E SOTTOCLASSI DI PERSONAGGI	12	ENTOMOLOGO	156
LEGENDA E TABELLE DI PROGRESSIONE	12	EREDE.....	157
<i>Tabelle di Progressione per le Classi</i>	13	EROE POPOLARE.....	158
ASCETA.....	14	ERUDITO.....	159
ASSASSINO	17	ESORCISTA	160
<i>VARIANTE: SCIALLO (ASSASSINO SCARLATTO)</i>	19	FUORILEGGE	161
BARBARO	22	FURIA MAGICA	161
BARDO.....	24	GLADIATORE.....	162
CAMPIONE CONSACRATO	30	GUARDIANO	162
CANALIZZATORE.....	36	GUARITORE.....	163
CHIERICO	45	IMPOSTORE.....	163
<i>SPECIALISTA: MAESTRO HIN</i>	51	INCANTATORE COMBATTENTE.....	164
<i>SPECIALISTA: SCIAMANO OMBRA</i>	53	INCURSORE PSICHICO.....	164
DRUIDO	57	INDOVINO.....	165
<i>SPECIALISTA: DRUIDO DELLO SPAZIO</i>	63	LAMA DANZANTE	165
ELEMENTALOR.....	65	LIBERTINO	166
ELETTO	75	MAESTRO D'ARMI.....	166
GUERRIERO.....	77	MERCANTE	167
LADRO	81	MESMERISTA	168
MAESTRO DELLE OMBRE	86	MISSIONARIO.....	168
MAGO	95	PILOTA.....	169
<i>VARIANTE: MAGO DELLA SCIENZA</i>	96	PISTOLERO.....	170
MISTICO	99	RAMINGO	170
<i>SPECIALISTA: LOTTATORE DI SUMO</i>	102	RAMPOLLO.....	171
OCCULTISTA	104	SIGNORE DELLA NATURA	172
RANGER.....	110	STERMINATORE	172
RODOMONTE	113	SUPPLIZIANTE	173
SANTO DELLE ARMI	114	TEPPISTA	173
<i>SPECIALISTA: ALFIERE DELL'ORDINE ETERNO</i>	116	TESTUGGINE DA GUERRA	174
SCIAMANO SPIRITUALE	119	UOMO D'ONORE.....	174
SEGUGIO.....	123	VIAGGIATORE PLANARE	175
STREGONE.....	125	VINCOLATORE	176
TEURGO.....	128	APPENDICE 3: GIOCHI GLADIATORI	177
TROVATORE.....	130		

Questo 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

Il sistema di regole a cui si fa riferimento in questo manuale è relativo ai set Base, Expert, Companion, Master e Immortal di D&D (detto BECMI), integrato poi nella *Rules Cyclopeda*, ma introduce alcune modifiche riassunte nelle Nuove Regole di Gioco. È tuttavia possibile ignorare le nuove regole e usare il manuale per BECMI senza difficoltà.

Questo particolare supplemento è dedicato alla gestione delle classi che i giocatori possono interpretare nelle avventure. Sono descritte le quattro classi considerate basilari (Chierico, Guerriero, Ladro e Mago), e vengono presentate anche altre sottoclassi ispirate alle classi base ma con contaminazioni o variazioni sul genere che le rendono uniche. Se si ammettono personaggi Biclasse o Multiclasse, occorre precisare che non è possibile accostare classi appartenenti allo stesso ramo (es. Chierico/Druido, o Guerriero/Barbaro).

Questo manuale nasce dalla volontà di presentare una versione più ampia e variegata delle classi usabili in D&D, accostando alle classi originali rivisitate di D&D BECMI (Chierico, Guerriero, Ladro e Mago, e in aggiunta Druido, Mistico, Paladino/Vendicatore e Sciamano) altre classi sviluppate per le versioni diverse di D&D (lo Stregone da D&D 3E, il Barbaro e il Ranger da AD&D 2nd Ed., il Bardo da AD&D 1st Ed., il Trovatore è preso dal Bardo di AD&D 2nd Ed., il Santo delle armi dal Kensai per AD&D 2nd Ed.) o da figure della narrativa e del folclore (i vari tipi di Canalizzatore si ispirano tra gli altri a Harry Potter e al manga Full Metal Alchemist, l'Occultista alle leggende sugli stregoni medievali, il Segugio a Sherlock Holmes e Dylan Dog, il Maestro delle Ombre e l'Assassino alla setta dei ninja giapponesi), aggiungendo nuove capacità per diversificare le classi.

Il supplemento è strutturato nei seguenti capitoli:

- **Introduzione:** descrive le regole comuni per gestire personaggi di ogni classe e per combinarle, presenta la tabella di progressione in PE e per gli incantesimi usabili, e introduce regole alternative per migliorare l'esperienza di gioco.
- **Classi e Sottoclassi:** descrive le classi di gioco disponibili con le regole e le statistiche di riferimento, oltre a variabili per gestire personaggi primitivi o con talenti peculiari.
- **Ruoli per personaggi:** descrive le regole per associare un determinato ruolo a PG e PNG e i benefici nonché le restrizioni che comporta ciascuno di essi.

Come sempre mi auguro che questo manuale possa arricchire le vostre sessioni, consentendovi di creare personaggi memorabili senza perdere di vista lo scopo fondamentale del gioco: divertirsi insieme! Qualora ci siano dubbi circa le regole qui presentate, non esitate a seguire sempre la Prima Direttiva di ogni gioco di ruolo: "Il Master ha sempre l'ultima parola in fatto di regole, all'interno della campagna."

Vi auguro buona lettura, e autorizzo l'uso del materiale qui inserito in altri supplementi gratuiti, a patto che venga sempre citato questo manuale quale fonte di riferimento.

Happy Gaming & Long Live Mystara!

Marco Dalmonte

Ravenna, Luglio 2015 (v. 1.0) – Novembre 2021 (v. 2.75)

Ringraziamenti

Un ringraziamento speciale va ai miei giocatori, ormai da una vita vere e proprie cavie più che playtester, senza la cui pazienza unita a preziosi suggerimenti non avrei potuto redigere questo e molti altri manuali, e in particolare coloro che mi hanno permesso di testare le regole attualmente in uso: Simone Brunetti, Domenico Coppola, Roberto Liporesi, Luca Mazzoni, Enrico Ravaglia e Michele Serafini, nonché gli utili pareri ricevuti da Gianluca Fiumana e Stefano Luzi.

Elenco delle Classi disponibili

Il manuale presenta nella prima parte l'elenco di tutte le classi disponibili per i personaggi, ciascuna con le sue peculiarità e requisiti per poterle utilizzare da parte dei giocatori. Le classi introdotte in questa nuova veste del regolamento BECMI (qui ampiamente modificato) sono 24, suddivise in quattro rami: Arcano, Divino, Furtivo e Marziale. Per ciascun ramo è presente una classe base (Mago, Chierico, Ladro e Guerriero) e altrettante sottoclassi riconducibili a ciascuno dei rami principali, come mostra questo elenco:

Ramo	Classi Base	Sottoclassi
Arcano	MAGO	Canalizzatore
		Elementalor
		Occultista
		Stregone
		Teurgo
Divino	CHIERICO	Asceta
		Bardo
		Druido
		Eletto
		Sciamano Spirituale
Furtivo	LADRO	Assassino
		Maestro delle Ombre
		Rodomonte
		Segugio
		Trovatore
Marziale	GUERRIERO	Barbaro
		Campione Consacrato
		Mistico
		Ranger
		Santo delle Armi

Avanzamento Monoclasse

I personaggi che avanzano in una sola classe sono definiti monoclasse e ottengono capacità extra a certi livelli, che si perdono dal momento in cui si aggiungono eventuali livelli in classi secondarie. Le capacità di classe pura si acquisiscono ai livelli 6, 16 e 26 e la natura di ciascuna dipende dal ramo a cui appartiene la classe del personaggio.

MONOCLASSE ARCANO

6*. Talento arcano: tre volte al giorno può tirare due d20 per la prova con un'abilità legata a Intelligenza, Saggiazza o Carisma e considera il risultato migliore.

16*. Incantatore eccelso: +2 punti in Intelligenza o Carisma e +4 PF in aggiunta a quelli fissi per questo livello.

26*. Maestria arcana: tutti gli incantesimi di una determinata scuola scelta dal personaggio impongono una penalità di -1 al TS per evitarli (la scuola non potrà essere modificata) e uno di essi scelto dal personaggio (detto Incantesimo Supremo) dimezza eventuali resistenze alla magia delle vittime.

MONOCLASSE DIVINO

6*. Talento divino: sceglie un tipo di Tiro Salvezza e per tre volte al giorno può tirare due d20 e considera solo il punteggio più alto come risultato del TS.

16*. Cultista illuminato: +2 punti in Saggiazza o Intelligenza e +6 PF in aggiunta a quelli fissi per questo livello.

26*. Maestria divina: tutti gli incantesimi di un determinato livello di potere scelto dal personaggio impongono una penalità di -1 al TS per evitarli (il livello non potrà essere modificato) e uno di essi scelto dal PG (detto Incantesimo Silenzioso) non richiede la componente verbale (basta concentrarsi).

MONOCLASSE FURTIVO

6°. Talento furtivo: tre volte al giorno può tirare due d20 per una prova di *Schivare* o con un'abilità ladresca e considera solo il risultato migliore tra i due.

16°. Avventuriero esperto: +2 punti in Destrezza o Carisma e +4 PF in aggiunta a quelli fissi per questo livello.

26°. Maestria furtiva: anche la seconda Schivata Attiva può sfruttare tutti i gradi dell'abilità *Schivare*.

MONOCLASSE MARZIALE

6°. Talento marziale: tre volte al giorno può tirare due d20 per attaccare e considera solo il risultato migliore tra i due.

16°. Combattente temprato: +2 punti in Forza o Costituzione e +8 PF in aggiunta a quelli fissi per questo livello.

26°. Maestria marziale: due dei suoi attacchi multipli sono considerati primari e sfruttano il BAB intero.

Combinare le Classi

È possibile progredire in più classi progressivamente (Avanzamento Multiclasse) fino ad un massimo di tre classi diverse, oppure in due classi contemporaneamente (Biclasse). Non è però possibile mescolare l'Avanzamento Biclasse col Multiclasse, né combinare due classi appartenenti allo stesso ramo. Ad esempio, non è possibile creare un Mago/Stregone (ramo Arcano), né un Chierico/Asceta (ramo Divino), un Guerriero/Mistico (ramo Marziale) o un Ladro/Maestro delle ombre (ramo Furtivo). Si possono combinare solo classi di rami diversi, sempre che il DM e la campagna lo consenta, anche se è opportuno seguire una certa logica nella combinazione per evitare accostamenti improbabili o impossibili (come un Mago/Assassino scarlatto o un Asceta/Rodomonte).

Inoltre, il totale complessivo di Punti Esperienza spendibili tra le classi di un PG multiclasse è pari al valore necessario per raggiungere il 36° livello nella classe primaria; per personaggi biclasse, il limite di PE accumulabili è il valore più alto rispetto alle classi coinvolte. Ovviamente, PG multiclasse o biclasse appartenenti a razze con VBE tale da necessitare un aumento dei PE da guadagnare, o con talenti che richiedono l'aumento di PE per salire di livello, vedranno ridursi drasticamente anche il livello massimo raggiungibile (problema che non avrebbero scegliendo l'avanzamento monoclasse). Una volta raggiunto il tetto limite, accumulare ulteriori PE permette solo di acquisire 1 grado di abilità generale ogni 200.000 PE, senza altri avanzamenti di classe.

Esempio 1: Malcolm inizia come Ladro e avrà quindi un tetto massimo di PE pari a 3.190.000. Una volta raggiunto il 4° livello, apprende i segreti delle arti arcane e aggiunge un livello da Mago, diventando un Ladro di 4° livello e un Mago di 1° Livello con zero PE. Potrà quindi avanzare al 2° livello come mago guadagnando altri 2.200 PE, poi potrà arrivare al 3° livello da mago accumulando 4.440 PE, ma solo dopo aver raggiunto il 5° livello da ladro, e così via. Con un tetto di 3.190.000 PE, potrebbe decidere di diventare un Ladro di 30° con 2.530.000 PE, e gli resterebbero 660.000 PE con cui raggiungere l'11° livello da Mago. Se prendesse anche i voti venerando una divinità del furto, potrebbe diventare invece un Ladro/Mago/Chierico, ma ciò limiterebbe ulteriormente la sua progressione in ciascuna classe, visto che il totale di 3.190.000 dovrebbe essere diviso su tre rami di progressione (ad esempio Ladro di 24° con 1.870.000 PE, Mago di 12° con 700.000 PE e Chierico di 11° coi restanti 620.000 PE).

Esempio 2: Lavim è un ladro halfling con Vantaggio Sensibile e deve accumulare PE aggiuntivi (v. manuale *Razze di Mystara*). Per il 9° deve fare 240.000 PE, ovvero 20.000 in più dell'amico Malcolm (umano), e 120.000 PE per ogni livello successivo (anziché 110.000), e se resta monoclasse potrà raggiungere il 36° livello come Ladro con 3.480.000 PE.

Avanzamento Multiclasse

L'Avanzamento Multiclasse o Progressivo prevede di affiancare alla classe primaria qualsiasi altra classe (considerata secondaria) 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 avanzare. È possibile multiclassare a partire dal 3° livello al massimo in tre classi appartenenti a tre rami di specializzazione diversi (sempre che si possedano i requisiti minimi), ma il livello di ogni classe secondaria di un personaggio Multiclasse non può superare 2/3 rispetto al livello della primaria.

Di seguito le regole per l'avanzamento Multiclasse:

Requisiti Primari e Allineamento: il personaggio deve possedere tutti i requisiti e l'allineamento richiesti per poter accedere alle classi secondarie.

Dadi Vita/Punti Ferita: si usano i DV migliori in base al livello nelle classi scelte, ovvero si sommano i PF di ogni classe solo fino al limite previsto dalla classe col massimo migliore in base a DV e livello (v. esempio sottostante).

Esempio: Claudius è un Mago di 5° (5d4 DV) con 16 PF. Decide di diventare un sacerdote votato a Vanya, e guadagna 3 livelli. Siccome i primi due livelli da chierico hanno un totale inferiore ai suoi PF attuali (2d6, max 12PF), non aggiunge altri PF, ma guadagnato il 3° da chierico il limite è 18 PF (3d6), quindi può tirare 1d6 e aggiungere al massimo 2 PF ai 16 che ha già per non superare il suo limite. Se guadagna un altro livello da Mago (6d4, max 24) può tirare 1d4 e aggiungergli ai suoi Punti Ferita, e così via.

Tiri Salvezza: utilizza i TS migliori di ciascuna classe. Quindi con 2 classi avrà 2 Primari e 2 Secondari, con 3 classi potrebbe avere 3 Primari e 1 Secondario e con 4 classi potrebbe avere anche tutti e 4 Primari (in base alle classi scelte).

THAC0/BAB: si adotta il THAC0/BAB migliore in base al livello delle varie classi.

Armature e scudi: il personaggio guadagna l'accesso alla competenza in armature e scudi di tutte le classi aggiunte, ma in merito all'uso valgono le regole della classe più restrittiva.

Maestria nelle armi: si adotta la progressione adeguata in base alla classe che cresce per quel livello, mentre il numero iniziale di punti maestria diventa quello più vantaggioso tra le classi possedute, e si seguono le restrizioni imposte dal culto di appartenenza in caso di classi con poteri divini.

Abilità speciali: il personaggio guadagna le abilità speciali della classe secondaria una volta raggiunti i livelli opportuni.

Abilità generali: il personaggio ottiene l'abilità magistrale di ogni classe secondaria e guadagna 3 punti ogni 2 livelli successivi in ciascuna classe secondaria aggiunta, ma deve possedere anche le abilità generali obbligatorie per quella classe.

Esempio: Malcolm, il Ladro/Mago dell'esempio precedente, potrebbe usare qualsiasi armatura leggera, ma forse sceglierebbe di non indossarne, per non rischiare le probabilità di fallimento arcano connesse all'uso di una corazza. Per quanto riguarda il THAC0 usa quello più vantaggioso in base al livello nelle due classi (sicuramente quello da Ladro) e per le armi invece, inizia coi punti maestria del Ladro (6), e quando acquista il primo livello come Mago non guadagna altri 2 punti come Mago di 1° (dato che la classe di partenza era il Ladro), ma dovrà attendere il 4° livello da Mago per aggiungere un ulteriore punto nella maestria con le armi.

Nota 1: nel caso di razze con modificatori ai PE che scelgano un avanzamento Multiclasse, i PE da aggiungere per avanzare di livello si calcolano solo in relazione alla classe primaria (ovvero quella di livello più alto).

Nota 2: in caso il personaggio subisca il risucchio di un livello d'energia e ottenga Livelli Negativi, per il multiclasse si considera la classe primaria come riferimento per stabilire il tipo di dado di PF perduti.

Avanzamento Biclasse

Col sistema di Avanzamento Biclasse o Contemporaneo, si sommano i PE necessari per avanzare ad ogni livello nelle due classi prescelte e il totale va diminuito del 20%. La riduzione dei PE è dovuta al fatto che il biclasse non sfrutta tutti i vantaggi di entrambe le classi come il multiclasse e che viene addestrato da subito a questa disciplina, quindi per lui è più facile progredire con questo stile di vita rispetto ai multiclasse. Di contro, un personaggio biclasse non potrà mai padroneggiare completamente tutte le sue capacità come i personaggi a classe singola a causa del limite dato dai PE totali, fermandosi sempre tra il 25° e il 27° livello in entrambe le classi (in base alle combinazioni possibili).

Esempio: un Guerriero-Mago usa come tetto massimo i PE più alti, ovvero quelli del Mago al 36° che sono 4.060.000. Al 2° livello deve guadagnare 1.800 (Guerriero 2°) + 2.200 (Mago 2°) - 20% = 3.200 PE. Per il 3° da biclasse saranno 4.400 + 3.600 = 8000 - 20% = 6.400 PE, per il 9° saranno 280.000 + 240.000 = 520.000 - 20% = 416.000 PE, e così via fino ad arrivare al massimo al 26° livello con 2.280.000 PE (Guerriero) + 2.660.000 PE (Mago) - 20% = 3.952.000 PE

Di seguito le regole per l'avanzamento Biclasse:

Requisiti Primari e Allineamento: il personaggio deve possedere tutti i requisiti di caratteristica e l'allineamento richiesti da entrambe le classi. Se gli allineamenti di due classi non sono identici o accostabili, non è possibile combinarle.

Dadi Vita/Punti Ferita: per determinare i Punti Ferita si usa un dado che sia la media tra quelli delle due classi; in caso non esista, si aggiunge un valore fisso che permetta di raggiungere la media (es. DV medio tra d8 e d6 diventa d6+1). Per i PF oltre il 9° livello si usano quelli più vantaggiosi.

THAC0/BAB: si adotta il THAC0/BAB della classe migliore.

Tiri Salvezza: utilizza i TS migliori di ciascuna classe, quindi avrà 2 TS Primari e 2 TS Secondari.

Armature e scudi: il personaggio guadagna l'accesso alla competenza in armature e scudi di entrambe le classi, ma ha tutte le limitazioni all'uso della classe più restrittiva.

Maestria nelle armi: il personaggio parte col numero di punti maestria più alto tra le due classi potendo scegliere dalla gamma di armi più estesa (entro eventuali limiti di culto), e prosegue con l'intervallo della classe più svantaggiata sia riguardo ai punti che al livello d'accesso ai gradi superiori.

Abilità speciali: il personaggio guadagna le abilità speciali di entrambe le classi con l'avanzare di livello.

Abilità generali: il personaggio parte con un totale di 20 punti abilità al 1° livello, sfrutta le abilità magistrali di entrambe, ma deve possedere le abilità generali obbligatorie di entrambe, e guadagna 2 punti ad ogni livello successivo al primo.

Esempio 1: un Guerriero-Mago usa d6 come DV (media d4 del Mago e d8 del Guerriero), ha lo stesso THAC0 del Guerriero (il migliore tra i due), usa i TS migliori tra le due classi (Primari Corpo e Magia, Secondari Riflessi e Mente), è competente in tutte le armature e gli scudi (anche se ha la probabilità di fallimento arcano come Mago), può usare qualsiasi arma semplice o complessa, partendo con 10 punti maestria (come il Guerriero), ma ne guadagna in seguito solo 1 ogni 4 livelli (come il Mago), per avanzare al 2° livello deve accumulare 3.200 PE e si ferma al 26° livello con 3.952.000 PE (tetto massimo pari a 4.060.000 PE di un Mago di 36°).

Esempio 2: un Chierico-Ladro seguace di Korotiku usa il d5 come DV (d10 diviso 2, media tra d6 del Chierico e d4 del Ladro), ha il THAC0 del Ladro (identico a quello del Chierico), usa i TS migliori tra le due classi (Primari Mente e Riflessi, Secondari Magia e Corpo), è competente nell'uso di corazze medie e leggere (ma preferirà quelle leggere per non incorrere in penalità nell'uso delle abilità ladresche), e parte con 6 punti maestria nelle armi (come il Ladro), accumulando altri punti al ritmo più lento (1 ogni 3 livelli come il Chierico).

co). La scelta delle armi sarà sempre limitata a quelle consentite dal culto di Korotiku, per avanzare al 2° livello dovrà accumulare 2.880 PE e si ferma al 26° con 3.648.000 PE (tetto massimo pari a 3.770.000 PE di un Chierico di 36°).

Regole per gli Incantatori

Alcune classi di personaggi si differenziano dalle altre per la loro capacità di evocare magie grazie alle proprie conoscenze e abilità. Il termine generico che accomuna queste classi è "incantatore", e si suole differenziare tra incantatori arcani o divini in base al fatto che possano usare magie di natura arcana (acquisite tramite lo studio o innate nella persona) o di natura divina (ovvero concesse dalle divinità ai loro servitori). A meno che non sia esplicitamente indicato diversamente nella descrizione di una particolare classe di personaggi, per poter usare incantesimi tutti gli incantatori seguono sempre le medesime regole qui riportate. Si faccia riferimento al *Tomo della Magia di Mystara* per le descrizioni degli incantesimi arcani e divini disponibili ai personaggi

Apprendere ed Evocare Incantesimi

Ogni incantatore è caratterizzato dalla capacità di poter manifestare poteri magici sotto forma di incantesimi dagli effetti più diversi. La Tabella di pag. 13 riporta la progressione nell'uso degli incantesimi in base al livello per le classi del Chierico (da prendere come riferimento per tutte le classi divine), del Mago (riferimento per tutte le classi arcane) e del Maestro delle Ombre. Con l'avanzare di livello ogni incantatore guadagna l'accesso a un determinato livello di potere di incantesimi e ad un numero specifico di magie per livello (o di Punti Magia con le regole alternative) usabili quotidianamente. La tabella della legenda indica nell'ultima colonna anche il numero di Punti Magia usabili in base al livello per chi sfrutta questo sistema alternativo al BECMI, che invece si basa sul numero di magie memorizzate indicate nelle tabelle.

Per evocare un incantesimo è necessario innanzitutto conoscerlo, e il giocatore deve indicare la volontà di usarlo dopo aver effettuato il tiro per l'Iniziativa. Ogni evocazione magica deve attenersi alle regole seguenti:

1. È possibile evocare una sola magia ogni round, qualunque sia l'origine, e solo se rientra tra quelle possedute dal personaggio.
2. Per evocare una magia occorre concentrarsi e pronunciare una formula. Gli incantatori arcani devono avere almeno una mano libera per tracciare gesti rituali, mentre quelli divini devono toccare un simbolo sacro da cui far scaturire l'incantesimo.
3. Se l'incantatore viene ferito prima della sua iniziativa, la concentrazione si spezza e la magia è sprecata (come fosse stata usata, ma senza effetti). È possibile mantenere la concentrazione solo con una favorevole prova sull'abilità generale *Concentrazione*, con penalità pari ai danni subiti ogni volta che viene ferito prima della sua iniziativa.
4. Se l'incantatore viene bloccato, paralizzato, pietrificato, stordito o addormentato prima della sua iniziativa, l'incantesimo è sprecato (come fosse stato usato, ma senza effetti).

L'effetto dell'incantesimo si manifesta solo al momento dell'Iniziativa del personaggio, che fino a quel punto è impegnato a concentrarsi per creare la magia, e l'unica altra azione consentita è spostarsi alla normale velocità di cammino.

Le regole sopra riportate valgono anche quando si evoca una magia tramite un oggetto: in tal caso è necessario impugnare o indossare l'oggetto e pronunciare una parola magica d'attivazione concentrandosi sull'effetto da produrre, azione possibile a qualsiasi personaggio se l'uso dell'oggetto non è ristretto ad una specifica classe di incantatori.

Se un incantatore si concentra per mantenere un incantesimo (alcune magie durano finché ci si concentra per mantenerle attive) o per modificarlo (se ciò è concesso dalla descrizione dell'effetto), non può concentrarsi per evocare altre magie, a meno che non sfrutti l'incantesimo *concentrazione*.

Nel caso di un incantatore che si muova sfruttando l'incantesimo del *volo* (che richiede concentrazione più blanda), è possibile evocare altri incantesimi solo se si supera ogni volta una prova di *Concentrazione* con penalità pari al livello dell'incantesimo che si intende evocare.

Memorizzare Incantesimi

Un incantatore necessita di riposare per almeno otto ore (senza interruzioni più lunghe di cinque minuti tra un'ora e l'altra) per recuperare gli incantesimi. Al risveglio deve focalizzare la sua attenzione per un'ora (studiando il suo libro, o meditando per raccogliere le energie o venerare le divinità) per memorizzare i vari incantesimi, e la sua scelta è limitata sia dalle magie che effettivamente conosce, sia dal livello di potere che padroneggia, che indica per ogni livello il numero massimo di incantesimi usabili ogni giorno.

Se durante la pausa di riposo un incantatore utilizza magie rimaste in memoria (interrompendo il sonno) prima di studiare o meditare per la giornata successiva, questo prosciuga le sue capacità magiche del giorno avvenire. In pratica, quando un incantatore prepara gli incantesimi per il nuovo arco di tempo, tutti gli incantesimi che ha usato nelle ultime 8 ore si sottraggono dal suo limite giornaliero.

Esempio: se un mago di 5° (2/2/1 o 5 PM) usa un incantesimo di 1° durante la pausa notturna per combattere un nemico, la mattina successiva potrà studiare un incantesimo di 1° in meno (quindi la sua disponibilità sarà 1/2/1 o 4 PM), poiché non ha risparmiato energie sufficienti durante il riposo.

Incantesimi Invertibili

Alcuni incantesimi prevedono due possibili effetti: uno standard ed il suo contrario. Queste magie vengono chiamate incantesimi invertibili e la forma contraria incantesimo inverso (es. *cura ferite* e *infliggi ferite*). Un incantesimo inverso può sempre essere usato per annullare gli effetti della magia standard, e viceversa (ad esempio si può annullare un'area di *luce magica* usando *tenebre magiche* e viceversa).

Per evocare un incantesimo inverso, occorre recitare la formula invertendo alcune parole con il loro opposto, e ciò è possibile nel momento in cui si usa l'incantesimo. Non è quindi necessario memorizzare la magia al contrario, ma si può invertirla direttamente sul momento (a meno che non venga detto il contrario nella descrizione di qualche classe in particolare). Inoltre, mentre di norma i sacerdoti hanno qualche limitazione per quanto riguarda l'uso degli incantesimi inversi in base al loro credo (in particolare chierici Legali o seguaci di divinità benevole non vedono di buon occhio l'uso degli inversi delle magie curative), gli incantatori arcani sono liberi di usare la magia a loro piacimento.

Fallimento Arcano

Gli incantatori arcani di norma non sono avvezzi ad usare armature poiché esse interferiscono con le loro capacità magiche: questa evenienza è chiamata fallimento arcano. Infatti, una qualsiasi corazza, oltre che ostacolare i gesti rituali necessari agli incantatori arcani, agisce da barriera, da filtro distorcente tra la volontà del mago e le energie esterne che cerca di convogliare e plasmare. In base al tipo di protezione indossata e di materiale con cui è fatta, un incantatore arcano ha sempre una certa probabilità di fallire l'evocazione di ogni incantesimo (che in quel caso è considerato usato e sprecato), come riportato nella Tabella 1.1. In particolare, se i materiali con cui è fatta la protezione indossata appartengono al regno

animale o vegetale, l'interferenza è minima (a parità di protezione offerta), rispetto invece alla barriera creata da protezioni ricavate da minerali e leghe metalliche. In definitiva, i tessuti inerti e ricavati da fibre vegetali sembrano gli unici che non offrono particolare resistenza al controllo dei poteri magici, e per questo vengono comunemente usati dagli incantatori arcani, che invece disdegnano protezioni più pesanti, poiché un'armatura impone penalità agli attacchi e alla mobilità degli incantatori che non hanno competenza ad indossarle (rif. Tabella 1A a pag. 12 e *Armeria di Mystara*).

La probabilità di fallimento arcano dipende dal materiale con cui è fatta la protezione indossata (tirare 1d100 e consultare la seconda colonna della Tabella 1.1); in caso di materiali diversi, si applica sempre la probabilità più sfavorevole.

Tab. 1.1 – Probabilità fallimento magie con corazze

<i>Materiale della corazza</i>	<i>% fallimento</i>
Fibre naturali *	–
Materiali magici **	10%
Pelli, Ossa e Gusci	20%
Legno e Corallo	30%
Metalli comuni e Leghe	40%

* Fibre naturali: si intendono sia fibre vegetali (come lino, cotone, canapa, iuta) che animali (cioè ricavate da pelo animale, come lana, seta, alpaca, cachemire e così via)

** Materiali magici: con questa definizione non si intendono le armature incantate, ma i materiali creati magicamente (come il vetracciaio e il legno pietrificato, o la seta indurita alchemicamente per fabbricare corazze aracnidi) e quelli alieni e rari (come adamantite, mithral e acciaio rosso).

Esempio: il mago Niklaus decide di indossare una corazza di maglia in acciaio prima della battaglia. In questo modo la sua probabilità di fallire ogni incantesimo sarà del 40%, ed egli ha inoltre una penalità di -6 ai Tiri per Colpire e la sua Destrezza è limitata a 15 punti finché porta l'armatura.

Controincantesimo

Di solito è possibile annullare gli effetti di un incantesimo solo dopo che questo è stato creato, usando *dissolvi magie* e rituali simili che annullano la magia, oppure sfruttando il principio di annullamento degli incantesimi invertibili. Esiste però anche una pratica che consente agli incantatori di contrastare efficacemente e tempestivamente le magie avversarie evocate direttamente o tramite oggetti magici, prima che abbiano effetto: il controincantesimo.

Per sfruttare un controincantesimo è sufficiente che l'incantatore non abbia ancora agito durante il round di combattimento e che riesca a vedere l'effetto o l'incantatore da contrastare; in caso di iniziativa contemporanea, sarà possibile eseguire solo un controincantesimo focalizzato. Se il bersaglio è fuori dal raggio automatico di osservazione, è necessaria una prova di *Percezione* e se fallisce non si riconosce la potenza dell'effetto e non si può contrastare, a meno che questo non provenga da un oggetto magico di cui l'incantatore conosce già il potere (identificato automaticamente).

Nel momento in cui un soggetto evoca un incantesimo che non sia personale (cioè che influenza soltanto lui) o a tocco, un altro incantatore può annullarne gli effetti prima che abbiano luogo usando le sue energie magiche per contrastare il rituale. Chi tenta l'azione deve essere in grado di evocare una magia e non deve ancora aver agito in quel round (si può reagire anche con un'iniziativa peggiore). Il controincantesimo può essere di due tipi: focalizzato o generico.

Controincantesimo focalizzato: si indirizza un determinato effetto offensivo che si stava evocando contro una magia che materializza energia letale (che causa danni), possibile solo con incantesimi di Invocazione o in rari casi di Evocazione. Per contrastare l'effetto offensivo avversario occorre una prova di *Concentrazione* con una penalità pari

alla somma tra il livello della magia che il mago intende usare e la differenza tra la propria Iniziativa e quella avversaria. Se la prova fallisce, i due incantesimi agiscono com'era inteso in principio (ciascuno al suo momento di iniziativa), senza che vi sia un controincantesimo. Se invece la prova riesce o se i due incantesimi sono contemporanei (hanno la stessa iniziativa), si procede a stabilire la potenza di ciascuno, cioè l'ammontare dei danni che infliggerebbero. Si suppone che i due effetti si scontrino a metà strada e si contrastino a vicenda, tanto che alla fine si manifesta solo l'effetto più dannoso ma con potenza ridotta in base alla differenza risultante. Questo genere di controincantesimo è molto efficace se si vogliono ridurre i danni di magie offensive con incantesimi di potenza inferiore, senza la necessità di riconoscere l'effetto.

Esempio: Reinar evoca una *palla di fuoco* ad iniziativa 3, ma si accorge che il suo avversario Phenaiton (iniziativa 5) sta per scagliare contro di lui un incantesimo potenzialmente dannoso (4°) che sta materializzando del ghiaccio (grazie alla prova di *Percezione* riuscita). Sfrutta il controincantesimo focalizzato e indirizza il suo incantesimo contro l'energia invocata da Phenaiton (prova di abilità *Concentrazione* a -5 superata). I danni della sua esplosione sono 40, quelli della *tempesta di ghiaccio* di Phenaiton sono 50, ciò significa che l'esplosione contiene gran parte della tempesta ma alla fine viene spazzata via da quest'ultima, che però quando colpisce Reinar è talmente indebolita da causare solo $50-40 = 10$ PF (dimezzabili ulteriormente con un TS Riflessi).

Controincantesimo generico: l'azione pianificata viene annullata, e l'energia di qualsiasi magia stesse evocando viene convogliata nel controincantesimo. L'incantatore non evoca una specifica magia, ma usa le sue risorse magiche per bloccare l'incantesimo avversario, sempre che abbia magia residua sufficiente (incantesimi o Punti Magia) e conoscenze magiche adeguate a capirne la potenza.

Chi vuole sfruttare il controincantesimo generico deve effettuare una prova di abilità appropriata per riconoscere la potenza dell'effetto (*Magia Arcana* se vuole annullare una magia arcana, *Religione* per una divina), ed è limitato poter contrastare solo incantesimi di livello pari ai gradi posseduti nell'abilità. La prova riceve una penalità pari al livello della magia che si vuole contrastare, maggiorata di 3 punti se i due incantatori appartengono a classi magiche differenti¹. Nel caso si contrasti un incantesimo prodotto da un oggetto invece, se si conosce già l'effetto associato all'oggetto non è necessaria alcuna prova. Una prova fallita indica che l'incantatore è confuso e non riconosce la potenza dell'effetto: se il personaggio si era preparato solo per controincantare, l'azione per quel round va sprecata senza altri effetti; se invece stava evocando una magia e ha deciso di modificare l'azione per controincantare, spreca la sua azione e perde anche l'incantesimo (come se si fosse deconcentrato a causa delle ferite subite). Un successo permette di identificare il livello della magia (se appartengono alla stessa tradizione, il PG ha riconosciuto anche l'incantesimo specifico che l'avversario intende usare) e di agire tempestivamente per annullare il rituale, 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: un mago scaglia una *palla di fuoco* (3°) contro un gruppo di avventurieri. Lo stregone del gruppo stava tentando un *bocca persone* sul nemico, 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. Lo stregone possiede 4 gradi in *Magia Arcana* (sufficienti a riconoscere incantesimi fino al 4°) associata alla tradizione Thyatiana, che annovera la *palla di fuoco* tra gli incantesimi comuni. Lo stregone effettua una prova di *Magia Arcana* con -6 (-3 per il livello della magia e un ulteriore -3 perché appartengono a due classi magiche differenti) e deve quindi realizzare 17 col d20. Con 4 gradi +2 per bonus Intelligenza, se ottiene un risultato di 11 o più su d20 riuscirà ad annullare l'incantesimo, sacrificando una magia di 3° ancora in memoria; se però ha già usato tutti i suoi incantesimi di 3° livello, allora verranno prosciugati un incantesimo di 2° e uno di 1°.

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 fatto la prova di abilità relativa.

Attitudine alla magia (Opzionale)

Spesso nei supplementi di D&D nonché nella letteratura fantasy si trovano riferimenti espliciti al fatto che alcuni personaggi siano nati col talento naturale per le arti magiche, mentre altri non abbiano mai potuto diventare incantatori nonostante il desiderio o i mezzi per studiare la magia.

A livello di regole, i PG devono sottostare ai requisiti minimi, per cui se il personaggio non possiede determinati punteggi di caratteristica non potrà mai intraprendere la strada del mago o dello stregone, piuttosto che quella clericale.

Tuttavia questo scalino all'ingresso delle classi non basta a spiegare come mai alcuni PNG non siano mai riusciti ad esempio a diventare maghi o sacerdoti pur avendone i requisiti minimi (Intelligenza o Saggezza superiore a 10) e soprattutto i mezzi economici per perseguire tale carriera. Si pensi ad esempio ad Ericall, figlio dell'Imperatrice alphantiana Eriadna, che nonostante punteggi di tutto rispetto che avrebbero potuto permettergli di diventare mago, chierico o manifestare persino poteri stregoneschi (14 in Intelligenza e Costituzione e 13 in Saggezza!) è sempre stato considerato privo di attitudine alle arti magiche e pertanto eliminato dalla lista dei pretendenti al trono imperiale alphantiano. E di certo la madre e il padre avranno tentato in tutti i modi di consentirgli una carriera accademica o sacerdotale, ma senza risultati.

Per spiegare questa stranezza si introduce il concetto di attitudine o predisposizione alla magia, ovvero un'affinità per tutto ciò che è magico e che dipende da un accidente del caso. Fermo restando che per accedere ad una classe da incantatore il soggetto deve possedere i requisiti minimi specifici, la probabilità che un personaggio abbia attitudine alla magia e quindi possa diventare un incantatore è pari a 10% per ogni punto superiore a 10 nella caratteristica appropriata alla classe (Intelligenza per maghi, Saggezza per chierici, Carisma per stregoni, ecc.), +10% aggiuntivo se appartiene ad una razza con attitudine genetica alla magia (elfi, draghi, fate, alphantiani puri, ecc.). Se il tiro percentuale è superiore al valore indicato, significa che il soggetto non potrà mai manifestare doti magiche, perché semplicemente non ha la capacità di plasmare le forze arcane o divine dell'universo. In questo modo si comprende perché alcuni PNG non siano mai diventati incantatori nonostante caratteristiche più che dignitose.

Il Master può applicare la stessa regola anche ai PG se vuole porre dei limiti alle possibilità di apprendere le arti magiche e mistiche dei suoi giocatori. In particolare, si consiglia di usare questa regola per determinare se i personaggi possano accedere alle classi da incantatori come multiclasse, mentre è preferibile non applicare questa regola ai personaggi che scelgono di fare l'incantatore come prima classe.

¹ Asceta, Bardo, Chierico, Druido, Eletto e Campione consacrato sono considerate classi affini per dottrina divina, come pure tra loro Sciamano e Taltos. Mago, Teurgo e Occultista sono classi affini per dottrina arcana. Tutte le altre classi di incantatori arcani hanno una dottrina unica che è affine solo ad altri membri della rispettiva classe.

Nuove Regole di Gioco

Di seguito vengono presentate le regole alternative al BECMI per quanto riguarda la gestione del Tiro per Colpire, della Classe d'Armatura, dei Tiri Salvezza, del Movimento e dell'Ingombro, dei Punti Ferita, dell'evocazione degli incantesimi e del Round di Azioni dei personaggi.

Bonus di Attacco Base (BAB) e CA Positiva

In base al ramo della classe di appartenenza e al livello del personaggio o ai Dadi Vita della creatura (in caso di mostri), basta consultare la tabella seguente per individuare il Bonus d'Attacco Base (BAB) del soggetto, che sostituisce il THAC0, e si somma al risultato del d20 nel Tiro per Colpire:

TAB. 1.2 – BONUS ATTACCO BASE PER RAMO O DV

BAB	Marziale	Furtivo/ Divino	Arcano	DV
+0	–	1-2	1-4	¼ - 1
+1	1-2	3-5	5-8	2
+2	3-4	6-8	9-12	3
+3	5-6	9-11	13-16	4
+4	7-8	12-14	17-20	5
+5	9-10	15-17	21-25	6
+6	11-12	18-20	26-30	7
+7	13-14	21-23	31-35	8
+8	15-16	24-26	36	9
+9	17-18	27-29	–	10
+10	19-20	30-32	–	11
+11	21-23	33-35	–	12
+12	24-26	36	–	13-14
+13	27-29	–	–	15-16
+14	30-32	–	–	17-18
+15	33-35	–	–	19-20
+16	36	–	–	21-22
+17	–	–	–	23-24
+18	–	–	–	25-26
+19	–	–	–	27-28
+20	–	–	–	29-30
+1 al TxC ogni 2 DV successivi, fino a un massimo di +30 per 50 DV e oltre				

Il Tiro per Colpire viene quindi gestito come segue: si tira 1d20, si somma il BAB, il modificatore della caratteristica appropriata (Forza per attacchi in mischia, Destrezza per quelli a distanza), eventuali modificatori per l'arma, la maestria, il miglior bonus permanente concesso da un'abilità di classe o di ruolo, la posizione e il miglior bonus temporaneo (in base a incantesimi o abilità temporanee), sottraendo qualsiasi penalità al TxC ricevuta dal personaggio, e il risultato indica la Classe d'Armatura colpita. Riassumendo:

TxC = BAB + modificatore Caratteristica + Arma + Classe o Ruolo perm. + Maestria + Posizione + Bonus temp. migliore

Per i soggetti che acquisiscono gli attacchi multipli (ma non i mostri che li hanno di base a livello adulto/evoluto), con questa regola il primo attacco beneficia del bonus intero al colpire, mentre i successivi usano il BAB dimezzato. L'opzione di parata delle Maestrie funziona allo stesso modo: la prima parata beneficia del BAB intero, le altre del valore dimezzato.

Esempio: un guerriero di 12° ha due attacchi al round, quindi il primo con +6 per il BAB, il secondo con +3 per il BAB.

A questa regola si accompagna anche l'introduzione della Classe d'Armatura Positiva: le corazze danno alla CA base del soggetto (11 per umani) un bonus armatura pari a 9 meno la vecchia CA (es. una corazza di piastre dà CA 3, col nuovo sistema dà un bonus alla CA naturale di +6). Con il nuovo sistema più alta è la CA e migliore sarà la protezione, così come maggiore è il risultato del Tiro per Colpire e più alta è

la CA colpita. La Classe d'Armatura totale viene ricalcolata in positivo seguendo la seguente tabella di conversione (la riga in grigio indica la vecchia CA in negativo, mentre la riga sottostante in neretto la nuova CA in positivo):

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

Nota: un risultato di 20 puro è considerato come 25.

Esempio: un Ladro di 6° (BAB +2) con Forza 13 (+1) che attacca con una spada (bonus totale al TxC +3) deve colpire un soldato in armatura di piastre (CA 3 nel vecchio sistema, CA 17 col nuovo) e tira 1d20: se realizza almeno 14 col d20 il colpo andrà a segno (14 +3 per i suoi bonus = CA 17).

La nuova CA positiva è determinata dalla somma delle seguenti voci, che occorre rispettare in maniera stretta per questioni di bilanciamento con le regole relative al BAB:

CA Naturale o CA data dalla corazza (se indossata)

+ Modificatore di Destrezza

+ Miglior bonus permanente dovuto a *Schivare* o ad una capacità di Classe o Ruolo

+ Bonus di Copertura migliore (es. scudo o riparo)

+ Bonus magico permanente migliore (es. anello +1)

+ Bonus temporaneo migliore (da magie o abilità varie)

+ Bonus alla CA derivante dalla Maestria

Colpo di Grazia

Si può uccidere una creatura vivente indifesa (immobilizzata, addormentata o alla mercé del soggetto) vibrando un singolo colpo ad un'area vitale del corpo, come il cuore, il cervello o il collo (recidendo arteria carotidea e giugulare), usando un'arma da taglio o punta con dimensioni al massimo di due taglie inferiori alla vittima o un'arma contundente almeno della stessa taglia. Il colpo di grazia va a segno automaticamente infliggendo danni raddoppiati e occupa l'intera azione d'attacco del personaggio; se dopo il colpo è ancora viva, la vittima deve fare un TS Corpo con penalità pari a metà dei danni subiti per evitare la morte istantanea.

Danni Debilitanti

Il danno debilitante indica il tentativo di stordire e far svenire un soggetto con colpi contundenti portati con attenzione nei punti giusti (testa, collo, reni, ecc.).

Tutti i danni ricevuti a causa di pugni e calci si considerano debilitanti, a meno che non si tratti di un esperto in un'Arte Marziale o di un personaggio con l'abilità *Arti marziali offensive* o di una creatura dotata di artigli, speroni o di un tipo di attacco di questo genere, che può decidere di colpire per uccidere o per stordire. I danni debilitanti inferti a mani nude da persone inesperte nelle arti marziali dipendono dalla taglia dell'attaccante in rapporto alla vittima, come segue:

TAB. 1.3 – DANNI DEBILITANTI

Taglia Attaccante	Danni
2+ < a vittima	nessuno
1 < a vittima	1/2 bns For
Uguale a vittima	bonus For
1 > a vittima	Bns For +1
2+ > a vittima	Bns For x2

Anche le armi possono infliggere danni di questo tipo, ma in caso non sia specificamente indicato tra gli effetti speciali dell'arma quello di causare danni debilitanti, il danno arrecato è sempre inferiore di un dado rispetto a quello base (es. una spada causa 1d6 anziché 1d8, dato che i danni superiori dovuti alle maestrie indicano l'abilità del personaggio nel portare colpi più micidiali), e l'attaccante non beneficia del bonus al TxC derivante dalla maestria nell'arma (di solito colpisce usando il piatto della lama, l'asta o l'impugnatura), ma non risente del malus al TxC se usa armi improvvisate.

I Punti Ferita persi in seguito a un danno debilitante si recuperano al ritmo di 1/20 dei PF totali + bonus Costituzione (max 10) al minuto da quando cessano le percosse. Se il soggetto scende sotto zero PF a causa di questi danni, non muore ma sviene e si riprende solo quando i PF ritornano in positivo. Se i danni subiti in questo modo superano -5 PF, la vittima entra in coma e perde 1 PF al minuto fino a che muore raggiunti -10 PF. Se in questo lasso di tempo viene soccorsa con una prova di *Guarire o Medicina* si stabilizza e recupera 1 PF per ogni giorno di cura riuscita; quando ritorna a 1 PF si riprende e rigenera i danni debilitanti come al solito. L'uso di incantesimi curativi permette ovviamente di recuperare le forze molto più velocemente.

Dimensioni e Taglia

La Tabella 1.4 mostra le misure relative alle possibili dimensioni di oggetti e creature. Il Coefficiente di Taglia (*CdT*) indica per quanto occorre moltiplicare l'ingombro e i P.D. di un oggetto (o il peso di una creatura) di quella taglia rispetto ad uno di taglia media per scoprire il suo peso e costo, e viene usato anche per determinare il peso massimo trasportabile, sollevabile e maneggiabile.

Inoltre, va ricordato 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 Tiro per Colpire di +1, quella più grande un malus cumulativo di -1.

Tab. 1.4 – Dimensioni di Creature e Oggetti

Taglia	Sigla	CdT	Creature	Oggetti
			Altezza/Lunghezza	Dimensione Max
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

Ingombro

L'ingombro è un valore che determina la capacità di carico e le armi maneggiabili da un personaggio e viene misurato in monete (abbreviato mon.; 1 moneta = 50 gr).

L'*ingombro maneggiabile* indica il massimo ingombro di un oggetto che il personaggio è in grado di maneggiare con una mano sola in base alla sua Forza (per determinare l'ingombro maneggiabile con due mani raddoppiare il valore), ed è un dato indispensabile per capire quali armi un soggetto possa utilizzare.

Ingombro Maneggiabile a 1 mano (monete):
 $(Forza \times Moltiplicatore) \times Coefficiente di Taglia$

Fare riferimento alla seguente tabella per determinare il Moltiplicatore in base alla Forza dell'individuo:

Tab. 1.5A – Ingombro Maneggiabile

Forza	Moltipl.
1 – 20	× 6
21 – 40	× 7
41 – 60	× 8
61 – 80	× 9
81 – 100	× 10

Un personaggio non può maneggiare con una sola mano oggetti più grandi della sua taglia, mentre può maneggiare con due mani oggetti della sua stessa taglia (ad esempio quando sono troppo pesanti per maneggiarli con una mano sola) o più grandi, ma non quelli più piccoli, a meno che la

struttura dell'oggetto non lo impedisca. Ad esempio, una spada lunga (dim. medie) ha sicuramente un'elsa abbastanza ampia per essere impugnata a due mani anche da un umano (taglia media), ma non è invece possibile per lo stesso umano maneggiare con due mani uno stocco (dimensioni medie), poiché l'elsa è più corta e dotata di guardia.

L'*ingombro trasportabile* indica invece il peso massimo che un soggetto può trasportare: dipende dalla Forza del personaggio e dalla sua taglia, e determina la capacità di movimento dell'individuo. Di seguito si riporta una tabella esemplificativa che reca il *Peso o Ingombro Massimo Trasportabile* e il *Peso o Ingombro Massimo Spostabile* (spingendo, trascinando o sollevando un peso con entrambe le mani) per creature di medie dimensioni; per esseri di taglia diversa moltiplicare il valore per il CdT relativo (v. Tab 1.4).

Tab. 1.5B – Ingombro e Peso spostabile o trasportabile

Forza	PMT	IMT	PMS	IMS
1	1 kg	20 mon	1 kg	20 mon
2	5 kg	100 mon	6 kg	120 mon
3	10 kg	200 mon	11 kg	220 mon
4	15 kg	300 mon	17 kg	340 mon
5	20 kg	400 mon	22 kg	440 mon
6	25 kg	500 mon	28 kg	560 mon
7	30 kg	600 mon	33 kg	660 mon
8	35 kg	700 mon	39 kg	780 mon
9	40 kg	800 mon	44 kg	880 mon
10	50 kg	1000 mon	60 kg	1200 mon
11	55 kg	1100 mon	66 kg	1320 mon
12	70 kg	1400 mon	84 kg	1680 mon
13	75 kg	1500 mon	91 kg	1820 mon
14	90 kg	1800 mon	126 kg	2520 mon
15	95 kg	1900 mon	135 kg	2700 mon
16	110 kg	2200 mon	224 kg	4480 mon
17	115 kg	2300 mon	238 kg	4760 mon
18	130 kg	2600 mon	378 kg	7560 mon
19	135 kg	2700 mon	399 kg	7980 mon
20	150 kg	3000 mon	600 kg	12000 mon

L'Ingombro Massimo Trasportabile (IMT) o Spostabile (IMS) in monete si ottiene moltiplicando per 20 il PMT/PMS espresso in kg.

È possibile tenere sollevato un peso per un numero di round pari a 1/3 del punteggio di Forza del personaggio, spostandosi solo di 1 metro al round: per ogni round successivo è necessaria una prova di Forza con penalità cumulativa di -1, e al primo fallimento il peso trasportato viene posato a terra. Si può invece spingere o trascinare un peso a terra muovendosi 1 metro al round per un minuto per punto di Forza, dopo di che è necessaria una prova ogni minuto con penalità cumulativa di -1: al primo fallimento il soggetto si ferma e deve riposare per 1 turno. Una favorevole prova di Forza consente di sollevare o spostare pesi che oltrepassano il limite sollevabile, con penalità cumulativa di -1 ogni 10% di peso aggiunto oltre il massimo.

Movimento

Ogni essere vivente possiede una statistica di movimento che riporta tre valori: il primo e il secondo valore sono espressi in metri al round e indicano rispettivamente la velocità di Corsa e di Cammino, mentre il terzo è espresso in chilometri all'ora e indica la velocità di Marcia.

Ogni personaggio può scegliere se muoversi a velocità di Corsa (impiegando il suo intero round di azioni) o di Cammino (impiegando la sua azione di movimento), indicando la destinazione da raggiungere e l'eventuale percorso se il DM lo ritiene opportuno (in caso di presenza di trappole nascoste o altri ostacoli nell'ambiente). Di seguito viene fornita una tabella delle velocità di movimento base tipiche per creature bipedi umanoidi in base alla taglia.

Tab. 1.6 – Velocità di Movimento di esseri umanoidi

Taglia	Corsa (mt/rnd)	Cammino (mt/rnd)	Vel. oraria (Km/ora)
Gigantesca	63	21	7
Enorme	54	18	6
Grande	45	15	5
Media	36	12	4
Piccola	27	9	3
Minuta	18	6	2
Minuscola	9	3	1

Si può anche usare la velocità di corsa per calcolare il movimento orario, ma non si può correre per più di tre ore al giorno e dopo ogni turno di corsa occorre rallentare a metà della velocità di cammino per 2 turni. Normalmente occorre riposarsi per un'ora per ogni ora trascorsa in viaggio. Se ciò non viene fatto, il personaggio perde 1 punto Costituzione temporaneo per ogni ora in cui continua a spostarsi a velocità normale (non può più correre finché non si riposa), e deve effettuare una prova di Costituzione ogni ora per resistere alla stanchezza (v. abilità generale *Resistenza*). Dormirà per un numero di ore pari a quelle trascorse spostandosi, e quando si desterà la Costituzione sarà tornata normale.

La velocità di movimento di ogni creatura dipende dal rapporto tra l'Ingombro Trasportato (IT) e l'Ingombro Massimo Trasportabile (IMT):

Ingombro	Leggero	Medio	Pesante
IT / IMT	< 1/3	< 2/3	> 2/3
Velocità	Normale	2/3	1/3

Quindi se l'ingombro trasportato rimane entro 1/3 del totale consentito, la velocità rimane quella base. Se l'ingombro supera 1/3 ma rientra nei 2/3 del totale, la velocità diventa 2/3 di quella base. Se poi l'ingombro supera i 2/3, la velocità diventa 1/3 di quella base. Se un individuo porta con sé più peso di quello che può trasportare (l'Ingombro Trasportato supera l'IMT) non riuscirà a muoversi.

Se un personaggio è più piccolo di un altro, a parità di ingombro, è ovvio che i suoi passi saranno più corti e il suo movimento ridotto, e viceversa. Perciò per ogni differenza di taglia da quella media, il movimento base (camminata) si riduce di 3 metri (per creature più piccole) o aumenta di 3 metri (per quelle più grandi).

Esempio: il movimento base di un halfling (taglia piccola) è solo 9 metri al round, mentre quello di un troll (taglia grande) è di 15 metri al round.

Occorre ricordare che alcuni tipi di terreno ostacolano e riducono la velocità di movimento come segue:

- Strada lastricata: marcia × 1,5
- Sentiero sterrato, pianura: × 1
- Foresta, collina, accidentato: × 2/3
- Deserto, palude, montagna: × 1/2

Fango, neve o ghiaccio sul terreno o precipitazioni abbondanti riducono di un grado la velocità di movimento (minimo × 1/3 e mai meno di 1 metro al round) e rendono impossibile correre.

Punti Ferita

I Punti Ferita (o PF) indicano quanto un personaggio riesce a resistere ai danni prima di morire. Essi rappresentano sia la resistenza del personaggio, che la sua capacità di evitare le ferite mortali, dipendono dalla classe scelta (ognuna dà diritto a usare un Dado Vita diverso) e crescono in base al livello raggiunto: ogni livello si aggiunge 1 DV del tipo appropriato alla classe aggiungendo il modificatore di Costituzione del personaggio fino al 9° livello, dopo di che si aggiunge un valore fisso di PF per ogni livello successivo senza

considerare più il modificatore di Costituzione. La crescita dei PF in un gioco fantasy implica che maggiore è l'esperienza accumulata e migliori siano la capacità di reazione e di sopportazione del dolore del soggetto.

I Punti Ferita possono essere persi sia a causa di danni ricevuti dagli attacchi dei nemici, sia in seguito ad incidenti di vario genere (cadute, trappole, azioni maldestre, avvelenamenti), ma possono sempre essere recuperati grazie al riposo o a cure magiche, a meno che l'effetto che comporta la perdita di PF non indichi espressamente che non potranno essere ripristinati in alcun modo salvo un *desiderio*; in tal caso i PF vengono persi in maniera permanente.

In tutti gli altri casi, i PF persi temporaneamente si possono recuperare sia tramite cure magiche (es. *cura ferite leggere*, *guarigione negromantica*, *guarigione*, ecc.), sia quotidianamente tramite il riposo e l'alimentazione, che garantiscono al personaggio di poter riprendere il 10% dei suoi PF totali. Il tipo di pasto e di alloggio di cui si usufruisce influisce sul recupero dei PF quotidiani come segue:

Tab. 1.7 – Recupero PF in base a Pasti e Riposo

Vitto e Alloggio	Costo	PF Recuperati
Pasto , Scadente	2 ma	5% PF Totali
Comune	5 ma	Normale (10% PF)
Buono	1 mo	10% + bonus Cos
Eccellente	5 mo	10% + bns Cos x2
Alloggio , Scadente	3 ma	5% PF Totali
Comune	1 mo	Normale (10% PF)
Buono	3 mo	+1 PF
Eccellente	10+ mo	+2 PF

Un pasto saltato al giorno dimezza il recupero di PF e impone -1 ai TxC, digiunare fa perdere 1 punto Forza e Destrezza e dà -1 cumulativo al giorno ad ogni tiro finché il personaggio non si sfama. Dormire all'aperto esposti a intemperie e senza ripari nega il recupero di PF.

Infine, occorre precisare che un soggetto ferito non agisce al massimo delle sue possibilità, e questo si riflette in una penalità a tutti i suoi tiri in base ai PF posseduti come segue:

- 50% PF rimasti: -1 a tutti i tiri
- 10% PF rimasti: -3 a tutti i tiri

Le penalità sopra indicate si applicano sempre a qualsiasi creatura ferita, che si tratti di Personaggi Giocanti, PNG o mostri di ogni razza e tipo, inclusi costrutti e non-morti.

Soglia della Morte: se i Punti Ferita di un soggetto scendono a zero o in negativo, l'individuo perde conoscenza ed entra in coma: è ora sulla cosiddetta soglia della morte. Se non viene curato tempestivamente con mezzi normali (prove di *Guarire* o *Medicina*) o magici che gli consentano di ritornare in positivo coi PF, egli perde 1 ulteriore Punto Ferita al minuto, e una volta giunto a -5 PF si considera morto definitivamente. Ovviamente, individui feriti al punto tale che i PF da positivi vengono ridotti a meno di -5 PF muoiono sul colpo, così come chiunque sia vittima di un colpo di grazia.

Per quanto riguarda i danni debilitanti la soglia della morte si raggiunge a -6 PF. A quel punto il soggetto non riesce più a riprendersi da solo e muore se non viene soccorso prima di raggiungere -10 PF (v. sopra).

Per le vittime di soffocamento, una volta che la Costituzione o i PF si azzerano svengono e perdono 1 PF debilitante al round anziché al minuto, poiché la mancanza di ossigeno al cervello provoca danni gravi più velocemente del dissanguamento; a -10 PF sopraggiunge la morte per asfissia.

Punti Magia

Questo è un sistema alternativo alla memorizzazione degli incantesimi delle regole BECMI.

Qualsiasi incantatore può evocare incantesimi utilizzando dei Punti Magia (PM) che variano in base alla sua classe, al suo livello e alla sua caratteristica primaria. Per determinare i PM dell'incantatore fate riferimento alle Tabelle di Progressione per le classi (pag. 13): per stabilire il totale dei PM disponibili, al valore indicato per ogni livello (colonna PM) occorre aggiungere il livello da incantatore e il bonus del suo requisito primario (Saggezza per incantatori divini e Campioni consacrati, Intelligenza per incantatori arcani, ad esclusione di Elementator, Stregoni e Maestri delle Ombre che usano il Carisma). Ad ogni incantesimo è associato un valore in Punti Magia pari al proprio livello di potere (es. una magia di 2° costa 2 PM), e una volta usato occorre detrarre il valore della magia dal totale dei Punti Magia residui.

Il totale di Punti Magia disponibili ad ogni classe aumenta col livello ed è stato calcolato in modo che ai livelli bassi si possano usare più incantesimi rispetto alle regole originali per aumentare la longevità in gioco degli incantatori, mentre la capacità magica decresce esponenzialmente ai livelli medi e alti rispetto al numero di magie usabili da chierici e maghi secondo le regole BECMI. Pertanto personaggi di alto livello useranno un numero totale di incantesimi inferiore rispetto al sistema tradizionale, compensato dal fatto che potranno disporre più liberamente delle magie conosciute.

Con questo sistema il numero di incantesimi memorizzabili o usabili giornalmente per ogni livello di potere è fisso per tutti gli incantatori (arcani e divini) e dipende dal livello dell'incantatore e dal suo punteggio di caratteristica primaria, come mostrato dalla tabella seguente:

Caratteristica	Magie usabili in base al livello					
	1°	6°	12°	19°	27°	36°
12-13	3	4	5	6	7	8
14-17	4	5	6	7	8	9
18+	5	6	7	8	9	10

Il personaggio deve scegliere quotidianamente quali magie ricevere o memorizzare tra quelle conosciute fino al massimo consentito dal livello, e riprodurrà a piacimento ciascuno degli incantesimi memorizzati usando i PM a disposizione. Gli incantatori spontanei (Elementator, Stregone e Maestro delle ombre) non devono scegliere anticipatamente le magie, ma sono comunque limitati a non superare il numero di incantesimi diversi usabili per ogni livello di potere in base al proprio livello da incantatore.

Esempio: Tutmoses è un mago di 5° livello con Intelligenza 16 (+3), quindi possiede $6+5+3 = 14$ PM, e può memorizzare fino a 4 magie diverse per ciascuno dei primi tre livelli di potere. Con 14 PM può evocare quattro magie di 3° e una di 2°, oppure quattro di 1°, due di 2° e due di 3°, o quattro di 2° e due di 3°, e così via, fino a che ha PM disponibili, scegliendo tra le 4 memorizzate ad ogni livello di potere.

Round di Azioni

Il Round è l'unità di misura più piccola per rappresentare i turni di gioco, in particolare durante gli scontri. Ogni Round equivale a 10 secondi di tempo, e 60 round sono equivalenti ad un Turno, ovvero 10 minuti di tempo reale.

Per decidere chi agisce prima e dopo ad ogni round di azioni, ciascuno dei personaggi tira 1d6 per l'**Iniziativa**, sommando al risultato:

- + metà del modificatore di Destrezza
- + il miglior bonus da un'abilità generale
- + il miglior bonus da un'abilità di classe o ruolo
- + il miglior bonus da un incantesimo

L'ordine di azioni all'interno del round dipende dal risultato del tiro Iniziativa, iniziando da chi ha realizzato il punteggio più alto e andando in ordine decrescente per stabilire quando gli altri personaggi eseguiranno la propria azione prestabilita.

Ogni **round di azioni** il personaggio può compiere un'azione di movimento e un'azione di attacco; è anche possibile sfruttare due azioni di movimento (per correre ad esempio) rinunciando all'attacco, ma mai due di attacco.

L'azione di movimento indica tutto ciò che implica lo spostamento volontario del personaggio (camminare, alzarsi, fare acrobazie), e va compiuta prima o dopo l'azione di attacco; non è possibile spostarsi, attaccare e continuare a spostarsi. Se il soggetto decide di muoversi di Corsa, allora l'azione di movimento occupa l'intero round (diventa un'azione di round completo) ed egli perde l'azione d'attacco (ad eccezione di personaggi che possano sfruttare l'attacco in carica grazie ad una cavalcatura o all'abilità generale *Travolgere*). Anche focalizzare la propria attenzione per osservare la zona circostante o per ascoltare eventuali rumori circostanti è considerata un'azione di movimento, e ciò lascia poi la possibilità al personaggio di muoversi o di attaccare. Superare un ostacolo consuma sempre 3 metri di velocità durante l'azione di movimento (ad esempio scavalcare un oggetto, salire una scala, aprire una porta non sbarrata o chiusa a chiave o richiuderla dopo essere passati); chiudere una porta a chiave o sbarrarla invece richiede un'azione di movimento completa.

L'azione d'attacco indica la possibilità di attaccare un bersaglio o di schivare un attacco (v. abilità generale *Schivare* e abilità marziale Difesa mobile), così come quella di concentrarsi per evocare una magia (che sia offensiva, difensiva o di altra natura) o una creatura. Non è possibile evocare più di una magia o creatura ogni round, mentre è possibile compiere più di un attacco armato o disarmato nella propria azione d'attacco, sia grazie all'incantesimo *velocità* (che aggiunge un attacco), sia in virtù di abilità marziali che concedono attacchi multipli (ovvero più di un attacco al round). Nel caso di attacchi multipli non derivanti dalla *velocità*, ogni attacco aggiuntivo rispetto al primario può aggiungere al TxC solo la metà del BAB del personaggio (ciò non vale nel caso degli attacchi multipli dei mostri), ed è possibile sfruttarli tutti solo se il personaggio non si muove a più della metà della velocità di cammino, viceversa si potrà portare un solo attacco.

Evocare incantesimi o attivare oggetti magici (incluso bere una pozione o ingoiare una pillola) consuma l'intera azione di attacco del personaggio (indipendentemente dal numero di attacchi) e non è mai possibile attivare più di un oggetto incantato o creare più di una magia al round.

Esiste infine l'azione gratuita, che può essere intrapresa in aggiunta a quelle di movimento e di attacco. Le azioni gratuite più tipiche sono: parlare per comunicare qualcosa (non per evocare un incantesimo o attivare un oggetto magico), fare un TS, lasciar cadere un oggetto, estrarre un oggetto dalle proprie tasche o un'arma dal fodero; il DM può valutare in base ai casi se concederne altre.

Riepilogando queste sono le azioni che personaggi e creature possono compiere ad ogni round:

Azione di movimento: camminare, usare un'abilità di Destrezza (se appropriato), usare l'abilità sensoriale *Percezione*, sbarrare una porta, oltrepassare un ostacolo (velocità diminuita di 3 mt).

Azione di attacco: attaccare in mischia o a distanza, usare oggetti magici, evocare incantesimi, schivare, raccogliere un oggetto, usare abilità di Forza.

Azione di round completo: correre, caricare o sfondare ostacoli, scalare, cercare o disarmare trappole, cercare passaggi segreti, trasformarsi.

Azione gratuita: parlare, fare un TS, lasciar cadere oggetti impugnati o prendere un oggetto dal proprio equipaggiamento, usare abilità reattive come *Allerta* o *Senso del pericolo*.

Tiri Salvezza

Il sistema dei Tiri Salvezza (abbreviato TS) usato in questo manuale sostituisce quello del BECMI e si basa su quattro categorie: Corpo, Riflessi, Mente e Magia. Il TS può essere richiesto solo dal Dungeon Master per permettere al personaggio di evitare un effetto deleterio, e si effettua tirando 1d20 e aggiungendo tutti i bonus relativi alla tipologia del tiro; se il risultato è uguale o superiore al valore del TS, il tiro è riuscito e il personaggio evita in tutto o in parte l'effetto (in base alla circostanza), viceversa è fallito e il personaggio ne subirà le conseguenze per intero.

Gli effetti a cui è possibile opporsi tramite un TS appartengono a quattro categorie mutuamente esclusive.

- **Riflessi:** qualsiasi effetto che può essere schivato per ridurre i danni e che coinvolge la mobilità e l'agilità del personaggio. Esempi includono il *fulmine magico*, la *palla di fuoco*, la maggior parte degli effetti di una trappola, e così via. Una creatura addormentata, svenuta o paralizzata fallisce automaticamente questo TS.
- **Mente:** qualsiasi effetto che influenza la mente e i sensi del personaggio. Esempi includono tutti gli incantesimi di Ammalimento, alcune Illusioni, effetti di stordimento mentale. I veleni che modificano le capacità cerebrali e provocano delirio o alterazioni mentali non rientrano in questa categoria. Qualsiasi creatura addormentata o svenuta fallisce automaticamente questo TS.
- **Corpo:** 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 pietrificazione, la metamorfosi, lo stordimento dovuto a percosse e qualsiasi tipo di veleno.
- **Magia:** quest'ultima categoria comprende tutti quegli attacchi che non possono essere inseriti all'interno delle tre precedenti. Il TS Magia serve per resistere agli 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, il trasporto magico, Parole o Rune che influenzano lo spirito e il corpo della vittima, così come gli incantesimi che disgiungono l'anima dal corpo (es: *giara magica* e *dito della morte*).

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 l'effetto senza potersi opporre.

Esempio: un guerriero è incatenato ad una parete di legno e un mago gli scaglia contro un *fulmine magico*. Normalmente potrebbe fare un TS Riflessi 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).

Ogni classe è forte in una delle quattro categorie (chiamata TS Primario), moderatamente avvantaggiata in una seconda (TS Secondario) e debole nelle due restanti (TS Normali). Tutti i TS si abbassano con l'avanzare del livello, ma giunti al livello ultimo, il 36°, solo nel gruppo di TS Primario si eccelle (tiro di dado 2), mentre nelle altre due categorie il rischio di fallimento è leggermente maggiore (tiro di dado 3 per la Secondaria e 4 per le due categorie Normali).

La Tabella 1.8 riporta i valori dei TS in base al livello del personaggio mentre la Tabella 1.9 indica i TS Primari e Secondari di ogni classe (i TS non menzionati sono Normali).

Tab. 1.8 – Tiri Salvezza in base al Livello

Livello	Primario	Secondario	Normali
1-2	12	14	16
3-5	11	13	15
6-8	10	12	14
9-11	9	11	13
12-14	8	10	12
15-17	7	9	11
18-20	6	8	10
21-23	5	7	9
24-26	4	6	8
27-29	3	5	7
30-32	2	4	6
33-35	2	3	5
36	2	3	4

Tab. 1.9 – TS in base alle Classi

Classe	Primario	Secondario
Chierico	Mente	Magia
<i>Asceta</i>	Mente	Corpo
<i>Bardo</i>	Mente	Riflessi
<i>Druido</i>	Mente	Magia
<i>Eletto</i>	Mente	Magia
<i>Sciamano spirituale</i>	Mente	Magia
Guerriero	Corpo	Riflessi
<i>Barbaro</i>	Corpo	Riflessi
<i>Campione consacrato</i>	Corpo	Mente
<i>Mistico</i>	Corpo	Mente
<i>Ranger</i>	Corpo	Riflessi
<i>Santo delle armi</i>	Corpo	Magia
Ladro	Riflessi	Corpo
<i>Assassino</i>	Riflessi	Corpo
<i>Maestro delle Ombre</i>	Riflessi	Magia
<i>Rodomonte</i>	Riflessi	Corpo
<i>Segugio</i>	Riflessi	Mente
<i>Trovatore</i>	Riflessi	Magia
Mago	Magia	Mente
<i>Canalizzatore</i>	Magia	Riflessi
<i>Elementalor</i>	Magia	Corpo
<i>Occultista</i>	Magia	Mente
<i>Stregone</i>	Magia	Mente
<i>Teurgo</i>	Magia	Mente

Gli individui privi di classe (ovvero i PNG Ordinari e gli animali con meno di 2 DV) hanno una categoria di TS (scelta arbitrariamente in base al singolo) considerata migliore il cui valore è 14, e per le restanti tre categorie il valore è 16.

Ogni categoria di TS è collegata a una delle caratteristiche del personaggio, il cui modificatore influenza il risultato:

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

Ad ogni TS associare i seguenti modificatori (se presenti):

- Modificatore razziale al TS
- Abilità di classe o ruolo col miglior modificatore al TS
- Miglior bonus permanente al TS (da caratteristica, oggetti o magie permanenti)
- Miglior bonus temporaneo (da circostanze, abilità o incantesimi temporanei)
- Qualsiasi penalità in base alla circostanza (cumulabili)

Esempio: Dawuud ha Saggezza +3 e anello di protezione +2. Il suo modificatore al TS Mente sarà +3 (il migliore tra i due bonus permanenti), migliorabile con eventuali bonus temporanei (es. +1 se usa *protezione dal male*), di classe o di ruolo.

Classi e Sottoclassi di Personaggi

Legenda e Tabelle di Progressione

NOME: nome della classe ed eventuale classe base di riferimento. Le classi sono elencate in ordine alfabetico.

Dadi Vita: il dado da usare per determinare i Punti Ferita (PF) guadagnati ad ogni livello dal 1° al 9°, seguita dalla cifra di PF fissi da aggiungere per ogni livello dal 10° in avanti.

Requisiti Primari: il punteggio minimo di caratteristica necessario affinché il personaggio possa appartenere a quella classe. Nel caso di più punteggi minimi, tutti devono essere soddisfatti, altrimenti non è possibile scegliere quella classe. Se per qualche motivo il requisito primario del personaggio scende al di sotto del punteggio minimo, il personaggio non potrà più avanzare di livello in quella classe fino a che il requisito non avrà un punteggio sufficiente.

Allineamento: l'allineamento obbligatorio per personaggi che vogliono utilizzare quella classe; in caso non sia specificato, qualsiasi allineamento può essere accettabile.

Tiri Salvezza: i TS Primari e Secondari della classe in base alle nuove regole introdotte. Se si vuole usare il sistema di TS delle regole BECMI, fare riferimento ai TS della Classe base per tutte le sottoclassi di appartenenza.

THAC0/BAB: il THAC0 o Bonus Attacco Base della classe da usare per determinare le capacità offensive (TxC).

Punti Esperienza: la tabella di Punti Esperienza della classe a cui fare riferimento per l'avanzamento di livello. Considerate le tabelle revisionate presentate di seguito, che indicano anche l'avanzamento con gli incantesimi.

Armature e Scudi: le armature e gli scudi che la classe è competente ad usare. Un personaggio che non ha competenza nell'uso di uno scudo può usarlo come riparo, ma non è in grado di attaccare, né usare incantesimi. Se un personaggio indossa una corazza che non è stato addestrato ad usare, i suoi movimenti sono più goffi, quindi la CA offerta cala di 1 punto (min. CA 8) e subisce una penalità al Tiro per Colpire e ai TS Riflessi che dipende sia dal tipo di corazza che dalla sua competenza nelle armature (v. Tab. 1A). Inoltre, ogni corazza limita la Destrezza massima del personaggio (v. Tab. 1.3 in *Armeria di Mystara*), e gli incantatori arcani hanno una probabilità di fallimento arcano (v. Tab. 1.1).

Tab.1A - Penalità TxC e TS Riflessi per corazza indossata

Competenza	Leggere	Medie	Pesanti
Nessuna	-3	-6	-9
Leggere	-	-3	-6
Medie	-	-	-3

Armi consentite: l'elenco delle armi che un personaggio di quella classe può usare in base alla sua competenza marziale (v. *Armeria di Mystara* per le descrizioni dettagliate delle armi). Non è consentito in alcun modo ad un personaggio usare armi diverse da quelle indicate: il personaggio semplicemente non ritiene utile o efficace l'uso di questi arnesi.

Maestria nelle armi: la classe di riferimento per calcolare i punti maestria iniziali e la progressione dei punti ottenuti in base al livello, da utilizzare per migliorare la propria maestria nell'uso delle armi (v. *Armeria di Mystara*).

Abilità speciali: l'elenco delle capacità speciali associate alla classe. Ogni abilità viene descritta con dovizia di particolari all'interno della sezione relativa alla classe. Per quanto riguarda le abilità Marziali e quelle Furtive accessibili a Guerrieri e Ladri e relative sottoclassi, viene indicata una serie di livelli specifici ai quali il personaggio può acquisire una di queste abilità, a scelta tra quelle elencate nella lista di classe. Tuttavia non è obbligatorio acquisire un'abilità esattamente al livello indicato: il personaggio può sfruttare questa capacità anche ad un livello successivo, purché non superi il numero di abilità marziali o furtive concesse in base al suo livello.

Abilità generali: riporta l'Abilità Magistrale (ovvero quella che garantisce 2 punti gratuiti al 1° livello e il cui tetto di gradi è pari al punteggio di caratteristica relativa) e le Abilità Obbligatorie (in cui deve investire almeno 1 punto abilità al 1° livello) che deve possedere il personaggio per appartenere alla classe (indicano il suo addestramento di base).

Descrizione generale: la descrizione dello stile di vita, degli obiettivi, delle capacità, dei poteri speciali e di eventuali svantaggi o restrizioni imposti dalla classe del personaggio.

Nota: Si ricorda che la descrizione degli incantesimi arcani e divini si trova nel *Tomo della Magia di Mystara*, disponibile gratuitamente online.

ASCETA

Sottoclasse del Chierico

Dadi Vita:	D6, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza e Costituzione 12, Intelligenza 10
Allineamento:	Legale (Buono o Neutrale)
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Corpo
THACO/BAB:	Mago
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature leggere, nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma ammessa dal culto, un'arte marziale difensiva
Maestria nelle armi:	Mago
Abilità speciali:	Benefici divini Educazione alla magia divina Poteri ascetici Protezione divina Voti sacri
Abilità generali:	Magistrale: <i>Concentrazione</i> Obbligatorie: <i>Meditazione, Religione</i>

DESCRIZIONE GENERALE

L'Asceta è un sacerdote appartenente ad un ordine religioso improntato alla ricerca della perfezione e dell'equilibrio spirituale e fisico nonché della pace e dell'armonia universale. L'asceta, come il mistico, ricerca l'illuminazione tramite la rigida pratica di tecniche di meditazione e di preghiera, ma al contrario del mistico tutti i suoi sforzi sono tesi all'unione non solo col creato ma soprattutto con gli immortali, considerati gli ispiratori della forza vitale e dell'energia che permea l'universo. I mistici infatti non sono interessati ad una dimensione religiosa: la loro mistica è personale, e credono di poter diventare perfetti e pari agli immortali senza che sia necessario venerarli. Gli asceti invece credono che la perfezione derivi dalla comunione con la divinità, che sia questa la sola chiave per la perfezione e la santità, e ottengono i loro poteri proprio grazie alla fede oltre che all'autodisciplina. Inoltre, per gli asceti non è importante potenziare le proprie capacità combattive insieme a quelle mentali per trovare l'equilibrio (altro insegnamento cardine dei mistici), ma concentrarsi sullo spirito e sulla mente, grazie a cui si può dominare il corpo e fortificarlo. La mancanza di buone capacità marziali negli asceti viene tuttavia compensata da capacità di resistenza superiori a quelle di qualsiasi altro chierico.

Tutti gli asceti condividono l'assunto secondo cui senza equilibrio tra mente e corpo, unità tra spirito e materia, non esiste perfezione interiore né è possibile entrare in comunione con la divinità e con le altre creature dell'universo per ottenere l'illuminazione ricercata. Gli asceti sono quindi proiettati tramite tecniche di meditazione e di addestramento ad elevare il proprio spirito oltre la materia fino a diventare ricettacoli viventi della divinità, dei veri e propri Santi o Illuminati secondo alcune sette (chiamati Bodhisattva in sindhi e Qishi in ocalese). L'asceta addestra il proprio spirito e la mente recitando preghiere di meditazione (sutra in sindhi) che servono per fortificare la volontà e rendere chiaro il giudizio. Inoltre, è chiamato a sviluppare una forte resistenza fisica grazie ad un addestramento fatto di privazioni e rifiuto delle tentazioni del mondo, che innalza la soglia del dolore e dell'autocontrollo per resistere alle ferite della carne e dello spirito rimanendo vigili e calmi. Grazie a questo addestramento l'asceta trae enormi benefici che normalmente sono preclusi agli altri sacerdoti. Infatti, le tecniche di meditazione e di allenamento intenso a cui si sottopongono permettono loro di sviluppare una grande energia spirituale e una grande



affinità con la divinità, che consente di compiere azioni sorprendenti ed evocare poteri sovrumani.

ORDINI ASCETICI

Per l'ascetismo la via verso l'illuminazione è sempre in definitiva un percorso personale e unico. Tuttavia, si possono riscontrare due tipologie di ordini ascetici: gli **ordini eremitici** o contemplativi, e quelli **missionari** o propositivi. In entrambi i casi, gli ordini possono essere sia comunitari (cioè formati da più soggetti aggregati in un luogo di culto) sia solitari (cioè formati da un solo individuo che può a sua discrezione prendere per un certo periodo di tempo alcuni discepoli per iniziarli ai misteri dell'ascetismo).

Gli asceti che appartengono ad un ordine eremitico comunitario non lasciano mai più la propria comunità una volta entrati. La regola degli eremiti infatti impone ai loro membri la clausura e l'isolamento dal mondo, considerato impuro e fonte di turbamento per l'anima ed il corpo. Questi asceti (detti appunto eremiti) vivono spesso in luoghi difficili da raggiungere (sulla cima di un monte, nel mezzo di un deserto, in una regione arida e inospitale), in totale contemplazione della natura come rappresentazione della parola divina che l'eremita deve studiare a fondo per comprendere. Essi preferiscono rimanere isolati dal resto del mondo conducendo vita comunitaria nel proprio eremo inaccessibile, e sono completamente autosufficienti dal punto di vista delle necessità alimentari o spirituali (coltivando un piccolo orto e allevando bestiame per sfamarsi o ricorrendo alla magia, e conservando le conoscenze che riescono a reperire in piccole ma ben fornite biblioteche che vanno ad allargare con scritti filosofici e religiosi di proprio pugno). Le uniche deroghe per i contatti con l'esterno vengono fatte in caso di visita da parte di altri membri dell'ordine o di individui considerati illuminati e saggi, per scambiare informazioni e dissertare sulla via migliore per raggiungere la comunione totale con gli immortali.

Gli eremiti solitari invece sono spesso misantropi che, nauseati dalla corruzione della società in cui vivono, scelgono

di dedicarsi anima e corpo al rapporto mistico col divino immanente e trascendente, e consacrano il loro stesso corpo e la loro mente alla ricerca della comunione con l'immortalità. Gli eremiti di questo tipo sono persone solitarie e scontrose, anche se non pericolose o ostili, e preferiscono la compagnia di animali, piante e fenomeni naturali (considerati incontaminati dalla scintilla dell'intelligenza e quindi dell'egoismo) a quella degli uomini o degli esseri intelligenti. Spesso parlano con le bestie e coi sassi, coi ruscelli e con la pioggia, come se questi potessero comprenderli e dare le risposte che stanno cercando (e in molti casi è proprio così, grazie ai loro poteri). Questi asceti vengono spesso identificati in base al tipo particolare di addestramento che seguono o all'ambiente in cui vivono, pur non avendo alcuna struttura organizzativa in comune (esempi tipici sono i dervisci, gli anacoreti, gli stiliti e così via). Essi non tollerano di perdere tempo con individui dalla volontà debole, e per questo i criteri di scelta per accettare discepoli sono molto rigidi e richiedono enormi sacrifici. Una volta che il discepolo abbia dimostrato (dopo aver superato diverse prove) di essere sulla strada giusta (tra il 2° e il 4° livello), egli viene invitato dal maestro ad abbandonarlo per seguire la propria via della rivelazione. I rapporti tra questi asceti solitari sono sempre cortesi, e non mancano le occasioni in cui quelli presenti in un territorio si incontrino per scambiarsi conoscenze, esperienze e nuove rivelazioni, anche se si tratta di eventi rari e solitamente coincidenti con feste sacre dedicate al culto di appartenenza o momenti cardine nel calendario delle stagioni.

Nel caso degli ordini missionari o propositivi invece, i monaci vivono in comunità all'interno di un edificio solitamente ubicato in zone tranquille e profondamente immerso nella natura (considerata il luogo per eccellenza in cui la divinità si manifesta nella maniera più pura e diretta), ma non necessariamente lontano dai centri abitati. All'interno del tempio i discepoli più giovani vengono istruiti da quelli anziani secondo le regole del culto, rafforzando sia il corpo che lo spirito. Lo scopo di un asceta missionario tuttavia non è quello di restare per sempre nel tempio: la dottrina infatti suppone che solo affrontando tutte le prove poste nel mondo dagli immortali un individuo possa effettivamente ottenere l'illuminazione e diventare parte della divinità. A quel punto saprà qual è il suo destino e dovrà insegnare ad altri a percorrere la loro strada nello stesso modo (ecco perché questi monaci sono anche detti missionari). Quindi, una volta giudicati pronti dai monaci anziani (che in teoria hanno già raggiunto l'illuminazione), i giovani asceti devono confrontarsi col mondo circostante per allargare la propria esperienza e rafforzare il proprio spirito mettendosi alla prova. In questi monasteri sono quindi ammesse le interazioni tra i monaci e la gente comune. In alcune occasioni, gli asceti che sentono la chiamata dalla divinità a compiere pellegrinaggi o ricerche sacre, una volta ottenuta l'approvazione dal monaco più alto in grado (Abate), lasciano la comunità e cominciano a girare il mondo per completare la propria crescita spirituale, cercando di illuminare tutti coloro con cui vengono in contatto con la propria sapienza e rettitudine, per plasmare il mondo secondo i precetti della propria dottrina di ordine cosmico.

DIVINITÀ E CULTI PER ASCETI

Esistono asceti filosofi (credono nell'Ordine come forza divina universale e venerano quindi le quattro sfere celesti), panteisti (venerano un pantheon di divinità associate ad un culto o chiesa legale) e più raramente specialisti (cioè seguaci di una singola divinità legale non malvagia). La lista seguente elenca tutte le divinità suddivise per sfera che ammettono anche asceti tra i loro sacerdoti. Nessun immortale entropico accetta asceti come fedeli, mentre le *divinità elencate in italico* ammettono esclusivamente asceti come propri sacerdoti.

Energia: Alpathia, Benekander, Ixion, *Plasmatore*, Razud, Tarastia.

Materia: *Infaust*, Ka, Maat, Paarkum, Terra, Utnapishtim.

Pensiero: *Koryis*, Mâtin, Ssu-Ma.

Tempo: Al-Kalim, Chardastes, Finidel, Taroyas.

I seguenti culti conosciuti su Mystara possiedono ordini ascetici: l'Eterna Verità, il Samdu, la Corte Celeste, la Chiesa di Darokin, la Chiesa di Karameikos, e la Chiesa di Thyatis.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

L'asceta fa affidamento sulla sua volontà ferrea e sul suo fisico temprato per resistere alle avversità del mondo e agli assalti dei nemici, ma è addestrato ad usare anche armature leggere per proteggersi in previsione di uno scontro.

L'asceta dà scarsa importanza all'addestramento marziale e per questo è limitato all'uso delle sole armi semplici consentite dal suo culto e a un'arte marziale, e utilizza lo stesso THAC0/BAB del Mago e la sua stessa progressione nelle Maestrie con le armi.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un asceta, oltre alla sua Educazione alla magia divina e ai Benefici divini concessi dal suo culto, risiedono nella Protezione divina di cui gode, e soprattutto nei Poteri ascetici che sviluppa man mano che raggiunge stadi più elevati di illuminazione.

Benefici Divini

L'asceta riceve alcuni benefici di varia natura (bonus a caratteristiche, Tiri Salvezza o Tiri per Colpire, abilità gratuite, poteri magici o sovranaturali, e così via) grazie al suo legame spirituale con la divinità o il culto che serve. Fare riferimento al manuale *Codex Immortalis* per la lista specifica di benefici relativa ad ogni immortale.

Educazione alla Magia Divina

L'asceta riceve da parte dei maestri dell'ordine a cui appartiene un'educazione che gli permette di conoscere le preghiere sacre per invocare incantesimi divini, nonché riconoscere la magia divina presente su oggetti vari al fine di poterli utilizzare (può usare tutti gli oggetti riservati ai chierici).

L'asceta può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare una preghiera magica mentre brandisce il simbolo sacro che serve a focalizzare le energie divine; senza il simbolo, non è possibile invocare l'incantesimo. L'asceta necessita di otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riprendere le energie magiche. Durante la meditazione, il personaggio chiede alla divinità di concedergli le magie di cui pensa di avere bisogno per quel giorno, e prepara anticipatamente gli incantesimi scegliendo dalla lista tipica del suo culto (rif. *Tomo della Magia di Mystara*).

Differentemente delle altre classi di incantatori divini, l'asceta non è in grado di creare oggetti dotati di poteri magici (sebbene possa usarli), poiché non ritiene importante tale conoscenza per perfezionare il suo spirito.

Protezione Divina

L'asceta riceve una particolare protezione dagli immortali grazie al suo spirito di abnegazione e alla sua fede incrollabile. Egli infatti somma alla CA il migliore modificatore tra quello di Destrezza e Saggezza, aggiungendo la metà di quello peggiore (arrotondando per difetto). Inoltre la sua Classe d'Armatura naturale migliora al crescere del suo potere fino al 10° livello come segue: CA 8 al 1°, CA 7 al 2°, CA 6 al 4°, CA 5 al 6°, CA 4 al 8°, CA 3 al 10°; se indossa una corazza si applica la CA migliore tra quella naturale e quella data dall'armatura. Questa benedizione è alla base della sua abitudine a non indossare corazze ingombranti o scudi, poiché il riparo più sicuro è dato dalla fede nella provvidenza divina.

Poteri Ascetici

L'asceta viene ricompensato nella sua ricerca della purezza e della perfezione fisica e spirituale da alcuni poteri acquisiti dalla sua comunione con l'universo e la divinità in base al livello di illuminazione (esperienza) raggiunto.

Ascesi (1° livello): l'asceta possiede una capacità di concentrazione eccezionale grazie all'addestramento teso a fortificare corpo e mente. Per invocare l'ascesi è sufficiente meditare per un'ora, dopo di che il soggetto entra in uno stato di grazia che gli concede i seguenti benefici:

- dimezza le penalità dovute a fame e sete (malnutrizione)
- ogni prova di *Concentrazione* riceve un bonus pari alla somma dei modificatori di Costituzione e Saggezza
- l'asceta può entrare in uno stato di trance profonda durante il quale è immobile e indifeso, ma risulta immune al caldo e al freddo ambientali e recupera le forze più velocemente (ogni ora di trance vale due ore di sonno)

L'ascesi una volta attivata dura 10 ore e si può sfruttare solo una volta ogni 24 ore, ma in questo stato i riflessi dell'asceta sono rallentati e ha una penalità di -4 alle prove di *Senso del pericolo* e *Allerta* e di -1 ad *Iniziativa* e *TS Riflessi*.

Fortificazione (4° livello): l'asceta guadagna un bonus di +1 a uno dei Tiri Salvezza a sua scelta (cumulabile con qualsiasi altro bonus di classe o ruolo) e concentrandosi due volte al giorno ottiene il potere di resistere al caldo, al freddo o ai veleni (v. incantesimi clericali di 2°) per 1 turno per livello.

Radicalismo (8° livello): se combatte contro esseri malvagi o caotici, l'asceta ottiene un bonus di +1 al suo BAB, che diventa +2 al 16° livello.

Comprensione (12° livello): l'asceta ha la capacità permanente di comprendere e parlare con qualsiasi creatura vivente.

Autorità (16° livello): una volta al giorno l'asceta può toccare un essere vivente (attacco di contatto) dichiarando di imporre la sua autorità; la vittima può evitare l'effetto del tocco con un favorevole TS Magia con penalità pari al bonus Saggezza dell'asceta solo se possiede almeno 10 DV o Livelli. L'effetto del tocco dura per 24 ore e viene scelto tra i seguenti poteri: *blocca mostri*, *charme mostri* e *comando*.

Leggerezza (20° livello): l'asceta riesce a saltare in lungo fino a 1 metro per livello e in alto della metà come azione di movimento, e diminuisce l'altezza di una caduta di un numero di metri pari al livello se è cosciente quando atterra. La leggerezza inoltre permette all'asceta di camminare su acqua, fango e superfici molli senza affondare e di volare alla velocità di 36 mt al round fino a 1 turno per livello ogni giorno.

Tenacia (25° livello): una volta al giorno, nel caso fallisca un TS Mente o Magia, la volontà dell'asceta è talmente forte che egli è in grado di negare l'effetto e ignorare il TS fallito.

Santità (30° livello): l'asceta ha raggiunto l'unità col creato e con gli immortali ed è immune a malattie e veleni, non risente degli effetti dell'invecchiamento (anche se continua ad in-

vecchiare, il suo fisico e la mente non si debilitano), può restare senza cibo e acqua per 1 giorno per punto di Costituzione prima di subire gli effetti della denutrizione, ed è circondato da un'aura sacra che gli garantisce costantemente gli effetti degli incantesimi *santuario* e *protezione dal male*.

Voti Sacri

Tutti gli asceti sono individui Legali che venerano una divinità o appartengono ad un culto legato all'Ordine e considerano l'ascetismo l'unica via per giungere alla perfezione, pertanto rifiutano di multiclassare o biclassare. Essi credono che i loro poteri derivino da una comunione col divino ottenuta tramite il rispetto di regole ferree, per questo ogni asceta fa voto di Obbedienza e giura di rispettare *almeno* un altro voto sacro in base ai precetti del suo culto, con la possibilità di aggiungere un voto ulteriore ogni 5 livelli. Ognuno dei voti scelti concede al personaggio un vantaggio specifico:

- **Castità (+1 TS Corpo):** l'asceta non può avere rapporti carnali con altri esseri né legarsi con particolare preferenza ad un singolo individuo. Corpo e spirito devono mantenersi puri rispetto ai desideri personali.
- **Equilibrio (+1 TS Mente):** l'asceta deve impedire che sentimenti negativi (odio, vendetta, iracondia, gelosia, ecc.) alberghino nel suo cuore e rimanere distante dalle parti in una disputa per meglio giudicare prima d'agire.
- **Obbedienza (+1 a tutte le prove abilità):** l'asceta deve sempre ubbidire al maestro e agli anziani dell'ordine, e a qualsiasi fedele del culto con prestigio superiore.
- **Pace (parola del comando permanente):** l'asceta deve evitare di uccidere qualsiasi creatura vivente, a meno che questa non sia utile alla sopravvivenza dell'asceta (selvaggina per mangiare) o rappresenti una minaccia per la vita dell'asceta o di altre persone più deboli e non voglia ravvedersi dei propri modi violenti. Per seguire questo dettame l'asceta non usa gli incantesimi inversi che procurano danni fisici, ma si specializza in quelli di cura, divinazione e aiuto. Inoltre, prima di attaccare un essere senziente, l'asceta deve cercare di convincere il nemico ad arrendersi o desistere dai suoi propositi violenti (ove possibile), oppure catturarlo e sottoporlo a giusto processo o imprigionarlo per dargli la possibilità di redimersi. L'asceta col voto di pace può usare solo armi contundenti che nelle sue mani fanno solo danni debilitanti a qualsiasi livello di maestria.
- **Povertà (VA naturale di 3 punti):** l'asceta non deve possedere più di quanto possa portare con sé né deve desiderare beni materiali oltre a quelli necessari per sopravvivere. Deve donare all'ordine la metà dei suoi averi al momento della sua ammissione e in seguito donare all'ordine o ai poveri tutti i suoi guadagni. Egli può possedere al massimo fino a 4 oggetti magici in totale, e può accettare da altri in dono pozioni od oggetti a uso singolo solo nel momento del bisogno.
- **Sobrietà (+1 TS Magia):** l'asceta rifugge l'eccesso e il lusso, non consuma alcolici o droghe ma solo pasti frugali, rifiuta di usare gioielli e partecipare a scorribande.
- **Verità (rivela bugie permanente):** l'asceta deve sempre dire la verità e condannare bugie e tradimenti, punendo coloro che causano dolore a causa della menzogna.

Se l'asceta trasgredisce ad uno dei voti, perde l'accesso al beneficio correlato e al livello di incantesimi più alto tra quelli disponibili, finché non avrà scontato la macchia facendo una penitenza appropriata. Nel caso di ripetute violazioni portino l'asceta a perdere completamente l'uso degli incantesimi, qualsiasi altro voto infranto successivamente causerà al soggetto la perdita di uno dei poteri ascetici a discrezione del DM. Se il personaggio viene cacciato dall'ordine a causa delle sue trasgressioni, perderà tutte le abilità speciali di classe.

ASSASSINO

Sottoclasse del Ladro

Dadi Vita:	D4, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Destrezza 12, Forza 10
Allineamento:	qualsiasi non Buono
Tiri Salvezza:	P: Riflessi - S: Corpo
THACO/BAB:	Ladro
Punti Esperienza:	Ladro
Armature e scudi:	Armature leggere Nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma da taglio e punta a una mano e qualsiasi arma da tiro o da fuoco
Maestria nelle armi:	Ladro
Abilità speciali:	Abilità ladresche Abilità segrete Addestramento letale
Abilità generali:	Magistrale: <i>Sorpresa</i> Obbligatorie: <i>Schivare</i> e una tra <i>Istin-</i> <i>to combattivo</i> o <i>Estrazione rapida</i>

DESCRIZIONE GENERALE

L'Assassino è un individuo addestrato nell'arte di uccidere i propri bersagli in maniera veloce e silenziosa, solitamente in cambio di denaro o di un tornaconto di pari valore. Il vero assassino resta celato nell'ombra per avvicinarsi alla vittima fino a poterla sfiorare senza essere notato, prendendo la sua vita quando meno se lo aspetta.

Ogni assassino inizia la sua carriera sotto il patrocinio di un killer più esperto che gli insegna i trucchi e le tecniche del mestiere. Una volta acquisita una sufficiente padronanza dei mezzi e del mestiere, molti assassini cercano di mettersi in proprio e si spostano in modo abbastanza regolare, per evitare di attirare l'attenzione delle forze dell'ordine a causa delle loro azioni. Tutti gli assassini migliori sono noti per il rispetto dei termini di accordo presi con chi li ingaggia, e se un assassino trasgredisce ad un contratto, il creditore è solito assoldare altri assassini per fargliela pagare o ricorre alla gilda a cui appartiene il soggetto per esigere una punizione severa. Gli assassini spesso si associano a gruppi criminali organizzati, gilde furfantesche o ordini di assassini prezzolati, sia per tutelarsi di fronte alla lunga mano della legge (ottenendo protezione e luoghi in cui nascondersi o leccarsi le ferite forniti dall'organizzazione), sia per avere maggiori possibilità di ingaggio grazie ai contatti della gilda. Assassini particolarmente esperti e potenti finiscono sempre col fondare nuove organizzazioni e addestrare altri killer in modo da allargare il proprio giro di affari e di potere, lottando spesso con altre gilde di fuorilegge per la supremazia su un territorio o alleandosi con gruppi esperti in altri rami criminali per ottenere sinergie ancora più redditizie.

Ogni assassino ha un proprio codice d'onore più o meno contorto (alcuni rifiutano di uccidere donne e bambini, altri i membri di una certa razza o casta), ma tutti condividono il bisogno di esercitare il potere più grande sulla vita altrui, quello di toglierla a proprio piacimento senza alcun rimorso. Ciascun assassino rispetta il lavoro dei suoi pari, ma raramente due assassini lavorano insieme, vista la natura piuttosto orgogliosa e sospettosa di questi personaggi. Molti uccidono per denaro, altri per senso di vendetta, altri ancora come atto di devozione ad una particolare causa o fazione. Gli assassini hanno particolare cura di celare sempre le proprie fattezze quando operano, indossando maschere, bende o cappucci e solitamente lasciano sulle vittime una firma per distinguere la propria opera, coltivando una certa notorietà e insinuando così il terrore nel cuore dei loro nemici e dei bersagli futuri.



Un assassino che si unisca ad un gruppo di avventurieri cercherà sempre di combattere sfruttando l'effetto sorpresa contro nemici e mostri in egual modo, agendo dalla seconda linea e avanzando nella mischia solo contro nemici già impegnati contro i propri compagni per poter colpire e ritirarsi velocemente prima di diventare essi stessi bersagli facili. Un assassino può essere un ottimo supporto ai combattenti di prima linea, visto che le sue abilità gli consentono di uccidere velocemente l'avversario, ma raramente si getterà nella mischia con assalti frontali e tenderà a spingere altri a rischiare la vita, agendo al riparo nell'ombra, una strategia d'ingaggio che non lo rende particolarmente amato dai combattenti.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

L'assassino non indossa mai corazze medie o pesanti poiché pregiudicano le sue abilità ladresche e l'uso delle tecniche di assassinio, e predilige la possibilità di muovere agilmente e velocemente in qualsiasi situazione. Per questo è competente nell'uso delle sole corazze Leggere, mentre ritiene inutile l'uso dello scudo.

L'assassino è competente nell'uso di qualsiasi arma da punta o taglio a una mano e qualsiasi arma da tiro o da fuoco, e predilige l'uso di armi di piccole dimensioni, facilmente celabili addosso per sorprendere le sue vittime.

ABILITÀ SPECIALI

L'assassino possiede tre tipi di abilità speciali: le Abilità Ladresche, le Abilità Segrete e l'Addestramento Letale.

Abilità Ladresche

L'assassino sfrutta *Sorpresa* come abilità ladresca P1, e può scegliere le altre cinque fra queste abilità (fare riferimento al manuale Abilità Generali per le descrizioni particolareggiate): *Allerta* (Des), *Camuffare* (Int), *Esperto di trappole* (Int), *Fintare* (Des), *Mano ferma* (Des), *Manualità* (Des), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag), *Scalare* (For), *Scassinare* (Des) e *Schivare* (Des). Fare riferimento al capitolo dedicato al Ladro per la regola sulla gestione delle abilità ladresche e la loro tabella di progressione automatica.

Abilità Segrete

L'assassino sviluppa autonomamente le abilità furtive senza bisogno di un mentore, mentre per apprendere quelle marziali che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) ha bisogno di un istruttore che le conosca (impiega 1 settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o.). Il personaggio ottiene un'abilità segreta ai seguenti livelli: 1° (Tecniche di Assassino), 3°, 6°, 9°, 12°, 15°, 18°, 21°, 24°, 27°, 30°, 33° e 36°, fino ad un massimo di 13 abilità segrete al 36° livello, di cui le uniche obbligatorie sono la prima Tecnica di Assassino al 1° e la Schivata Attiva al 12° livello. L'assassino può apprendere a suo piacere abilità furtive o marziali o sostituire un'abilità segreta con una Tecnica di Assassino (v. sotto), ma è limitato ad un massimo di 5 abilità marziali sul totale delle 13 padroneggiate. La lista delle abilità segrete disponibili agli assassini è la seguente (fare riferimento alla sezione del Ladro per descrizioni delle Abilità Furtive, e al Guerriero per le Abilità Marziali):

Abilità Marziali	Abilità Furtive
• Attacco fulmineo	• Colpo micidiale
• Attacco ponderato	• Eludere
• Combattere con due armi	• Eludere migliorato
• Combattimento agile	• Istinto di sopravvivenza
• Combattimento scaltro	• Maestro di agilità
• Combattimento sleale	• Maestro di furtività
• Critico migliorato	• Maestro della sorpresa
• Difesa mobile	• Maestro delle trappole
• Evitare colpi critici	• Precisione letale
• Fisico temprato	• Schivata attiva (al 12°)
• Incalzare	• Sensi acuti
• Maestria in combattimento	• Spirito vigile
• Prontezza di riflessi	• Tecniche di assassino (1°)
• Tiratore scelto	• Volontà indomita

TECNICHE DI ASSASSINIO

Prerequisiti: l'Assassino sviluppa queste abilità a partire dal 1° livello, sfruttabili con qualsiasi arma solo se indossa armature leggere o nessuna armatura.

Descrizione: l'assassino viene addestrato a padroneggiare una serie di tecniche letali che lo aiutino a portare a termine i suoi incarichi nella maniera più veloce e silenziosa possibile, e a colpire il nemico nel modo più letale sfruttando i suoi punti ciechi. Il personaggio deve scegliere una delle seguenti tecniche al 1° livello, e in seguito può sceglierne altre al posto di ciascuna delle sue Abilità Segrete ai livelli appropriati.

Il DM può inventare altre tecniche per differenziare tra loro le gilde di assassini, ma è consigliabile non aumentare il numero totale di tecniche disponibili, bensì sostituire alcune di esse ad altre tipiche di una determinata setta (rif. esempio dell'Ordine Scarlatto e dello specialista Sciacallo).

Colpo accecante: una volta al round l'assassino può accecare il nemico per 1d4 round se effettua un TxC con penalità di -3 e se la vittima fallisce un TS Riflessi con penalità pari al bonus di Destrezza dell'assassino.

Colpo fatale: se l'assassino realizza un TxC a -5 contro un bersaglio che soffre per una ferita debilitante, dolorosa o sanguinante, la vittima deve effettuare un TS Corpo con penalità di -1 ogni 2 livelli di differenza (se di livello/DV inferiore all'assassino) per evitare di morire sul colpo o di svenire per 1d4 turni (a discrezione del personaggio); l'assassino può sferrare un solo colpo fatale al round e non più di uno al minuto contro ciascun bersaglio.

Colpo sadico: una volta al round raddoppia i danni contro una vittima che soffre a causa di una ferita debilitante, dolorosa o sanguinante, ma con un favorevole TS Corpo la vittima subisce danni normali maggiorati solo di 2 punti.

Ferita debilitante: una volta al round l'assassino può debilitare il fisico della vittima colpita se questa fallisce un TS Corpo con penalità pari al bonus Forza del personaggio. La ferita riduce di 2 punti il valore di Forza, Destrezza e Costituzione di ogni essere e la penalità termina solo quando il soggetto recupera i PF persi a causa della ferita debilitante. Non è possibile aumentare la penalità infliggendo più ferite debilitanti, ma ciò rende più lunga la durata dell'handicap, visto che la vittima dovrà recuperare molti PF per guarire.

Ferita dolorosa: una volta al round l'assassino può causare un dolore costante alla vittima colpita se questa fallisce un TS Corpo con penalità pari al bonus Forza del personaggio. La ferita dolorosa causa agli esseri viventi una penalità di 2 punti ad ogni TxC e TS Mente, e la vittima deve inoltre effettuare una prova di *Concentrazione* con penalità base di -2 ogni volta che tenta di invocare un incantesimo o usare un oggetto magico. Il dolore scompare non appena il soggetto recupera i PF persi a causa della ferita dolorosa. Non è possibile aumentare la penalità infliggendo più ferite dolorose, ma ciò rende più lunga la durata dell'handicap, visto che la vittima dovrà recuperare molti PF per guarire.

Ferita sanguinante: una volta al round l'assassino può causare un'emorragia alla vittima colpita se questa fallisce un TS Corpo con penalità pari al bonus Forza del personaggio. L'emorragia sarà minore se i danni subiti sono inferiori a 10 PF, viceversa sarà un'emorragia maggiore (v. regole opzionali sulle emorragie nella sezione "Colpi Critici" del capitolo 2 dell'*Armeria di Mystara*).

Ombra celante: se l'assassino effettua una favorevole prova di *Movimento furtivo* in presenza di zone d'ombra, aggiunge metà dei gradi di quest'abilità alla prova di *Sorpresa*.

Ombra elusiva: se viene colpito da un attacco in mischia mentre si trova in una zona d'ombra, con un favorevole TS Riflessi l'assassino dimezza i danni subiti una volta al round.

Ombra protettiva: ogni volta che combatte in zone d'ombra o penombra la sua CA migliora di 1 punto (bonus cumulabile con quello concesso da *Schivare*).

Pugnolata difensiva: usando un pugnale o un'arma da taglio o punta di due taglie inferiori alla propria, l'assassino è in grado di deviare un attacco al round sferrato con armi di taglia grande o inferiore se effettua un TxC contro la stessa CA colpita dal suo avversario.

Pugnolata precisa: usando un pugnale o un'arma da taglio o punta di due taglie inferiori alla propria, l'assassino aggiunge il bonus di Intelligenza come modificatore di circostanza al TxC e dimezza le penalità per colpi mirati (v. regole opzionali sui "Colpi Mirati" nel capitolo 2 dell'*Armeria di Mystara*).

Pugnolata violenta: usando un pugnale o un'arma da taglio o punta di due taglie inferiori alla propria, una volta al round l'assassino può scagliare un attacco con più violenza, subendo una penalità di -2 al TxC ma aggiungendo 1d6 danni al totale se l'attacco riesce.

Addestramento Letale

L'addestramento di ogni assassino gli permette di eccellere nella sua arte e fin dal 1° livello può sfruttare i seguenti benefici, sia che usi armi da mischia, da tiro o da fuoco:

- ottiene un bonus al TxC (cumulabile con altri bonus di classe o ruolo) pari a +1 se usa armi più piccole di una taglia rispetto alla propria (es. spadino), +2 se sono più piccole di due taglie (es. pugnale);
- uccide automaticamente ogni vittima soggetta a colpo di grazia e raddoppia i danni inflitti con al massimo due attacchi ogni round a vittime colte di sorpresa, ad eccezione di esseri immateriali.

VARIANTE: SCIACALLO (ASSASSINO SCARLATTO)

Dadi Vita:	D4, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Destrezza 12, Forza e Carisma 10
Allineamento:	Legale Neutrale o Malvagio
Tiri Salvezza:	P: Riflessi - S: Magia
THACO/BAB:	Ladro
Punti Esperienza:	Ladro
Armature e scudi:	Armature leggere, nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma da taglio e punta a una mano, qualsiasi arma da tiro o da fuoco
Maestria nelle armi:	Ladro
Abilità speciali:	Abilità ladresche Abilità segrete Tocco dello sciacallo
Abilità generali:	Magistrale: <i>Sorpresa</i> Obbligatorie: <i>Istinto combattivo</i> , <i>Schivare</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Lo Sciacallo è una figura leggendaria e misteriosa, e in assoluto il nemico più temuto dagli incantatori arcani. Infatti, lo scopo principale di questa setta è di impedire a chi usa la magia arcana di portare scompiglio nel mondo e di usare le proprie arti per fini ignominiosi. Ogni sciacallo ha infatti l'abilità sorprendente di privare qualsiasi incantatore arcano dei suoi poteri, recidendo il legame magico tra un individuo e la magia che permea l'universo (il modo in cui ciò può essere compiuto è un segreto custodito gelosamente dalla setta), un pensiero che può terrorizzare nel profondo anche il più potente tra i maghi. Per questo gli sciacalli sono odiati da qualsiasi incantatore arcano, e incredibilmente temuti allo stesso tempo, poiché incarnano l'esatto opposto delle aspirazioni comuni che guidano ogni individuo lungo la strada della magia.

Lo sciacallo appartiene ad un ordine segreto e ben ramificato, composto di individui che pongono al di sopra di ogni altra cosa una cieca diffidenza verso le arti arcane. I membri di questa setta credono che la magia arcana sia la forma più pericolosa e diabolica di corruzione esistente al mondo, e che la maggior parte dei maghi non sia in grado di usare i propri poteri magici per il bene della società, visto che non sono abbastanza saggi o virtuosi. Per evitare quindi che essi producano sofferenza nel mondo a causa della loro dabbenaggine o di una intenzionale e maligna volontà di potenza, gli sciacalli si adoperano per eliminare radicalmente dal mondo la minaccia rappresentata dall'arcanismo, sopprimendo la fonte del male, ovvero gli incantatori arcani. Naturalmente non tutti i maghi sono malvagi o meritano di morire, ma per non correre rischi al minimo segno di abuso da parte di un incantatore arcano, uno sciacallo preferisce agire per eliminare la minaccia anziché sperare nella redenzione del mago. Spesso accade quindi che uno sciacallo si unisca sotto mentite spoglie allo stesso gruppo in cui si trova un incantatore arcano per controllarlo da vicino, e nel caso in cui questi commetta un'azione imperdonabile verrà severamente punito. Se poi l'incantatore persiste nei suoi errori, lo sciacallo userà qualsiasi mezzo per fermarlo, fino alla morte di uno dei due.



Storia dell'Ordine Scarlatto

Gli sciacalli nacquero nell'ormai scomparso Impero di Nithia circa 600 anni prima della fondazione dell'Impero di Thyatis. A quel tempo, la magia arcana era divenuta uno strumento incredibilmente devastante nelle mani di stregoni senza scrupoli e nobili assetati di potere, che per assecondare i propri sogni di ricchezza avevano dato ascolto alle promesse tentatrici dei demoni dell'Entropia conducendo l'impero su un sentiero senza uscita verso la corruzione e la distruzione totale. Molti individui soffrivano a causa delle privazioni e delle ingiustizie perpetrate dai nobili corrotti e sanguinari, e nel tentativo di arginare il devastante influsso nithiano sulle popolazioni circostanti, un gruppo di immortali ispirò alcuni sacerdoti ad agire per contrastare il Male che aveva avvelenato l'impero prima che fosse irrimediabilmente perduto.

Sfortunatamente, alcuni di questi sacerdoti (probabilmente sotto l'influenza di immortali entropici sotto mentite spoglie) si persuasero che il problema derivasse dall'abuso dei poteri arcani di maghi e stregoni di corte, che avevano stregato il faraone ed i nobili nithiani contro la loro volontà e li avevano allontanati dalla saggezza degli immortali. Decisero di trovare un modo per contrastare e annullare l'influsso di questi incantatori, in modo che l'Impero di Nithia potesse tornare agli antichi splendori e che le ire degli dei venissero placate col sacrificio dei malvagi. Fu così che questi sacerdoti fondarono l'Ordine Scarlatto e reclutarono un gruppo scelto di fedeli e obbedienti seguaci per condurre ricerche proibite e pericolose, spiare e rapire maghi e creature fatate nel tentativo di comprendere i segreti della loro magia e annullarla completamente.

Fu solo grazie all'influenza di alcuni immortali (anche se non è chiaro se fossero demoni o guardiani) che l'ordine svelò il segreto del tatuaggio scarlatto, e dopo averne valutato i rischi e gli effetti, i sacerdoti decisero che solo gli adepti più leali sarebbero diventati i primi sciacalli, assassini micidiali che indossavano sempre una maschera a forma di sciacallo in spregio al patrono della magia nithiana, Pflarr, con lo scopo di eliminare i maghi e stregoni più pericolosi.

In pochi decenni il piano venne attuato, e gli sforzi dell'Ordine Scarlato causarono una guerra civile interna all'impero che lo frammentò ulteriormente e favorì un accentramento del potere nelle mani della casta sacerdotale, tra cui si diffuse a macchia d'olio la paranoia propagandata dall'Ordine nei confronti di maghi e stregoni. Il timore di un colpo di stato orchestrato dagli incantatori arcani (in particolare dai Seguaci del Fuoco di Magian, un tempo una setta potente che godeva del favore del Faraone) non fece che precipitare la situazione, spingendo i sacerdoti ad approvare ricerche e pratiche tanto aberranti quanto pericolose, nel tentativo di svelare misteri proibiti che avrebbero garantito la supremazia della casta sacerdotale su quella dei maghi. Fu così che l'ultimo Faraone di Nithia, nel tentativo assurdo di distruggere in un sol colpo tutti i suoi nemici e sobillato nella sua follia dallo stesso Ordine Scarlato (i cui capi avevano evidentemente ceduto alla sete di potere tanto quanto i maghi che cercavano di sterminare), avviò i preparativi per un rituale talmente devastante ed empio da attirare l'inevitabile punizione degli stessi immortali protettori dell'Impero.

L'annientamento dell'Impero di Nithia non fu causato quindi dalle ambizioni degli stregoni, ma dall'eccessiva sete di potere e dalla follia dimostrata dalla sua casta sacerdotale, rappresentata in primo luogo dal Faraone e dall'Ordine Scarlato. Grazie all'intervento delle divinità che un tempo avevano favorito l'ascesa dei nithiani, i cosiddetti Guardiani, e alla fine del VI secolo PI tutti gli insediamenti nithiani nel Mondo Conosciuto scomparvero, e molte delle sue colonie in altre parti del mondo vennero distrutte o assorbite dalle popolazioni native, perdendo completamente le memorie relative al proprio passato e alle proprie origini.

Con la scomparsa di Nithia, l'Ordine Scarlato subì un duro colpo, ma non andarono perse tutte le sue conoscenze. Infatti, alcuni sciacalli emigrati nelle colonie sopravvissero alla distruzione di Nithia, ma l'effetto della magia immortale alterò le loro memorie modificandone sia l'atteggiamento che le motivazioni di fondo. Essi si convinsero di essere stati colpiti da una crudele maledizione ordita dai maghi più potenti che vivevano nelle zone limitrofe (l'Impero Alphatiano per i giustizieri delle colonie nithiane orientali, la Magocrazia di Herath per quelli delle colonie occidentali), che aveva avuto effetti devastanti anche sulle popolazioni circostanti, causando la distruzione di un'intera civiltà (senza tuttavia ricordarsi altri particolari su di essa). Sempre animati dal disprezzo e dal sospetto nei confronti degli incantatori arcani, gli sciacalli superstiti persero la motivazione religiosa che aveva dato origine alla creazione della loro setta, ma continuarono ad agire nell'ombra per sorvegliare gli arcani e impedirgli di abusare delle loro capacità, focalizzando i loro sforzi contro i regni magici più potenti (alphatiani a est ed herathiani a ovest).

I membri della setta decisero di reclutare solo persone danneggiate in qualche modo dalle arti arcane, evitando accuratamente di allearsi con ordini religiosi o militari di varia natura o di accettare al suo interno sacerdoti e guerrieri consacrati, proprio per avere completa libertà d'azione e di intenti e la completa fedeltà dei suoi membri. L'Ordine riformato divenne così una gilda ben strutturata e tentacolare con un modello gerarchico molto particolare. I vertici dell'Ordine decisero infatti di creare una rigida struttura fatta di cellule e branche indipendenti. Ogni candidato sarebbe entrato a far parte della setta solo dopo un attento esame attitudinale e motivazionale da parte di uno dei suoi membri. Ciascuno sciacallo si sarebbe preso cura di un solo discepolo a cui affidare incarichi e tramandare i segreti e i dogmi della setta, e avrebbe riferito ad un solo superiore, da cui avrebbe preso ordini, secondo uno schema piramidale che avrebbe visto un solo leader (detto Venerabile) a capo di ogni regione di interesse. Ciascun Venerabile sarebbe rimasto in contatto con gli altri leader, senza però conoscerne mai l'identità. In questo modo,

limitando il numero di persone conosciute, si sarebbe evitato il rischio di un tracollo in caso di scoperta di una delle cellule, e se uno dei rami dell'Ordine fosse stato potato fino alla radice uccidendo il Venerabile, i restanti avrebbero potuto eleggerne uno nuovo a cui affidare la ricostruzione della branca mancante.

Nei secoli successivi alla fondazione di Thyatis, l'ordine si sviluppò grazie a questa nuova organizzazione, mantenne i contatti tra i suoi membri e trovò terreno fertile all'interno delle comunità tiranneggiate dal dispotismo di maghi e stregoni. Grazie a fondi elargiti segretamente dall'Imperatore di Thyatis per arrestare l'espansione alphatiana, l'Ordine Scarlato creò cellule in tutto il Mondo Conosciuto e oltremare, specialmente nelle magocrazie. A tutt'oggi, gli Sciacalli (ora anche conosciuti come Assassini Scarlatti) sono una realtà nascosta ma radicata, uno spauracchio a metà tra mito e diceria che permette loro di continuare ad agire indisturbati. Gli sciacalli attuali hanno mantenuto l'abitudine di portare una maschera nelle loro missioni punitive contro gli incantatori, anche se non è necessariamente quella dello sciacallo, e indossano sempre almeno un indumento scarlato per segnalare la loro appartenenza all'ordine. Alcuni di essi sono più tolleranti verso gli arcani, non giudicandoli a prescindere ma solo in base al comportamento e alla personalità, e riescono anche a stringere legami di amicizia con gli incantatori, convinti di poterli in tal modo tenere d'occhio e a bada più facilmente. Altri invece sono animati da un odio viscerale verso gli arcani, spesso derivato da profondi traumi subiti personalmente o da qualche familiare, e non aspettano che una minima trasgressione per sfogare la loro collera sui maghi, perseguitandoli, tormentandoli, menomandoli o uccidendoli.

ABILITÀ SPECIALI

Lo sciacallo possiede tre tipi di abilità speciali: le Abilità Ladresche, le Abilità Segrete e il Tocco dello Sciacallo.

Abilità Ladresche

Lo sciacallo sfrutta *Sorpresa* come abilità ladresca P1, e può scegliere fra queste abilità per allocare le altre cinque (fare riferimento al manuale Abilità Generali per le descrizioni particolareggiate): *Allerta* (Des), *Camuffare* (Int), *Esperto di trappole* (Int), *Manualità* (Des), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag), *Scalare* (For), *Scassinare* (Des) e *Schivare* (Des). Fare riferimento al capitolo dedicato al Ladro per la regola sulla gestione delle abilità ladresche e la loro tabella di progressione automatica.

Abilità Segrete

Lo sciacallo sviluppa autonomamente le abilità furtive senza bisogno di un mentore, mentre per apprendere quelle marziali che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) ha bisogno di un istruttore che le conosca (impiega 1 settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o.). Il personaggio ottiene un'abilità segreta ai seguenti livelli: 1° (Tecniche di Assassinio), 3°, 6°, 9°, 12°, 15°, 18°, 21°, 24°, 27°, 30°, 33° e 36°, fino ad un massimo di 13 abilità segrete al 36° livello, di cui le uniche obbligatorie sono la prima Tecnica di Assassinio al 1° e la Schivata Attiva al 12° livello. Lo sciacallo può apprendere a suo piacere abilità furtive o marziali o sostituire un'abilità segreta con una Tecnica di Assassinio, ma è limitato ad un massimo di 5 abilità marziali sul totale delle 13 padroneggiate. La lista delle abilità segrete disponibili agli sciacalli è la seguente (fare riferimento alla sezione del Ladro per descrizioni delle Abilità Furtive, al Guerriero per le Abilità Marziali e all'Assassino per le Tecniche di Assassinio):

Abilità Marziali

- **Attacco fulmineo**
- **Attacco ponderato**
- **Combattere con due armi**
- **Combattimento agile**
- **Combattimento scaltro**
- **Combattimento sleale**
- Critico migliorato
- **Difesa mobile**
- Evitare colpi critici
- Fisico temprato
- Incalzare
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- Tiratore scelto

Abilità Furtive

- Colpo micidiale
- Eludere
- Eludere migliorato
- Istinto di sopravvivenza
- Maestro di agilità
- Maestro di furtività
- Maestro della sorpresa
- Maestro delle trappole
- Precisione letale
- Schivata attiva (al 12°)
- Sensi acuti
- Spirito vigile
- Tecniche di assassinio (1°)
- Volontà indomita

Tocco dello Sciacallo

Ogni sciacallo viene iniziato ai misteri della setta da un mentore di almeno 9° livello, il quale deve assicurarsi che l'individuo sia affidabile (prerequisiti rispettati) e motivato nella lotta contro l'abuso della magia arcana. La cerimonia per iscrivere il tatuaggio scarlatto richiede materiali costosi e pitture speciali per un valore di 1.000 m.o. Il tatuaggio è grande almeno un palmo ed indelebile, e di solito viene apposto in parti del corpo poco esposte (inguine, schiena, cosce, o spalle). Il tatuaggio concede alcuni poteri peculiari al personaggio, ma richiede un sacrificio. Infatti, per evitare che i membri dell'ordine siano traviati dal potere delle arti arcane, il tatuaggio impedisce a chiunque lo riceva di praticare la magia arcana. Pertanto, nessuno sciacallo riuscirà mai a comprendere la lingua della magia né ad usare gli oggetti tipici dei maghi, nè potrà mai guadagnare livelli in una classe del ramo Arcano; la limitazione non si applica alla magia divina.

Il tatuaggio è una runa molto potente che permette al soggetto di sfruttare a volontà alcune tecniche peculiari a partire da determinati livelli.

- **Artiglio dello sciacallo** (1°): bonus al TxC (cumulabile con altri bonus di classe o ruolo) pari a +1 se usa armi da mischia, da tiro o da fuoco più piccole di una taglia rispetto alla propria (es. spadino), +2 se sono più piccole di due taglie (es. pugnale) e uccide automaticamente ogni vittima soggetta a colpo di grazia;
- **Maledizione dello sciacallo** (1°): una volta al minuto può annullare le capacità magiche di un incantatore arcano. Lo sciacallo annuncia l'uso della maledizione dopo aver ferito la vittima con un attacco in mischia e il bersaglio deve effettuare un TS Magia con penalità pari alla somma tra il bonus di Carisma e un quinto del livello dello sciacallo: se fallisce, perde completamente la capacità di evocare incantesimi arcani; questo è un effetto sovranaturale e non una vera maledizione, pertanto non è annullabile da *scaccia maledizioni* o simili prima del termine dell'effetto. Il margine di fallimento del TS indica il numero di ore durante le quali i suoi poteri magici sono inutilizzabili (ad esempio, se fallisce di 1 punto non potrà usare incantesimi per 1 ora, se fallisce di 4 punti sarà privato dei poteri arcani per 4 ore, e così via); se il TS è un 1 naturale, la vittima non riuscirà ad usare incantesimi per 24 ore. Un incantatore arcano privato della magia in tal modo non può evocare magie arcane né direttamente (nemmeno con poteri magici innati) né tramite oggetti magici ad attivazione, ma rimane la possibilità di usare oggetti permanenti, pozioni o eventualmente di usare la magia divina;

- **Vendetta dello sciacallo** (3°): una volta al round lo sciacallo può risucchiare dalla mente di un incantatore arcano una magia di livello di potere massimo pari ad 1/3 del suo livello di classe (es. uno sciacallo di 9° può risucchiare magie dal 1° al 3°). Lo sciacallo annuncia l'intenzione di risucchiare la magia prima di sferrare un attacco in mischia e subisce una penalità al TxC di -1 ogni 2 livelli di potere dell'incantesimo che vuole rubare, specificandone l'esatta natura; se la vittima non ha memorizzato quell'effetto, il colpo risucchia una magia arcana di pari livello scelta casualmente. La vittima può resistere con un TS Mente con penalità pari alla somma tra il bonus di Carisma e un quinto del livello dello sciacallo, ma se fallisce dimentica la magia come se l'avesse usata, ed essa passa nella mente dello sciacallo, che può sfruttarla entro un'ora prima che l'effetto svanisca (usando il livello da incantatore della vittima per determinare le variabili dell'effetto). Il totale di livelli di incantesimi assimilabili in questo modo ogni giorno è pari alla somma tra il punteggio d'Intelligenza e il livello dello sciacallo. Il personaggio può rubare solo magie che conosce per esperienza personale (le ha viste usare da un incantatore o tramite oggetto magico), anche se non conosce l'esatto nome della formula.

BARBARO

Sottoclasse del Guerriero

Dadi Vita:	D10, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Forza e Costituzione 12
Allineamento:	Neutrale o Caotico
Tiri Salvezza:	P: Corpo - S: Riflessi
THACO/BAB:	Guerriero
Punti Esperienza:	Guerriero
Armature e scudi:	Armature leggere Scudi di taglia non superiore
Armi consentite:	Qualsiasi arma
Maestria nelle armi:	Speciale (v. Punti arma)
Abilità speciali:	Abilità istintive Resistenza sovrumana
Abilità generali:	Magistrale: <i>Duro a morire</i> Obbligatorie: <i>Istinto combattivo</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Barbaro è un individuo dotato di uno spirito bellicoso innato e dal fisico temprato dagli scontri in cui si getta con selvaggio piacere, e che basa la propria efficacia combattiva sulla forza bruta, l'istinto e il coraggio anziché sulla tecnica.

Un barbaro si distingue dal guerriero innanzitutto per lo stile di combattimento naturale e istintivo, lasciandosi guidare dal suo spirito bellicoso che ne forgia il carattere e le capacità marziali, rifiutando l'addestramento canonico a cui si sottopongono i guerrieri per migliorare le abilità di combattimento. Il barbaro è uno spirito libero, non ama sottostare a regole e obblighi, e predilige dar libero sfogo e ad assecondare i propri istinti, anche quelli più brutali, come fossero armi da affilare e sfruttare per aver la meglio in ogni circostanza.

In secondo luogo, il barbaro preferisce combattere facendo affidamento sui suoi sensi, sulla sua velocità e sulla sua resistenza più che sulla protezione offerta dalle corazze, che sono considerate un segno di debolezza per chi le porta. Per questo a differenza della maggior parte dei guerrieri, indossa armature poco ingombranti e compensa la minor copertura in uno scontro con la maggior robustezza e col vigore naturale che gli consentono di sopportare colpi anche brutali e combattere fino allo stremo delle forze senza vacillare.

Il barbaro di norma proviene da un'etnia o da una civiltà dove la forza fisica e la violenza sono pregi da celebrare, dove combattere è comune come mangiare e in cui il valore di una persona si misura dagli avversari che ha sconfitto sul campo. Per questo spesso i barbari appaiono spaesati quando si trovano nelle zone più civilizzate, e benché alcuni riescano a tollerare per qualche tempo le usanze più mansuete delle civiltà avanzate e il ricorso continuo alla dialettica e alla diplomazia piuttosto che alla coercizione per raggiungere un obiettivo o farsi ubbidire dai più deboli, inevitabilmente la sua natura prende il sopravvento nei momenti di tensione o di stallo. Così spesso il barbaro finisce per lasciarsi andare a comportamenti violenti o brutali per imporre la propria visione qualora lo ritenga necessario.

Un barbaro di solito accetta di entrare a far parte di un ordine o di una compagnia se conserva una discreta libertà di agire a suo piacimento. Ciò non significa che i barbari siano necessariamente persone irrispettose o avventate: certo molti agiscono assecondando i loro istinti senza riflettere troppo sulle conseguenze, con comportamenti spesso al limite dell'inciviltà o della crudeltà, ma la maggioranza ha a cuore la sorte delle persone e delle comunità che conosce, non ha interesse a violare le leggi o scontrarsi apertamente con chi le fa rispettare, e non si tira indietro se deve fronteggiare le minaccia di mostri e goblinoidi per proteggere amici e familiari. Un barbaro può essere un alleato affidabile e potente, dato che non lascia mai impunita un'offesa ricevuta personalmente



o fatta nei confronti di una persona o un gruppo che considera prezioso quanto la sua stessa vita.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il barbaro è limitato all'uso di sei armi tra semplici e complesse, tra cui una sola arma da tiro, e parte con 4 armi conosciute obbligatoriamente al 1° livello. Egli non sfrutta le Maestrie come gli altri personaggi, ma parte con 8 Punti Arma al 1° livello, e spende 1 punto per apprendere l'uso di un'arma semplice o 2 punti per un'arma complessa, accedendo senza addestramento a tutte le opzioni difensive, offensive e speciali dell'arma al grado di maestria Base. Acquisisce poi 1 punto arma aggiuntivo ogni 2 livelli (max 26), e a partire dal 2° livello può spendere un punto arma a livello per ottenere un potenziamento applicabile a sua discrezione a tutte le armi padroneggiate di categoria tagliente, contundente o perforante (includere armi da tiro, ma escluse quelle da fuoco, a lui proibite). I potenziamenti accessibili sono i seguenti:

- +1 al TxC (max +5, limite di +1 ogni 3 livelli)
- +1 ai danni (max +10, limite +1 per livello)
- +1 CA x 1 attacco al round (max +3 x 3 attacchi)
- infilza (solo armi perforanti)
- para (1 attacco/rd ogni 2 punti arma, max 3 parate)
- ritarda (solo armi contundenti o armi da tiro entro corto raggio)
- stordisce (solo se colpisce con margine di almeno 4 punti con armi contundenti da mischia)

Esempio: al 1° livello il barbaro Brann sa usare spada bastarda (2), lancia (1) e arco corto (2) con maestria Base (spesa: 5 punti arma). Al 2° livello ottiene 1 punto arma aggiuntivo e decide di investire 1 dei 4 punti rimasti per dare +1 ai danni con armi perforanti (spada corta, lancia, arco corto) contro qualsiasi nemico. Al 3° livello spende un punto arma per ottenere un +1 al TxC con armi perforanti (2 punti rimasti). Al 4° livello spende il primo punto dei due necessari per parare 1 attacco con le armi perforanti che sa usare (lancia e spada corta) e al 5° livello spende il secondo punto e ottiene così una parata al round (1 punto rimasto). Al 6° livello spende 1 punto per aumentare a +2 il bonus al TxC con armi perforanti

e al 7° spende l'ultimo punto posseduto per aumentare a +2 il bonus ai danni con queste armi.

Il barbaro è addestrato a combattere indossando solo armature leggere o parziali, poiché predilige potersi muovere agilmente in qualsiasi situazione e considera segno di debolezza indossare protezioni più pesanti. Può anche maneggiare qualsiasi scudo di taglia uguale o inferiore alla propria.

ABILITÀ SPECIALI

Le capacità speciali del barbaro sono le Abilità Istintive che apprende con l'esperienza e la Resistenza Sovrumana che gli permettono di resistere agli scontri più brutali.

Abilità Istintive

Il barbaro sviluppa naturalmente una serie di capacità offensive e difensive derivate dal proprio retaggio in base al livello, senza alcun bisogno di addestramento. Le abilità istintive del barbaro derivano sia dalle Abilità Marziali del Guerriero che dalle Abilità Furtive del Ladro (si veda le apposite sezioni per le descrizioni particolareggiate). Il barbaro sviluppa automaticamente la prima abilità istintiva al 1° livello (Slancio ferino), e quindi un'altra nei seguenti livelli successivi prefissati: al 3°, 6°, 9°, 12°, 15°, 18°, 21°, 24°, 27°, 30°, 32° e 36° livello, per un totale di 13 abilità, di cui le uniche obbligatorie sono lo Slancio ferino (1°) e gli Attacchi Multipli (12°). La lista di abilità istintive a cui ha accesso il barbaro è la seguente (*in italico le abilità furtive del Ladro*):

- Attacchi multipli (al 12°)
- Attacco devastante
- Attacco fulmineo
- Attacco inesorabile
- Attacco poderoso
- Attacco turbinante
- Combattere con due armi
- Combattimento furioso
- Combattimento scaltro
- Combattimento sleale
- Critico migliorato
- Difesa attiva
- Difesa mobile
- Disarmare
- Doppio colpo
- *Eludere*
- Evitare colpi critici
- Fisico temprato
- Incalzare
- *Istinto di sopravvivenza*
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- Recupero miracoloso
- Schiantare
- *Sensi acuti*
- Slancio ferino (al 1°)
- *Spirito vigile*
- Tiratore scelto
- Urlo di battaglia
- *Volontà indomita*

SLANCIO FERINO

Prerequisiti: il Barbaro sviluppa automaticamente questa abilità a partire dal 1° livello.

Descrizione: il barbaro può dare sfogo ai suoi istinti più animaleschi quando entra in combattimento, e durante lo Slancio raddoppia il suo valore di movimento e guadagna un bonus ai punteggi di Forza e Destrezza in base al proprio livello, ovvero +2 punti dal 1°, +4 dal 10°, +6 dal 20° in avanti. Lo Slancio ferino cessa quando il barbaro passa più di un round senza combattere e si può usare un numero di volte al giorno pari al bonus di Costituzione del personaggio.

Resistenza Sovrumana

La tempra del barbaro gli permette di usare il D10 come Dado Vita (anziché il D8 del Guerriero). Inoltre, egli sopporta meglio i danni e possiede un Valore Armatura naturale pari a metà del bonus di Costituzione (arrotondando per difetto) maggiorato di un punto (riduce ogni danno subito di un numero di punti pari a metà bonus Costituzione +1).

RESTRIZIONI

La classe del Barbaro può essere scelta solo al 1° livello e non è possibile multiclassare a Barbaro ai livelli successivi; inoltre non è possibile biclassare come Barbaro.

Il barbaro rifiuta l'apprendimento tramite lo studio, per questo non potrà mai ottenere abilità generali relative ai campi di Arte, Scienza o Conoscenza (ad eccezione di *Conoscenze locali*, *Conoscenze naturali* e *Miti e Leggende*, che può apprendere grazie all'esperienza) e non potrà mai aggiungere livelli di classi che possiedano abilità magistrali o obbligatorie di questo tipo.

Infine, egli ritiene inutile e controproducente addestrarsi per apprendere uno stile di combattimento poiché ciò limiterebbe le sue capacità marziali innate. Per questo motivo egli non può sfruttare le Maestrie nelle armi nel modo standard (v. paragrafo su Armi e Armature consentite) ma migliora nell'uso delle armi sfruttando la regola dei Punti Arma; in caso di personaggio multiclasse, la limitazione si applica anche ai punti maestria della classe secondaria, che vengono totalmente perduti.

BARDO

Sottoclasse del Chierico

Dadi Vita:	D6, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza e Carisma 12
Allineamento:	in base alla divinità servita
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Riflessi
THACO/BAB:	Chierico
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature leggere e medie Scudi di pari taglia o inferiori
Armi consentite:	Qualsiasi arma ammessa dal culto, escluse armi da mischia a due mani
Maestria nelle armi:	Chierico
Abilità speciali:	Benefici divini Canto eccelso Creazione divina Educazione alla magia divina Specializzazione bardica
Abilità generali:	Magistrale: <i>Cantare</i> Obbligatorie: <i>Religione</i> , un tipo di <i>Arte</i> e un'altra in base alla specializzazione bardica

DESCRIZIONE GENERALE

Il Bardo è un tipo molto particolare di sacerdote, la cui vocazione è quella di influenzare le emozioni del pubblico col canto o con la recitazione e tramandare oralmente le usanze, i miti e la storia di un popolo in nome del proprio culto. A differenza del comune cantastorie (giullare vagabondo o menestrello di corte che sia), un intrattenitore, musicista e poeta che si guadagna da vivere esibendosi davanti a un pubblico o componendo versi per omaggiare il proprio mecenate (o versi satirici nel caso non mantenga gli impegni finanziari assunti), il bardo è al servizio esclusivo della propria divinità: i suoi sforzi sono tesi a promuovere gli interessi del suo patrono grazie alle proprie doti carismatiche e nello stesso tempo a diventare un punto di riferimento per i propri pari, ottenendo rispetto e venerazione grazie alle conoscenze e alla saggezza che lo contraddistinguono. Il bardo è dotato di grandi capacità mnemoniche oltre a grande carisma e saggezza, e rappresenta quindi una casta particolarmente elitaria di sacerdoti, scelto dalla divinità come incarnazione di tutte le virtù più importanti del proprio culto.

Il bardo è dunque un cantastorie con una missione divina, un sacerdote con grandi capacità comunicative, un ispiratore sapiente e un intrattenitore devoto, capace di evocare forti emozioni e smuovere l'animo e il cuore dei suoi ascoltatori grazie a melodie struggenti, canti vigorosi o azioni teatrali e drammatiche. Il bardo non ha ambizioni di conquista o di potere, ma preferisce sfruttare le sue conoscenze per motivare o consigliare sia le persone comuni che i potenti con le lezioni morali e storiche offerte dalle leggende e dai canti di cui è depositario. I bardi e i giullari costituiscono spesso l'unica fonte di notizie di cui dispongono le persone comuni.

Il bardo è uno spirito libero, che cerca di vivere facendo il maggior numero di esperienze possibili per ampliare il suo repertorio di conoscenze. La maggior parte dei bardi più giovani conduce una vita piuttosto spericolata, sempre in giro alla ricerca di nuove informazioni su gesta epiche o tragiche su cui comporre nuove cantiche o sermoni o semplicemente per raccogliere e tramandare conoscenze che potrebbero andar perdute. Quando poi non trova l'ispirazione nelle storie del passato o nelle cronache del presente, il bardo non esita a creare lo spunto per nuove imprese eroiche o lezioni morali, finendo invariabilmente coinvolto in qualche tipo di evento romantico, tragico, o semplicemente pericoloso.



Giunti al livello del titolo (9°), i bardi più avventurosi continuano a vagare in cerca di nuove conoscenze ed emozioni e dell'ispirazione divina. Il bardo errante conduce una vita raminga, sempre in giro alla ricerca di spunti per comporre nuove cantiche, conoscenze o esperienze da tramandare, finendo spesso coinvolto in situazioni romanzesche ed avventurose. I bardi erranti hanno la possibilità, una volta al mese, di venire a conoscenza di un fatto epico per commemorare il quale nessuna canzone è ancora stata scritta. Ciò avviene sotto forma di dicerie o incontri casuali, e permette al bardo di incontrare grandi eroi e di viaggiare con loro per un po', guadagnando esperienza lungo la via mentre compongono un tributo appropriato. I bardi erranti, sfruttando la loro fama e il loro savoir-faire, possono anche ottenere rifugio presso qualsiasi Collegio bardico (vedi sotto), tempio o residenza nobiliare con una semplice prova di Carisma, anche se devono ripagare l'ospitalità offrendo assistenza per qualsiasi questione l'anfitrione possa presentargli e organizzando almeno una recita ogni sera.

Altri bardi invece, raggiunto il livello del titolo e guadagnata una certa esperienza e popolarità, preferiscono smettere di vagabondare e condurre una vita più tranquilla e sedentaria, diventando ospiti d'eccezione presso una corte nobiliare o un ricco mecenate, o dedicandosi allo studio in un ambiente dignitoso e accogliente, pur rimanendo pronti a nuove esperienze e attenti alle notizie che giungono dal mondo esterno. Questi individui, chiamati Mastri Cantastorie, diventano personalità molto popolari all'interno della regione in cui si stabiliscono e sono considerati saggi o artisti impareggiabili.

A volte, un cantastorie impiega le proprie risorse per fondare un Collegio bardico, ovvero una scuola in cui addestrare giovani promettenti nelle arti secondo i principi della propria divinità, di cui egli diviene il Rettore. Questi luoghi sono a tutti gli effetti dei templi consacrati alla divinità del bardo, dotati di icone sacre e di un tabernacolo (solitamente una statua o un'effigie, a cui elevare preghiere), e le funzioni consistono nelle esibizioni che ogni allievo o maestro deve quotidianamente proporre per stimolare il pensiero e le emozioni, o nelle letture e nelle recite sacre programmate per addestrare e rinforzare la memoria. I Collegi attirano entro i

primi 6 mesi Id8 allievi che desiderano ampliare le loro conoscenze. Questi allievi saranno fedeli, ma non fino al punto da sacrificarsi per il Rettore, che dovrà rimpiazzarli nel caso decidano di andarsene o se saranno giudicati inadatti. Non tutti gli allievi avranno i requisiti per diventare Bardi (punteggi troppo bassi), ma se il Maestro lo ritenesse opportuno potrebbe comunque tenerli con sé per sviluppare le loro capacità facendoli diventare artisti, cantastorie ed eruditi, o indirizzandoli verso la carriera clericale nel caso dimostrino la vocazione. In un collegio, gli scopi principali del Rettore sono insegnare ai novizi, ricercare nuovi inni sacri, raccogliere conoscenze e leggende creando una biblioteca ben fornita.

Il Rettore di un collegio deve anche offrire rifugio ad ogni Bardo o giullare che chieda asilo, così come rendere accessibile a questi confratelli tutte le informazioni raccolte nella biblioteca dell'edificio. In molti casi questa diventa l'occasione di un reciproco scambio di favori: il viaggiatore riceve vitto e alloggio per la notte, e il Rettore ha la possibilità di venire a conoscenza di nuove leggende e cantiche, oltre ad avere a disposizione un nuovo insegnante per i suoi studenti per un po' di tempo.

Naturalmente, la vita a volte può fare strani scherzi. Così, può certamente accadere che un bardo errante decida ad un certo punto della sua vita di smettere di viaggiare e di fondare un collegio, così come può accadere che un rettore o un bardo di corte incorra nelle ire di qualche mecenate e debba darsi alla macchia o diventare un girovago per sfuggire ai suoi nemici. Nella scelta del proprio stile di vita, il bardo sa che nulla è mai stabile o certo fino alla fine, e ogni cambiamento viene sempre visto come una nuova sfida per ampliare le sue conoscenze e diffondere i suoi insegnamenti presso popolazioni più "assetate" di emozioni e di conoscenze.

DIVINITÀ DEI BARDI

La lista seguente elenca tutte le divinità suddivise per sfera che ammettono anche bardi tra i loro sacerdoti. Da notare che nessun immortale entropico può contemplare bardi tra i propri sacerdoti e che le *divinità elencate in italico* ammettono esclusivamente i bardi come propri sacerdoti.

Energia: Alpathia, Coberham, *Guidarezzo*, Ixion, i Korrigan, Ninsun, Thor.

Materia: Chirone, *Faunus*, Ilmarinen, Ka, Valerias.

Pensiero: Cochere ², Corvo, Diulanna, Frey, Freyja, Halav, Nob Nar, Odino, Palson, Sinbad, *Soubrette*, Ssu-Ma, *Tiresias*.

Tempo: Al-Kalim, Brindorhin, Kallala, Khoronus.

ARMIE E ARMATURE CONSENTITE

Il bardo non è un vero combattente (a meno che non si tratti di uno scaldo), visto che il suo compito è testimoniare gesta epiche per riproporle con versi, canti o musica in modo da renderle eterne. Tuttavia egli ricerca le emozioni forti delle grandi imprese, e per questo è addestrato ad indossare armature leggere o medie e al massimo uno scudo medio, senza che ciò inibisca le sue capacità speciali; solo i bardi eroi si addestrano ad usare anche corazze pesanti perché votati a divinità della battaglia.

Per quanto riguarda le armi, il bardo non usa armi a due mani, troppo pesanti e difficili da maneggiare, e preferisce armi semplici da tiro per tenere a distanza il nemico, oppure armi semplici a una mano da abbinare ad uno scudo.

² Nel supplemento *PC2: Top Ballista* viene descritta la razza dei Faenare, uomini-uccello con grandi doti canore. Considerare tutti i cantori dell'aria (Windsinger) faenare come Bardi (artisti o sapienti) di Cochere, il loro patrono immortale (rif. *Codex Immortalis*).

ABILITÀ SPECIALI COMUNI

Tutti i bardi possiedono cinque abilità speciali comuni: i Benefici divini concessi dal culto di appartenenza, il Canto eccelso con cui può influenzare gli altri individui, l'Educazione alla magia divina che gli permette di evocare incantesimi e inni sacri, le conoscenze rituali per incantare oggetti grazie alla Creazione divina, e le peculiari abilità determinate dalla sua Specializzazione bardica.

Benefici Divini

Il bardo riceve alcuni benefici di varia natura (bonus a caratteristiche, Tiri Salvezza o Tiri per Colpire, abilità gratuite, poteri magici o sovranaturali, e così via) grazie al suo legame con la divinità che serve. Fare riferimento al manuale *Codex Immortalis* per la lista di benefici di ogni immortale.

Canto Eccelso

Facendo appello al potere del suo canto, a partire dal 2° livello il bardo può sfruttare questa capacità un numero di volte al giorno pari ai suoi gradi di *Cantare* per creare uno tra i seguenti effetti, che dura finché continua il canto (massimo numero di round pari al punteggio di Costituzione, e finché canta non può evocare incantesimi):

- *canto discordante*: crea una dissonanza che impedisce ad un nemico visibile entro 18 metri di concentrarsi per evocare magie; se la vittima vuole usare incantesimi deve vincere una prova di *Concentrazione* contrapposta a quella di *Cantare* del bardo;
- *canto ispiratore*: galvanizza l'animo di un numero massimo di alleati entro 18 metri pari a metà del punteggio di Carisma del bardo (può includere anche sé stesso), e dona loro un bonus pari a 1/3 dei suoi gradi di *Cantare* su un tipo di tiro scelto dal bardo tra TxC, un tipo di TS o prove di abilità legate a una caratteristica tra Forza, Destrezza, Costituzione o Carisma;
- *canto purificatore*: può scacciare non-morti come un chierico di pari livello (v. omonima capacità del Chierico per maggiori dettagli).

Educazione alla Magia Divina

Il bardo riceve dal proprio mentore o dal collegio in cui studia l'educazione per imparare gli inni sacri e per riconoscere la magia divina presente su oggetti vari al fine di poterli utilizzare (può usare tutti gli oggetti riservati ai chierici).

Il bardo può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare un inno sacro mentre brandisce il simbolo per focalizzare le energie divine; senza il simbolo, non è possibile invocare l'incantesimo. Inoltre, egli possiede un vantaggio peculiare in base all'arte in cui è addestrato, che può sfruttare ogni volta che intona un inno sacro:

Arti locutorie (*Canto, Oratoria, Poesia & Prosa, Teatro*): chi vuole controincantare i suoi incantesimi riceve una penalità addizionale di -2.

Arti motorie (*Danza, Musica*): usando l'azione di movimento mentre suona o danza, impone -1 al TS per resistere al suo incantesimo, oppure abbassa la Resistenza alla Magia del bersaglio di 10%.

Arti visive (*Pittura, Scultura, Tatuaggio*): se porta con sé un simbolo sacro dipinto o scolpito da lui o realizza sulla sua pelle un tatuaggio sacro di valore pari a 40 m.o per livello (abbellendolo ad ogni livello acquisito), la Resistenza alla Magia degli avversari è diminuita del 10% e ogni tentativo di scacciare non-morti riceve un bonus di +1 sia al tiro per scacciare che a quello per determinare i DV influenzati.

Il bardo necessita di otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riprendere le energie magiche. Meditando il personaggio chiede alla divinità di concedergli le

magie di cui pensa di avere bisogno per quel giorno, e prepara anticipatamente gli incantesimi in base a quelli nella lista del suo culto (rif. *Tomo della Magia di Mystara*).

Il bardo non necessita di alcun libro in cui raccogliere gli inni, poiché la sua memoria straordinaria gli consente di mandarli a mente tutti. Le cantiche sacre vengono di solito tramandate da un bardo all'altro senza remore, poiché i bardi non cercano di nascondere le conoscenze ma di ampliare il loro repertorio: è quindi uso comune tra i bardi riunirsi in speciali feste per mettere in comune le cantiche sia per via orale che tramite raccolte di inni. In generale, se il bardo vuole apprendere un nuovo inno deve necessariamente rivelare uno dei propri al bardo con cui sta trattando, oppure crearlo da solo (v. Creazione divina). Mentre canta, il bardo può scegliere se attivare la magia della canzone o cantare col semplice proposito d'intrattenere il pubblico.

Creazione Divina

A partire dal 6° livello, il bardo può creare pozioni se possiede l'abilità *Alchimia* e dal 9° livello può incantare oggetti (incluse pergamene magiche) attribuendovi i suoi incantesimi se possiede l'abilità *Forgiatura magica* (rif. regole sul *Tomo della Magia di Mystara*). Egli non può ricercare nuovi incantesimi oltre a quelli tramandati dal suo culto, gli unici che le divinità considerano adatti ai loro seguaci, i quali non devono bramarne altri in segno di rispetto e devozione.

SPECIALIZZAZIONE BARDICA

In base al campo di interesse primario del personaggio o del suo culto di appartenenza, si possono distinguere tre tipi di bardi con obiettivi e poteri diversi, ciascuno dei quali ha anche una limitazione particolare e determinati requisiti.

BARDO ARTISTA

Campo: **Arte**

L'Artista (chiamato anche Aedo, Divo, Maestro o Rapsodo) è un tipo specifico di bardo devoto ad un immortale legato alle arti (canto, musica, teatro, pittura o tatuaggi, poesia e prosa, intarsio o scultura), e deve possedere l'abilità generale collegata alla sua *Arte* di riferimento. Il compito principale di un artista è suscitare emozioni in chi lo ascolta grazie al fervore ispirato dall'amore per l'arte e per la divinità. Seguendo i precetti della propria divinità e sfruttando le loro doti naturali, gli aedi diffondono le parole e gli insegnamenti divini attraverso canzoni, recite, dipinti o affreschi, composizioni e poemi, ballate epiche o tragiche, racconti leggendari o allegorie morali, traendo ispirazione dalla mitologia, dalla storia o dalle esperienze personali. Il divo è prima di tutto un artista sublime e un ispiratore di emozioni, capace di evocare melodie struggenti, immagini potenti o versi epici per emozionare il suo pubblico e metterlo in comunione col divino.

Laddove un normale sacerdote è addestrato ad imparare e riconoscere preghiere e litanie, l'artista studia invece le sinfonie, le ballate, i poemi, le pitture e sculture e le opere teatrali come veri doni elargiti dalle divinità ai mortali per guidarli verso la felicità e la libertà di pensiero e sentimento, o ispirarli al raggiungimento dell'illuminazione artistica.

Il bardo artista è profondamente votato alla ricerca della canzone perfetta, della melodia celestiale, del poema eterno, della raffigurazione sublime o del racconto ineguagliabile, poiché questo rappresenta da un lato la più grande professione di fede verso la propria divinità, e dall'altro la testimonianza più duratura ed efficace della potenza degli immortali e delle proprie qualità artistiche e spirituali. Ogni rapsodo considera quindi una missione sacra quella di cercare ovunque l'ispirazione per glorificare il proprio patrono e rendergli

omaggio per le doti artistiche che gli sono proprie e lo elevano sulla gente comune attraverso esibizioni o composizioni di perfezione celestiale.

Requisiti: il bardo artista deve possedere l'abilità generale *Intrattenere* e un'abilità di *Arte* in cui è specializzato, e possedere almeno 12 punti nella caratteristica fisica (Destrezza o Forza) collegata alla prova pratica di quell'arte.

Abilità speciale del Bardo Artista

➤ **Spettacolo divino (3° liv):** il bardo artista può produrre una performance dai risultati eccezionali per replicare l'effetto di un incantesimo. Il bardo può sfruttare lo spettacolo divino un numero di volte al giorno pari al suo bonus di Carisma, e le modalità d'uso sono diverse in base al tipo di arte che padroneggia. Le arti locutorie e musicali permettono di influenzare un pubblico, mentre quelle visive possono produrre effetti illusori. Lo spettacolo di un'arte locutoria o musicale può influenzare un pubblico composto da massimo 5 persone per livello (indipendentemente dai loro livelli o Dadi Vita, l'importante è che il loro punteggio di Intelligenza sia almeno di 4 punti), che devono trovarsi entro 36 metri e udire e vedere chiaramente il bardo mentre declama una serie di versi, oppure canta, suona o danza per un minuto senza interruzioni. Lo spettacolo di un'arte visiva influenza quelli che osservano l'opera prodotta o che la portano con sé (nel caso di un tatuaggio o di una scultura), e l'esecuzione richiede 1 turno. Al termine dello spettacolo il giocatore tira 1d10 aggiungendo il suo Livello ed i gradi posseduti in *Intrattenere* e nell'*Arte* di riferimento: in base al risultato totale del tiro si ottiene un certo effetto sul pubblico (può utilizzare uno tra gli effetti elencati in base al risultato raggiunto nella tabella sottostante). Se il risultato è inferiore a 5, il potere non produce effetti ed è sprecato, così come nel caso in cui il bardo venga interrotto prima di poter completare la performance o l'opera.

Esempio: il bardo artista Vadel di 9° livello ha *Intrattenere* 6 gradi e *Arte della Pittura* 5 gradi. Inizia a dipingere su una parete con l'intenzione di realizzare un affresco che possa indebolire o distrarre gli orchetti che arriveranno in quel corridoio di lì a poco. Il giocatore tira 1d10 e realizza 6, pertanto il risultato complessivo dello spettacolo è 21. Ciò significa che se riesce a completare l'affresco dopo 1 turno senza interruzioni, potrà scegliere di evocare uno dei primi tre effetti menzionati nella tabella sottostante, asseconda delle sue necessità.

Effetti dello Spettacolo divino

Risultato	Arti locutorie e musicali	Arti visive
6-15	<i>Charme persone</i> o <i>Illusione minore sonora</i> o <i>Sonno</i> per 1 ora (1°, no TS)	<i>Camuffamento</i> o <i>Illusione minore tattile o visiva</i> o <i>Simbolo di debolezza</i> per 1 ora (1°, no TS)
16-20	<i>Paura</i> o <i>Risata incontenibile</i> per 6 round (2°, TS <i>Mente nega</i>)	<i>Simbolo di stordimento</i> o <i>Trama ipnotica</i> per 6 round (2°, TS <i>Mente nega</i>)
21-25	<i>Trama ipnotica</i> o <i>Creazione spettrale</i> per durata esibizione (2°, TS <i>Mente nega</i>)	<i>Invisibilità</i> o <i>Sfocatura</i> per 1 turno (2°)
26-30	<i>Amnesia</i> o <i>Suggestione</i> (3°, TS <i>Mente nega</i>)	<i>Simbolo di paura</i> o <i>Suggestione</i> (3°, TS <i>Mente nega</i>)
31+	<i>Controllare emozioni</i> o <i>Confusione</i> (4°, TS <i>Mente nega</i>)	<i>Simbolo di discordia</i> (4°, TS <i>Mente nega</i>) o <i>Terreno illusorio</i> (4°) per 1 ora

BARDO EROE

Campo: **Epica** (guerre, battaglie, imprese eroiche o tragiche).

L'Eroe (comunemente detto Scaldo) è un bardo devoto ad un immortale che ama celebrare la vittoria, il coraggio, la battaglia e le imprese epiche con ballate, saghe e leggende, in modo che siano d'ispirazione a generazioni future che compiano nuove imprese nel nome della divinità. L'eroe è specializzato nel declamare e ricordare gesta belliche, a molte delle quali ha partecipato in prima persona, e nel rafforzare il morale delle truppe in battaglia grazie al proprio carisma, nonché aiutare i soldati combattendo al loro fianco o grazie alle doti profetiche che esibiscono. Lo scaldo è quindi un testimone di azioni di grande ardimento e lui stesso un guerriero intrepido e scanzonato.

Per il bardo eroe è tanto importante l'azione epica quanto la celebrazione che ne consegue, che ha la funzione di ammantare di sacralità l'evento e di inserirlo all'interno di un progetto divino preordinato, santificando e approvando quindi qualsiasi azione connaturata al raggiungimento dell'obiettivo epico. Molto spesso i bardi eroi vengono ingaggiati dai potenti e dai signori della guerra proprio per rendere omaggio alle loro conquiste e alle lotte sanguinarie a cui prendono parte, per trasmettere al popolo il messaggio che la vittoria è stata concessa ai più virtuosi e prodi, nonostante le efferatezze che possono essere state commesse (considerate quindi necessarie per il raggiungimento dello scopo). Ogni bardo eroe è lieto di prestarsi a queste celebrazioni, purché il vincitore manifesti una professione di fede nei confronti della divinità del bardo e dimostri l'adesione ad un codice di comportamento ben definito e approvato dallo scaldo stesso.

Requisiti: il bardo eroe deve possedere l'abilità generale *Coraggio* e un'abilità di *Arte* in cui è specializzato, e Forza pari almeno a 12 punti.

Abilità speciale del Bardo Eroe

- **Canto epico** (3°): il bardo può usare il suo canto per incitare gli alleati nella battaglia e per aumentare il proprio ardore in battaglia per un numero di volte al giorno pari al suo bonus di Carisma. Per intonare il canto di battaglia deve effettuare una prova di *Cantare* nel momento in cui inizia uno scontro: se il tiro fallisce non può ritenere per quel combattimento e l'uso è sprecato, mentre se la prova riesce il bardo e un numero massimo di alleati pari a metà del suo livello che possano udire la canzone ricevono una serie di benefici (v. sotto). Il bardo non deve continuare a cantare dopo il primo round per infondere il beneficio, poiché il canto continua a riecheggiare magicamente nelle orecchie dei suoi alleati fino al termine dello scontro. Il canto epico conferisce agli interessati un beneficio ogni 3 livelli d'esperienza (arrotondando per difetto) scelto dal bardo tra i seguenti:
- Beneficio d'Attacco*: +1 ai Tiri per Colpire
 - Beneficio di Coraggio: +2 al Morale e ad ogni TS o prova d'abilità per negare la paura
 - Beneficio di Difesa*: +1 a Classe d'Armatura
 - Beneficio di Potenza: +2 a ogni dado di danno con armi in mischia o a distanza
 - Beneficio di Resistenza: 8 PF addizionali (scompaiono al termine del canto).
 - Beneficio di Sicurezza*: +1 a un tipo di Tiro Salvezza

(*) tutti i benefici contrassegnati da un asterisco possono essere scelti più volte per ottenere un bonus temporaneo cumulativo (max +3), che però non può essere sommato a simili bonus temporanei (si applica solo il migliore).

Ad esempio, un bardo di 9° può scegliere tre volte il beneficio d'Attacco, concedendo a sé stesso e ai suoi alleati un bonus di +3 a tutti i TxC.

BARDO SAPIENTE

Campo: **Conoscenza** (leggende, magia, misteri, profezie).

Il Sapiente (detto Araldo, Oracolo o Vate) è un bardo devoto ad un immortale ossessionato dalla preservazione e dall'ampliamento della conoscenza, dal potere della memoria e dalla capacità di svelare il futuro attraverso visioni e profezie. La funzione del sapiente è duplice: in parte memoria storica (attraverso i loro componimenti fissano nella memoria tutte le conquiste che la civiltà ha prodotto e i segreti che ha svelato per tramandarle ai contemporanei e ai posteri), in parte oracolo in grado di predire il futuro grazie alla conoscenza del passato e alla comunione con la divinità.

Il sapiente è più di ogni altro sacerdote un vero e proprio oracolo, inteso come lo strumento mortale attraverso cui la divinità parla ai suoi discepoli per ammonirli, esortarli o avvertirli riguardo agli eventi presenti e futuri. Questo naturalmente riveste il vate di un'importanza superiore rispetto ai chierici comuni, rendendolo spesso più orgoglioso ed ermetico, oppure più spregiudicato e inquisitore.

I bardi che si fanno chiamare Oracoli si considerano depositari di una conoscenza superiore che non può essere svelata a chiunque. Il carattere di un oracolo è spigoloso e cauto, poiché egli deve valutare con attenzione i mortali per capire quali siano degni di ricevere vaticini sul futuro, concentrandosi su questi ultimi con insistenza per convincerli ad accettare il loro destino e il ruolo che la divinità ha scelto nelle sorti del mondo, fino a diventare il loro mentore per assicurarsi che il destino si compia come nella sua visione.

I bardi chiamati Araldi invece sono per natura portati a considerare che il proprio compito sia trasmettere la voce della divinità e farla giungere al maggior numero possibile di ascoltatori. Per l'araldo tutti coloro che si dimostrano interessati meritano di conoscere le profezie e gli insegnamenti divini, e suo compito precipuo è sondare i misteri dell'umanità e del cosmo per ottenere nuove rivelazioni da diffondere sia presso i mortali e che tra le sfere celesti.

Requisiti: il bardo sapiente deve possedere l'abilità generale *Divinazione* e un'abilità di *Arte* in cui è specializzato, e Intelligenza pari almeno a 12 punti.

Abilità speciale del Bardo Sapiente

- **Conoscenze enciclopediche** (3°): grazie alla sua innata curiosità e alla sua sconfinata memoria, il bardo sapiente accumula una serie di infinite conoscenze di ogni tipo che gli consente di sapere qualcosa riguardante la storia o le caratteristiche di qualsiasi creatura, personaggio, luogo, oggetto o evento reale o leggendario prenda in considerazione. La percentuale di conoscenza del bardo per conoscenze generiche è: (Livello + Intelligenza) × 2. Per conoscenze più specifiche od oscure, la percentuale è dimezzata ed è possibile ricordare solo 1d6 dettagli di ogni tipo. In base all'argomento, queste sono le informazioni generiche o specifiche che può sapere:

Argomento	Con. Generica	Conoscenza Specifica
Creatura	Leggenda, Aspetto	Poteri, debolezze, abitudini
Evento	Storia e personaggi	Date e info più precise
Luogo	Storia	Caratt. magiche e topografiche
Oggetto	Storia, Aspetto	Poteri, Proprietari
Personaggio	Storia, Aspetto	Poteri, Titoli, Parentele

Il bardo sapiente può effettuare una prova di conoscenza tirando 1d100: se il risultato è inferiore alla percentuale di conoscenza, egli possiede conoscenze relative all'argomento, viceversa non ricorda o non ne sa nulla. Spetta al DM stabilire quali siano le informazioni, ma di solito dovrebbe includere in quest'ordine: una breve storia o dicerie famose, aspetto, soggetti importanti legati all'argomento, poteri o eventi soprannaturali ad esso collegabili. È possibile fare la prova per conoscenze ge-

neriche una volta al giorno e ritentare il giorno seguente (si suppone siano conoscenze di facile accesso, ma che il bardo potrebbe non ricordare sul momento), mentre per le conoscenze specifiche può tentare solo una volta ad ogni livello, ed il risultato indica ciò che il bardo conosce di quell'argomento in quel momento. Se il personaggio possiede un'abilità generale appropriata (come *Etnografia*, *Miti e leggende*, o una qualsiasi conoscenza legata all'argomento), può effettuare sia una prova di abilità con un bonus di +2 che il tiro percentuale, ottenendo due tentativi per conoscere l'informazione desiderata.

Esempio: Seamus è un bardo di 8° livello con Intelligenza 15 (percentuale di conoscenza enciclopedica: 46%). Sta cercando di ricordare tra i poteri di un demone sussurrante vi sia il risucchio di energia a tocco, e si tratta quindi di una conoscenza specifica. Ciò significa che la probabilità di ricordare quali sono i poteri del demone è del 23% (e ne potrebbe ricordare solo 1d6, tra i quali sicuramente il risucchio d'energia).

LISTA DEGLI INNI SACRI DEI BARDI

La lista degli inni sacri concessi ad ogni bardo è simile a quella dei normali chierici (v. Tab. 1.11), ma per ogni livello di potere un incantesimo clericale è sostituito da un incantesimo arcano più appropriato ai bardi, come segue:

- 1°: *Oratoria* (sostituisce *Purificare cibi e acqua*)
- 2°: *Risata incontenibile* (sostituisce *Rinnovare**)
- 3°: *Sonno fatato* (sostituisce *Riposo inviolato*)
- 4°: *Scrutare* (sostituisce *Neutralizza veleno**)
- 5°: *Dominare persone* (sostituisce *Creare mostri comuni*)
- 6°: *Suggestione di massa* (sostituisce *Banchetto divino*)
- 7°: *Danza* (sostituisce *Ira divina*)

Ovviamente, in base all'immortale servito possono essere alcuni incantesimi speciali che sostituiscono gli incantesimi divini comuni (rif. *Tomo della Magia di Mystara* per l'elenco degli incantesimi speciali concessi da ogni divinità).

Infine, per ogni livello di potere, oltre agli incantesimi clericali comuni e a quelli sostitutivi tipici della divinità servita, ogni bardo ha accesso ad un inno sacro sotto descritto, al posto dell'incantesimo aggiuntivo concesso dall'immortale ai normali chierici. Di seguito vengono descritti i sette incantesimi concessi da qualsiasi divinità ad ogni Bardo.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

Cantico del Risveglio

Raggio: tocco

Area d'effetto: essere o oggetto

Durata: 1 turno

Il cantico evoca energie ed emozioni positive e circonda un essere o un oggetto con un'aura sacra che permane per 1 turno e si sposta con esso, respingendo tutte le creature non-morte con al massimo 6 DV e tenendole a distanza di 9 metri; non-morti più potenti sono immuni agli effetti del canto e possono avvicinarsi senza impedimenti.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

Inno di Battaglia

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di 12 metri di raggio

Durata: 1 round per livello

La musica epica e potente che origina dal bardo influenza lui e tutti gli alleati presenti entro 12 metri (l'effetto si muove con lui), che si sentono ispirati e combattono con grande accanimento, ottenendo un bonus di +1 al Morale e di +1 ai Tiri per Colpire e ai danni, e un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza Mente e Magia finché restano nell'area della melodia. Tutte le creature nemiche all'interno dell'area sono invece turbate e spaventate dall'inno e fino al termine della melodia ricevono un malus di -1 al loro Morale, ai Tiri per Colpire e ai danni.

Se il bardo entra in un'area di silenzio magico, l'*inno di battaglia* viene temporaneamente messo a tacere, ma riprende una volta che ne esce.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

Armonia Ottenebrante

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il bardo

Durata: 3 turni

L'incantesimo evoca 4 immagini speculari del chierico che agiscono come *immagini illusorie* (v. incantesimo arcano di 2°). Inoltre il bardo e le immagini sono accompagnati da una vibrazione disturbante che impone una penalità di 2 punti al TxC di chiunque cerchi di assalirlo.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

Musica Dissolvi Magie

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: speciale

L'incantesimo annulla tutti gli effetti magici entro un raggio di 6 metri dal bardo come fosse un *dissolvi magie* (v. incantesimo di 3°), ad eccezione di incantesimi attivi sul bardo e sui suoi alleati.

Il bardo può scegliere di continuare ad intonare il cantico anche nei round successivi e in questo caso viene circondato da un'aura che annulla qualsiasi effetto magico (ad eccezione di quelli attivi sul bardo e sui suoi alleati) con una probabilità pari a 50% + livello del bardo finché continua a cantare. Il tiro va tentato una sola volta per ogni effetto con cui entra in contatto e se il risultato del d100 è inferiore alla probabilità summenzionata, il canto annulla definitivamente quell'incantesimo o effetto magico (non ha potere contro effetti sovranaturali). Finché canta la *musica dissolvi magie* il bardo non può evocare incantesimi né combattere o attivare oggetti magici, ma solo muoversi. Il bardo può continuare ad intonare la canzone per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione e se la concentrazione del bardo viene interrotta l'effetto svanisce e l'incantesimo termina.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

Melodia delle Stagioni

Raggio: vario

Area d'effetto: vario

Durata: istantanea

Esistono quattro versioni di questo inno sacro, una per ogni stagione esistente, e il bardo deve decidere quale invocare ogni volta che lo canta. Ogni inno evoca un incantesimo arcano di 4° livello come segue:

Armonia di Primavera: *Sfere elettrizzanti*.

Armonia d'Estate: *Attacco solare*.

Armonia d'Autunno: *Tromba d'aria*.

Armonia d'Inverno: *Tempesta di ghiaccio*.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

Inno alla vita

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: non-morti in sfera di raggio 9 metri

Durata: speciale

Tutte le creature non-morte presenti nell'area d'effetto vengono pervase dall'energia positiva del canto sacro e in base ai DV posseduti dai non-morti vi sono vari effetti:

- fino a 4 DV: tutti i non-morti sono automaticamente distrutti e ridotti in polvere;
- 5-8 DV: i non-morti subiscono 12d6 danni non dimezzabili e chi sopravvive fugge per 1 turno in preda a timor sacro nei confronti del bardo, rifiutandosi di ritornare nella zona per almeno un'ora;
- 9+ DV: i non-morti subiscono 12d6 danni e devono effettuare un TS Magia per dimezzare i danni ed evitare di fuggire atterriti per 1 turno.

Infine, entro 1 turno dall'evocazione dell'inno il bardo può infliggere danni doppi una singola volta con uno dei suoi attacchi in mischia o a distanza contro un non-morto (ma non può raddoppiare i danni derivanti da un incantesimo).

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

Canto del Trionfo

Raggio: 30 metri

Area d'effetto: bardo e tutti gli alleati

Durata: 6 turni

Per evocare questo potere il bardo deve cantare per almeno un round, e ad ogni round successivo in cui continua ad intonare il cantico l'incantesimo produce i seguenti effetti sul bardo e su tutti i suoi alleati entro un raggio di 30 metri:

2° round: bonus di +2 ai Tiri per Colpire e ai danni, a tutti i Tiri Salvezza e al Morale (per PNG e mostri);

3° round: i beneficiari sono avvolti da un'aura sacra che conferisce alla CA un punto di protezione cumulativo per ogni round (max 4 punti al 6° round);

4° round: conferisce ai beneficiari 1 DV di PF pieno (in base alla classe) e aumenta di 1 punto il livello di classe o i DV totali del bardo e degli alleati (influenzando THAC0, TS e variabili collegate) per ogni round di canto (max 3 al 6°);

5° round: rende immune il bardo e i suoi alleati a qualsiasi effetto di dominazione, fascinazione e paralisi, annullando quelli già attivi;

6° round: i chierici della stessa divinità recuperano 1 incantesimo già usato a loro discrezione (ad esclusione del bardo che intona il canto), che possono riutilizzare entro 6 turni.

Per continuare ad evocare il *canto del trionfo* dopo il secondo round, il bardo deve superare una prova di abilità *Cantare* con penalità di -1 cumulativa dal 3° round in poi: al primo fallimento non potrà produrre altri effetti secondari. Una volta iniziata, l'armonia del canto echeggia intorno al bardo continuando ad alimentare gli effetti magici anche quando egli smette di intonare la litania e ogni effetto perdura per 6 turni o finchè l'armonia intorno al bardo non viene dissolta (azione che annulla istantaneamente tutti i potenziamenti concessi dal canto ad ogni bersaglio). Il *canto del trionfo* è così potente che la melodia supera qualsiasi zona di silenzio magico, che non serve a tacitare questo incantesimo.

CAMPIONE CONSACRATO

Sottoclasse del Guerriero

Dadi Vita:	D8, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza e Carisma 12, Forza e Intelligenza 10
Allineamento:	in base alla divinità servita
Tiri Salvezza:	P: Corpo - S: Mente
THACO/BAB:	Guerriero
Punti Esperienza:	Guerriero
Armature e scudi:	Qualsiasi armatura e scudo
Armi consentite:	Armi consentite dalla divinità
Maestria nelle armi:	Guerriero, avanzata come Chierico
Abilità speciali:	Abilità marziali Educazione alla magia divina Poteri sacri Servo fedele
Abilità generali:	Magistrale: <i>Religione</i> Obbligatorie: <i>Istinto combattivo</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Campione Consacrato è un individuo il cui spirito è stato toccato da una divinità per diventare la sua arma e il suo scudo contro gli avversari. Certi bambini nascono infatti con strani marchi, come un dente già spuntato, dita palmate, un colore insolito di occhi o capelli, una voglia particolare o persino un sesto dito. Secondo alcune credenze, questi neonati sono stati toccati dagli spiriti o dalle divinità, e potranno in futuro diventare potenti tramite col mondo superiore, essendo prescelti per servire la causa del bene o del male, asseconda del marchio e delle leggende popolari. Un campione sente nell'intimo già dall'età della pubertà di essere destinato a qualcosa di speciale e spesso ode un richiamo mentale, un'eco dello spirito superiore che alberga in lui e che cerca di fargli comprendere la strada da seguire e la vocazione da scoprire. Non tutti coloro che sono in questa condizione riescono a dare senso al proprio destino: alcuni vengono emarginati e diventano folli o reietti, mentre altri decidono di ignorare la scintilla che alberga in loro per seguire vie più sicure o obbligate. Coloro che invece capiscono di essere stati toccati dalla divinità per servirla e si votano al culto del loro patrono, divengono infine campioni consacrati alla divinità.

A differenza del sacerdote, il cui ruolo è quello del profeta e del maestro di fede, il campione consacrato serve la divinità sfruttando le sue capacità marziali superiori: egli è chiamato infatti a lottare per difendere l'onore del suo patrono e il prestigio della chiesa per cui opera (per questo è anche detto difensore della fede). Il campione consacrato è quindi il braccio armato della fede, e ha un duplice dovere: da una parte deve rispettare i dettami del suo patrono immortale (e quindi anche tutte le restrizioni in fatto di armi usabili, comportamenti accettabili e obiettivi condivisi), dall'altra deve obbedienza agli ordini delle gerarchie ecclesiali che gli concedono l'investitura.

Il campione consacrato ha molte capacità tipiche di un guerriero (la sua resistenza e forza, la sua abilità con le armi, la possibilità di usare corazze e scudi per proteggersi), ma allo stesso tempo condivide anche diversi poteri normalmente accessibili solo ai chierici (evoca incantesimi divini e possiede poteri sacri diversi in base all'immortale servito), oltre naturalmente ai dettami e alle restrizioni imposti a questi ultimi dalla divinità o dal culto di appartenenza. Il campione consacrato inoltre riceve la protezione e l'aiuto da parte del culto a cui è fedele, e può pertanto chiedere ospitalità in un tempio del suo ordine senza che i confratelli possano rifiutargliela (almeno per i culti Legali), così come può chiedere aiuto e beneficiare di cure clericali per sé stesso senza dover versare alcun obolo. D'altro canto, egli non può esimersi



dall'accettare incarichi e missioni da parte dei vertici del suo culto, a meno che non sia già impegnato in ricerche considerate più importanti per la divinità, e deve obbedire alle leggi vigenti all'interno dell'ordine a cui appartiene (di solito più vincolanti per campioni legali che per quelli caotici).

La differenza principale tra un campione e un chierico sta nel legame col patrono immortale. Il chierico viene in contatto con la divinità nel corso della sua vita e sceglie di abbracciarla, ma può diventarne il ministro e l'intermediario tra i mortali solo dopo che la divinità considera il suo spirito e la sua fede sufficientemente meritevoli, e ogni sua azione sarà sempre giudicata dall'immortale, che potrebbe punire il sacerdote togliendogli i poteri divini in caso di gravi colpe. Il campione invece riceve fin dalla nascita dalle forze cosmiche del Multiverso una scintilla del potere divino che deve coltivare per accrescere le sue capacità mistiche e rafforzare il legame con la sua forza interiore. Aderire ad un culto è il modo migliore per darsi regole di vita che aiutano il campione a focalizzare il suo spirito e divenire più forte e più consapevole dei suoi poteri, ma se egli trasgredisce e abbandonasse l'ordine non perderebbe le sue capacità magiche, poiché gli sono innate. Tuttavia, proprio perché sono basate sul potere della sua fede e della sua volontà, se pensasse di essere caduto dalla grazia del suo patrono non riuscirebbe più a manifestare questi poteri per una sorta di censura inconscia. Questa situazione è comune tra i campioni di allineamento Legale, mentre i Caotici e i Neutrali hanno molti più modi per trovare scappatoie e giustificazioni che rafforzano le loro azioni e gli impediscono di perdere i poteri.

Se un campione Legale disubbidisce ai vertici del suo culto o alla divinità, egli perde tutti i poteri sacri e la capacità di evocare incantesimi e potrà recuperarli solo in seguito ad un'azione riparatrice e al perdono dei suoi superiori.

Se un campione Caotico o Neutrale si oppone al volere di un superiore e viene punito dalla divinità, egli perde la capacità di evocare magie, ma mantiene i poteri sacri se supera una prova di Carisma con penalità di -4. Se viene cacciato dall'ordine a cui appartiene, perderà i poteri sacri temporaneamente, finché non abbraccia un nuovo culto, che sia un ordine facente capo alla stessa divinità o ad un immortale diverso che ammetta fedeli di quell'allineamento. In quest'ultimo caso però, il personaggio perde il 10% dei PE guadagnati come campione del vecchio culto.

ARMIE E ARMATURE CONSENTITE

Il campione consacrato è addestrato dal culto a cui appartiene ad usare qualsiasi arma gradita alla divinità (fare riferimento al *Codex Immortalis* per conoscere le armi concesse da un immortale o da un culto), e accetta di non adoperarne altre coscientemente per non trasgredire a questa regola.

Il campione consacrato è addestrato a combattere indossando qualsiasi armatura e ad usare scudi di ogni tipo.

ABILITÀ SPECIALI

Il campione consacrato possiede tre tipi di abilità speciali: le Abilità marziali (v. Guerriero), l'Educazione alla magia divina (v. Chierico) e i suoi Poteri sacri, che variano in base al tipo di campione e alla divinità servita.

Abilità Marziali

Il campione consacrato viene addestrato dalla setta a cui appartiene per sviluppare certe abilità di combattimento, proprio come i guerrieri. Egli apprende la prima abilità marziale al 1° livello, e quindi un'altra ogni 4 livelli successivi, quindi al 4°, 8°, 12°, 16°, 20°, 24°, 28°, 32° e 36° livello, per un massimo di 10 abilità, di cui l'unica obbligatoria sono gli Attacchi Multipli che guadagna automaticamente al 12° livello (l'abilità gli concede però solo 2 attacchi al 12°). Il campione consacrato può apprendere tutte le abilità marziali del Guerriero (si veda la sezione del Guerriero per le descrizioni); le uniche limitazioni sono date dalla disponibilità delle suddette presso i combattenti votati alla chiesa a cui è affiliato o alle gilde marziali presenti nel territorio in cui opera, nonché dal suo allineamento. Alcune di queste manovre possono essere sviluppate in modo autonomo grazie all'esperienza, mentre altre (evidenziate dal *titolo di colore rosso* nella lista del Guerriero) vengono apprese solo dietro insegnamento da parte di un maestro del suo ordine che disponga dell'abilità (servizio gratuito), oppure da parte di una gilda esterna, nel qual caso l'istruzione avrà un costo in monete d'oro da 20 a 50 volte il livello dell'istruttore. Al termine dell'addestramento il campione apprende l'abilità e può insegnarla a classi di personaggi che abbiano accesso a quell'abilità marziale.

Educazione alla Magia Divina

Il campione consacrato riceve da parte dei ministri del culto a cui appartiene un'educazione che gli permette di conoscere le preghiere sacre per invocare incantesimi divini, nonché riconoscere la magia divina presente su oggetti vari al fine di utilizzarli (può usare tutti gli oggetti riservati ai Chierici). Egli non riceve alcuna istruzione in merito alla creazione di altri incantesimi né di oggetti divini, che gli è preclusa.

Il campione è considerato un chierico di livello pari alla metà del suo livello reale, quindi inizia a poter evocare incantesimi solo al 2° livello. Il campione può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare una preghiera magica mentre brandisce il simbolo sacro che serve a focalizzare le energie divine; se non possiede il simbolo, non è possibile invocare l'incantesimo. Il campione consacrato necessita di otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno

per riprendere le energie magiche. Durante la meditazione, il personaggio chiede alla divinità di concedergli le magie di cui pensa di avere bisogno per quel giorno, e prepara anticipatamente gli incantesimi scegliendo dalla lista tipica della sua divinità o culto (rif. *Tomo della Magia di Mystara*).

Poteri Sacri

Esistono vari tipi di campioni consacrati in base alla divinità servita o all'allineamento posseduto. Il campione sviluppa dei poteri sacri tipici del proprio ruolo e allo stesso tempo l'immortale servito gli concede la capacità di evocare incantesimi divini e alcuni benefici sotto forma di abilità generali, bonus ad abilità o caratteristiche, poteri magici o conoscenze varie (fare riferimento al *Codex Immortalis* per sapere quali sono i benefici divini concessi da ciascun immortale alla voce "Abilità e Poteri del Campione"). La maggior parte dei campioni consacrati riveste il ruolo di Paladino (se devoto alla Legge) o di Vendicatore (se devoto alla causa del Caos), ma vi sono varie divinità che non prevedono campioni compatibili con queste due figure, perché non hanno gli stessi interessi. Esistono perciò altri tipi di campioni consacrati meno comuni che vengono presentati per gli immortali più particolari, e altri ne può creare il DM all'occorrenza, pur tenendo presente che i loro poteri sacri devono rispettare i limiti dei poteri concessi dalle altre divinità (ovvero due poteri magici limitati e un potere speciale illimitato).

Di seguito compaiono le descrizioni di tutti i campioni consacrati presenti su Mystara, con particolare attenzione a Paladini, Vendicatori, Difensori druidici, Maestri e Taltos.

CONQUISTATORE (LN/LM/N)

Il Conquistatore è stato toccato dal potere di una divinità della guerra e della conquista tra le seguenti: Al-Kalim, Bartziluth, Brandan, il Generale Eterno, Gorm, Halav, Karaash, Tahkati, Vanya e Zugzul. Il suo compito è innalzare il nome del suo patrono guidando guerrieri alla vittoria e agendo con coraggio in ogni battaglia.

Poteri Sacri del Conquistatore:

- **parola del comando** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo divino di 1° livello);
- **presenza ispiratrice**: la sola presenza del conquistatore ispira coraggio e grinta nei suoi alleati (fino a un massimo di 10 persone per livello), che ottengono un bonus temporaneo di +1 al Morale e ai Tiri per Colpire finché egli combatte al loro fianco;
- **volontà di conquista**: il conquistatore ottiene un bonus di +1 ai suoi TxC e danni in qualsiasi scontro in mischia e ogni giorno può ignorare un TS Mente fallito contro effetti che lo privino della propria volontà individuale.

DIFENSORE DELLA NATURA (N)

Il Difensore (da alcuni chiamato *Difensore Druidico*) è votato a proteggere l'equilibrio naturale con la forza delle armi e il fervore di chi crede che la perfezione della natura debba essere difesa fino all'estremo sacrificio. Egli serve un immortale associato alla natura o l'ordine druidico a cui è affiliato con lealtà indefessa, e può occuparsi di custodire un'area particolarmente importante, oppure viaggia da un luogo all'altro per vegliare sull'equilibrio naturale e ristabilirlo con la forza ove occorra. Sempre in prima linea nella crociata contro razze od organizzazioni ritenute una minaccia per la natura ovunque si trovino, spesso viaggia di regione in regione seguendo le indicazioni del proprio immortale o rispondendo alle richieste di aiuto di circoli druidici o di creature amiche minacciate. Il difensore ama il contatto con la natura e con i suoi abitanti, rispetta gli animali e protegge l'habitat in cui vive, tenendo contatti con tutti coloro che vi risiedono e agendo in qualità di "braccio armato" della natura

e di ambasciatore per l'ordine druidico di cui fa parte. Molti difensori fanno da mediatori tra le esigenze della comunità civilizzata e dell'habitat naturale, controllando quotidianamente la situazione e prodigandosi per proteggere sia la comunità che l'ambiente, mediando le dispute che sorgono tra i villaggi quando rischiano di compromettere la pace, e agendo come tramite tra i druidi e gli insediamenti della zona.

In qualsiasi luogo ove operano forze che minacciano la natura, il difensore porta avanti una battaglia fatta di assalti, sabotaggi e interferenze agendo anticipatamente quando possibile per prevenire piuttosto che per rimediare ad un danno già arrecato. L'equilibrio dell'ecosistema naturale e il rispetto delle creature che vivono al suo interno sono i capisaldi della dottrina di ogni difensore, che non esita a rispondere agli appelli di druidi e altri seguaci della divinità, anche se rimane piuttosto libero nel decidere il corso delle sue azioni. È compito di un difensore, in collaborazione con i druidi locali, sorvegliare e proteggere la fauna del luogo, facendo attenzione affinché non sorgano problemi di sovrappopolazione o situazioni che possano mettere in pericolo l'equilibrio dell'habitat. A tal fine il difensore autorizza le battute di caccia dei residenti locali (in accordo coi druidi se ve ne sono), in modo da permettere la prosperità sia delle specie animali che degli altri individui, e che controlla che nessun cacciatore di frodo alteri la situazione, oltre a monitorare la situazione delle risorse idrogeologiche del territorio per evitare squilibri.

Il difensore ha competenza esclusivamente nell'uso di armature leggere e medie ed è ammesso come affiliato ad ordini druidici votati alla Natura (nel qual caso usano la lista degli incantesimi dei druidi) e come servo delle seguenti divinità: Buglore, Djaea, i Korrigan, Ordana, Protius, Zirchev.

Poteri Sacri del Difensore:

- **favore della Natura:** quando si trova in ambiente non urbano il difensore si muove sempre a velocità normale ignorando le condizioni del terreno e ottiene un bonus di +2 a prove di *Movimento furtivo*. Inoltre una volta al giorno è in grado di toccare una pianta o una formazione rocciosa abbastanza grande da contenerlo e fuoriuscire come azione di round completo da un'altra zona simile entro 100 mt per livello di cui sia a conoscenza;
- **metamorfosi animale:** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 2° livello);
- **seguire tracce:** il difensore può riconoscere senza fallo qualsiasi traccia trovata, capendo il tipo di creatura e il numero di esseri che le hanno lasciate, e può seguirle per un'ora per livello ogni giorno senza possibilità di perderle, anche se nascoste in maniera ordinaria o magica.

DRAGONE (L/N/C)

Il Dragone è stato toccato dal potere di una divinità dracônica col suo stesso allineamento scelta tra Diamante (LB/LN), Opale (NB/N/NM), Perla (CN/CM) o il Grande Drago (qualsiasi). Il suo compito è proteggere le razze dracôniche e aumentarne il prestigio e la potenza, e asseconda del proprio patrono favorire i rapporti d'armonia con le altre razze (Diamante e Grande Drago), ignorarle o sfruttarle asseconda dei propri scopi (Opale) o contrastarle apertamente per ridurre l'influenza nel mondo (Perla). È possibile annoverare dragoni anche tra i draghi stessi, che in tal caso sviluppano i poteri sacri oltre alla capacità di evocare incantesimi clericali.

Poteri Sacri del Dragone:

- **ruggito possente:** tre volte al giorno può emettere un urlo di potenza tale da essere avvertito entro 200 metri. I nemici visibili entro 1 metro ogni 2 livelli/DV del drago subiscono 1 danno per livello del drago e devono effettuare un TS Corpo: chi fallisce resta stordito e assordato per 1d6 round, mentre chi riesce nel TS dimezza i danni ma rimane assordato per 1d6 round.

- **scacciare draghi:** funziona allo stesso modo di scacciare non-morti in base al suo livello da chierico (v. abilità descritta nella sezione del Chierico);
- **telepatia dracônica:** il dragone è in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi drago puro e sottospecie.

GIUSTIZIERE (LN/LM)

Il Giustiziere è stato toccato dal potere di una divinità votata alla giustizia o alla vendetta tra le seguenti: Finidel, Forsetta, Maat, Malinois, Raith, Ruaidhri, Tarastia. Il suo compito è far rispettare la giustizia a qualunque costo e vendicare le offese alla divinità o punire i crimini in base ai precetti del culto e alle leggi della comunità in cui vive.

Poteri Sacri del Giustiziere:

- **fervere sacro:** una volta che il giustiziere si è reso conto che una creatura ha violato le leggi che ha giurato di far rispettare, egli viene invaso da un sacro fervore che lo rende più determinato in qualsiasi azione ai danni del colpevole e gli concede un bonus di +1 a ogni Tiro per Colpire, ai danni e ad ogni prova di abilità contro quest'ultima, nonché a tutti i Tiri Salvezza per evitare effetti provocati dalla creatura. È possibile sviluppare il fervore sacro solo nei confronti di una creatura alla volta, e continuerà finché quella creatura non sarà catturata e sottoposta alla giustizia o adeguatamente punita;
- **punizione divina:** quando combatte contro creature colpevoli di trasgressione contro le leggi della giustizia umana o divina o contro creature che meritano la sua vendetta, il giustiziere aggiunge 1d6 danni ad ogni colpo andato a segno; il potere consente anche di danneggiare creature immuni all'arma del giustiziere, ma in tal caso l'unico danno procurato è 1d6 + bonus Forza;
- **rivela bugie** per 1 turno per livello, tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo divino di 1° livello).

GUARDABOSCHI (LB/NB/CB)

Il Guardaboschi è il campione di Ilsundal, patrono degli elfi, della magia e della natura (anche se può appartenere a qualsiasi razza, non necessariamente elfica), e come tale il suo compito principale è custodire e proteggere le comunità elfiche, la natura e i segreti elfici, combattere i nemici del popolo elfico e preservare le reliquie e le tradizioni elfiche. Il guardaboschi svolge lo stesso ruolo del difensore druidico, ma lo fa servendo Ilsundal e con attenzione focalizzata alla protezione delle comunità elfiche e dell'ambiente circostante.

Grazie all'intercessione di Ilsundal, la lista degli incantesimi del guardaboschi si compone delle magie della Tradizione Elfica, ad esclusione di quelle della scuola di Invocazione, sostituite dalle magie druidiche concesse da Ilsundal ai suoi sacerdoti (v. *Tomo della Magia di Mystara*). Inoltre il guardaboschi avanza come chierico di pari livello dal 1° al 10°, che è il massimo livello raggiungibile come incantatore.

Poteri Sacri del Guardaboschi:

- **analizzare** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 1° livello);
- **grazia di Ilsundal:** finché si trova in una foresta, il guardaboschi riceve sempre da Ilsundal indicazioni sufficienti a trovare la roccaforte elfica più vicina, evitare aree pericolose, trappole e imboscate, o arrivare ad un luogo dove lui e i suoi alleati possano ripararsi, sfamarsi e nascondersi;
- **movimento silvestre:** il guardaboschi può muoversi camminando e saltando attraverso i rami degli alberi senza possibilità di cadere, nè viene intralciato nel movimento dalle condizioni della vegetazione silvestre o da incantesimi che la alterano.

MISTIFICATORE (CB/CN/CM)

Il Mistificatore è stato toccato dal potere di una divinità caotica dell'inganno e del sotterfugio tra le seguenti: Atzanteotl, Corvo, Cretia, Faunus, Harrow, Kallala, Korotiku, Loki, Masauwu, Mrikitat, Talitha. Il suo compito è vincere e umiliare gli avversari nel nome della divinità sfruttando l'inganno oltre alle sue capacità marziali.

Poteri Sacri del Mistificatore:

- **aura menzognera:** il mistificatore è avvolto costantemente da un'aura che ne maschera le intenzioni e che comunica a chiunque lo esamini con magie divinatorie dei primi due livelli il risultato più favorevole per evitare di attirare l'attenzione (es. rivela un allineamento falso, non è considerato maligno od ostile). L'aura menzognera svanisce nei confronti di tutte le creature assalite dal mistificatore.
- **maestro del sotterfugio:** il mistificatore è un esperto nell'arte dell'inganno e della dissimulazione, e ottiene un bonus di +2 su qualsiasi prova di abilità per ingannare, nascondere, camuffare e agire furtivamente;
- **invisibilità** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 2° livello);

OMBROMANTE (NB/N/NM/CB/CN)

L'Ombromante è il campione sacro di Eiryndul, patrono degli elfi, dell'illusione, dell'astuzia e delle razze silvane, e per questo deve appartenere alla razza elfica o a una razza silvana. Il suo compito principale è proteggere le comunità elfiche devote a Eiryndul, custodire i segreti elfici e svelare i misteri del cosmo, ed è sempre apprezzato l'uso di illusioni per promuovere gli interessi di Eiryndul in ogni occasione.

Per volere di Eiryndul, l'ombromante sfrutta la lista di incantesimi del Maestro dell'ombra anziché quelli clericali, con l'aggiunta delle magie divine dal 1° al 4° livello di potere concesse da Eiryndul ai suoi sacerdoti (v. *Tomo della Magia di Mystara*), ma guadagna 1 livello da incantatore ogni 2 livelli di classe (come gli altri campioni consacrati) e ha competenza esclusivamente nell'uso di armature leggere e medie.

Poteri Sacri dell'Ombromante:

- **capacità furtive:** al 1° livello l'ombromante guadagna le abilità *ladresche Movimento Furtivo* (P2), *Percezione* (P3), *Scassinare* (S1) ed *Esperto di trappole* (S2) e progredisce come ladro di pari livello;
- **ombra ristoratrice:** l'ombromante può rigenerare 1 PF al round finché resta avvolto nell'ombra più completa, fino a recuperare ogni 24 ore un totale di PF pari a 8 + il suo livello di classe (distribuiti in base alla necessità);
- **travestimento** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 3° livello).

PALADINO (LB)

Il Paladino è l'esempio più fulgido di rettitudine, ordine, onore, coraggio e devozione nei confronti della divinità, dell'Ordine e del Bene, un vero e proprio esempio di abnegazione, virtù e onestà al servizio di una fede. Spesso i paladini diventano eroi rispettati dai fedeli, comandano eserciti e servono lealmente una chiesa e un regnante, rispettando sempre un codice d'onore e le leggi vigenti. Il paladino può essere seguace di una divinità Legale non malvagia, oppure di una chiesa che segue la Filosofia della Legge. In questo secondo caso egli attinge direttamente al potere delle sfere dell'Ordine e mantiene i suoi poteri fintanto che rimane all'interno delle grazie dei ministri della chiesa.

Quando un paladino commette una mancanza, il suo senso dell'onore e del dovere è così alto che immediatamente cerca un modo per fare penitenza e rimediare all'errore, accettando la punizione e la perdita momentanea dei poteri con deferenza. Può capitare tuttavia che alcuni paladini rimanga-

no talmente intossicati dal senso di purezza, perfezione e superiorità che li circonda da diventare estremamente vanesi, sprezzanti e senza più percezione della propria fallibilità. In questi casi essi diventano ciechi ai propri errori visto che si considerano infallibili, e non contemplan ipotesi di autodafè o autocritica: solo le alte cariche gerarchiche possono riprenderli e riportarli sulla retta via. Se però l'individuo è troppo arrogante e sicuro di sé, non è raro che questi richiami vengono considerati segni di invidia e di ottusità e che il paladino si rifiuti di seguirli o non sia convinto del proprio errore e obbedisca solo superficialmente. In tal caso egli è ormai sulla strada giusta per la corruzione morale che potrebbe portarlo verso la strada dell'Entropia e della caduta da campione dell'Ordine e del Bene a servo del Caos e dell'Ingiustizia.

I Paladini sono ammessi come servitori di qualsiasi chiesa/filosofia Legale non malvagia, nonché tra i fedeli delle seguenti divinità (suddivise per sfera):

Energia: Alpathia, Benekander, Ixion, i Korrigan, Razud, Tarastia, Thor.

Materia: Atruaghin, Forsetta, Hattani, Ilmarinen, Ka, Lokena, Maat, Paarkum, Terra, Utnapishtim.

Pensiero: Clébard, Frey, Freyja, Halav, Mâtin, Odino.

Tempo: Al-Kalim, Chardastes, Petra, Taroyas.

Poteri Sacri del Paladino:

- **individuare il male** per 1 turno per livello, tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo divino di 2° livello);
- **scacciare non-morti** in base al suo livello da chierico (v. abilità descritta nella sezione del Chierico);
- **tocco benefico:** imponendo le mani il paladino emana un'energia positiva che può curare ogni 24 ore un totale di PF pari a 6 + il suo livello di classe a qualsiasi creatura vivente (esclusi costrutti, non-morti ed esseri appartenenti all'Entropia). I Punti Ferita elargiti con la cura possono essere ripartiti al bisogno (ad esempio un Paladino di 10° cura fino a 16 PF al giorno, e può imporre le mani ad un contadino per curargli 3 PF, poi imporre su sé stesso una volta ferito per recuperare fino a 13 PF sempre nello stesso giorno). Il tocco benefico applicato ad una creatura non-morta o appartenente all'Entropia (es. demoni) fa perdere PF al soggetto anziché curarlo (concesso TS Corpo per dimezzare i danni).

SENTINELLA (LB/LN/NB)

La Sentinella è stata toccata dal potere di una divinità dedicata alla protezione di un determinato obiettivo (un popolo, una nazione, una reliquia, un insediamento o un soggetto), scelta in particolare tra Ahmanni, Alpathia, Atruaghin, Benekander, Brindorhin, Calitha, Carnelian, Clébard, Hattani, Ilmarinen, Ixion, Ka, i Korrigan, Koryis, Lienna, Malafor, Mâtin, Mealiden, Minroth, Nob Nar, Petra, Pflarr, Plasmatore, Utnapishtim, Valerias, Zalaj. Il suo compito è proteggere e custodire ciò che la divinità o il culto reputa più importante e combattere con abnegazione contro qualsiasi pericolo minacci il benessere e l'integrità di ciò che custodisce la sentinella.

Poteri Sacri della Sentinella:

- **aura pacificatrice:** la presenza della sentinella ispira ordine intorno a sé. L'aura si estende per un raggio in metri pari a metà del punteggio di Carisma del personaggio e migliora di un grado le Reazioni di ogni soggetto interessato, oltre ad imporre una penalità di -1 all'Iniziativa e ai TxC di ogni creatura ostile;
- **protezione divina:** la sentinella è protetta costantemente da un incantesimo di *santuario* (1° divino), ma toccando una creatura devota al culto può passarle temporaneamente questa protezione per un massimo di 24 ore come azione gratuita (poi la riprende automaticamente);
- **scopri pericolo** per 1 turno per livello, tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo divino di 2° livello).

TALTOS (LB/LN/LM/NB/N)

Il Taltos o *Guerrigero Spirituale* è il campione delle culture tribali dedite allo sciamanismo, una figura leggendaria e rispettata nelle civiltà più selvagge nelle quali si pratica in modo libero e spontaneo la venerazione verso gli spiriti superiori e gli spiriti degli antenati. Il taltos è presente in quelle civiltà ancora legate al nomadismo (come ethengariani e jenniti) che riconoscono il Mondo degli Spiriti, ovvero un mondo animista che esiste parallelamente a quello reale, in cui gli spiriti delle cose e degli animali prosperano e sorvegliano l'umanità. Il taltos cresce in una cultura incentrata sul rispetto delle tradizioni e dei legami di parentela: per questo è devoto alla propria gente e agli spiriti che gli hanno donato i poteri che si manifestano dopo la pubertà.

Il taltos è chiamato ad essere un punto di riferimento per i suoi simili, e deve mostrare equilibrio e assennatezza di giudizio, per poter prendere decisioni in accordo con le leggi e le usanze sacre al suo popolo. Ma a differenza dello sciamano spirituale, il compito primario del taltos non è di guidare il suo popolo e di istruirlo, bensì di proteggerlo dalle minacce esterne e di combattere sempre l'ingiustizia e gli spiriti maligni, ovunque essi si trovino. Il taltos sa che esistono spiriti malvagi nel mondo, e il suo obiettivo principale è quello di eliminarli, al fine di purificare il mondo reale e quello spirituale, e renderlo un posto sicuro per i suoi simili.

Il taltos onora una gamma molto ampia di "spiriti". Innanzitutto, egli venera gli spiriti della natura, appartenenti al Mondo Spirituale, credendo che ogni cosa, vivente e non vivente, abbia uno spirito che la guida e la protegge nel mondo reale. Proprio in virtù del suo speciale legame con questi spiriti, il taltos deve di proteggere gli esseri viventi da quelle creature che invece portano distruzione e sofferenza sia nel mondo reale che in quello spirituale.

In secondo luogo, venera gli spiriti dei propri antenati, che secondo le sue credenze sono ora parte del Mondo Spirituale, incarnati come spiriti animali, e guidano le azioni dei loro discendenti, sorvegliandoli dall'alto e giudicando le loro azioni. È in base al giudizio dato dagli antenati che si decide della sorte dell'anima di un mortale, ovvero se egli sia degno di divenire parte del Mondo Spirituale insieme agli antenati, oppure debba reincarnarsi nuovamente in quello mortale, per riparare alle sue mancanze finché gli antenati non saranno soddisfatti. Ecco perché diventa molto importante per il taltos conoscere le tradizioni e le leggende della propria tribù, per rendere omaggio a tutti gli antenati illustri.

Infine, il taltos riconosce anche l'esistenza dei cosiddetti spiriti divini, ovvero creature dotate di immensi poteri che governano sia il mondo reale che quello spirituale. Questi spiriti includono sia gli immortali veri e propri di Mystara, conosciuti dalle diverse civiltà con nomi e compiti differenti, sia i Signori degli Spiriti, ovvero spiriti di potenza incredibile divenuti ormai immortali che sorvegliano il mondo spirituale allo stesso modo delle divinità di Mystara. Il taltos rende omaggio a tutti questi spiriti superiori, senza tuttavia preferirne uno in particolare, né dovendo sottostare a obblighi imposti dalle diverse fedi (come accade invece per i sacerdoti veri e propri), e per questo ottiene il favore di tutti, pur rimanendo libero di agire liberamente e di utilizzare gli strumenti che ritiene più adatti alla lotta contro il male.

Anche il taltos ha il potere di evocare incantesimi, ma a differenza degli altri campioni, egli condivide la lista di magie dello sciamano spirituale. Tutti gli incantesimi di un determinato livello di potere vengono rivelati al taltos dal proprio spirito guida quando raggiunge il livello adeguato, e per evocare una magia è necessario che il taltos si concentri sull'effetto desiderato e intoni un canto mistico accompagnato da brevi cenni della mano, senza necessità di simboli sacri.

Il taltos non ha limitazioni in fatto di scudi o armi usabili, anche se deve sempre prediligere come maestria un'arma tipica della sua cultura di appartenenza, ed è competente esclusivamente nell'uso di corazze leggere e medie (non indossa quelle pesanti).

Poteri Sacri del Taltos:

- **furia ancestrale:** tre volte al giorno il taltos può scegliere di essere posseduto dallo spirito degli antenati più eroici e per 3 turni guadagna un bonus di +2 a tutti i suoi TxC e ai danni. Inoltre, quando combatte contro non-morti e spiriti maligni (categoria che comprende sia esseri dei piani esterni di allineamento Malvagio che creature del Mondo Spirituale votate al Male e al Caos) e ottiene un "20" puro col Tiro per Colpire, egli infligge sempre danni doppi (non solo quando è infuriato);
- **revules:** una volta al giorno il taltos può entrare in uno stato di trance spirituale auto-indotta chiamato revules. Dopo aver ingerito una sostanza allucinante, il taltos comincia a danzare e a cantare per un minuto, durante il quale è totalmente assente rispetto a ciò che accade intorno a lui (considerato "sorpreso"), e non può accorgersi di nulla a meno che non venga ferito, nel qual caso la cermionia fallisce. Se non viene interrotto, il taltos raggiunge il revules, uno stato di profonda trance che dura 1 turno, durante la quale rimane immobile e rigido come un cadavere, anche se il suo battito è percepibile e i suoi occhi si muovono spasmodicamente sotto le palpebre. Col revules il suo spirito può porre una domanda agli antenati o agli spiriti, che rispondono solo in modo affermativo o negativo. Gli antenati possono rispondere relativamente ad avvenimenti accaduti durante la loro vita, poiché essi non possiedono altre conoscenze, oppure esprimere giudizi morali circa un determinato comportamento o linea d'azione. Gli spiriti animali e naturali invece possono rispondere relativamente a ciò che hanno visto accadere nel luogo in cui vivono, mentre lo spirito guida può dare indicazioni e suggerimenti sul comportamento e sulle scelte del taltos o interpretare i fatti da un punto di vista differente, ma non può mai allontanarsi dal taltos (il DM può avvalersi dello spirito guida per dare indizi che aiutino il giocatore a risolvere una situazione complicata, entro certi limiti). Finché il taltos rimane in trance è indifeso e ignaro di ciò che accade intorno, ma riprende coscienza appena viene ferito;
- **spirito guida:** il taltos possiede uno spirito guida che lo affianca ovunque egli vada sin dalla nascita, e che gli dona un'abilità totemica (un'abilità generale gratuita e un bonus alla caratteristica relativa – fare riferimento alla sezione dello Sciamano Spirituale per determinare casualmente il tipo di spirito guida del taltos e scoprirne l'abilità totemica associata). Il taltos non può vedere o parlare col proprio spirito, a meno che non possieda l'abilità generale *Sesto Senso* (che gli permette di vedere gli spiriti presenti) o non usi l'incantesimo di 2° *astrazione dello spirito* o il revules per comunicare con esso.

VENDICATORE (CN/CM)

Il Vendicatore è un combattente spietato che ama l'anarchia (intesa come dominio del più forte), la violenza e il potere e si rifiuta di aderire a leggi e codici considerati limitanti per le proprie potenzialità. Egli serve la propria divinità o la propria chiesa perché si identifica nei principi di anarchia e crudeltà che questi culti professando, e agisce seguendo i propri istinti più brutali, egoistici e malevoli, con la convinzione che il pensiero anarchico sia l'unica via per conseguire rapidamente i propri fini. Il vendicatore usa qualsiasi mezzo per conseguire i propri scopi e non si fa scrupoli nei confronti di legge o morale: l'unica legge che riconosce è quella del più

forte. Il vendicatore aspira al potere assoluto e per ottenerlo compie imprese tremende e spietate, fondando il suo potere sulla paura, la crudeltà, la corruzione e il tradimento. I vendicatori sono sempre al servizio di chiese e immortali votati all'Entropia o a culti basati su valori come egoismo, sete di potere, violenza e morte. Nel caso in cui serva una chiesa basata sulla filosofia del Caos (slegata da qualsiasi immortale), egli attinge direttamente al potere della sfera dell'Entropia e mantiene i suoi poteri fintanto che rimane all'interno delle grazie dei ministri della chiesa.

Nella maggior parte dei casi i vendicatori sono guerrieri smaccatamente malvagi e amorali, fanatici megalomani o crudeli sadici inebriati del potere di dare la morte a qualsiasi essere si metta sulla loro strada, oppure ossessionati dalla non-morte e dalla possibilità di vivere eternamente in una forma che molti definirebbero un'oscena parodia della vita. Questi individui perseguono il Male con la stessa passione con cui un paladino difende la causa del Bene, e quando possono preferiscono ricorrere a metodi violenti e dolorosi per raggiungere i propri obiettivi, per il sadico piacere che provano nel portare sofferenza e distruzione. Spesso sono talmente inebriati di potere che ambiscono ai titoli più alti all'interno del proprio ordine e non esitano ad usare qualsiasi mezzo (anche l'assassinio o il tradimento) per raggiungere il proprio scopo a danno di altri confratelli (spesso col beneplacito della divinità). Altri invece sono ossessionati dall'idea di modellare tutto il mondo secondo quella che ritengono essere la forma più perfetta di vita: l'anarchia. Questi vendicatori sono personaggi imprevedibili e spesso del tutto pazzi, e non esitano a infrangere qualsiasi regola solo per il gusto di portare disordine laddove l'ordine crea troppa staticità, persino tra i ranghi del loro stesso culto.

I Vendicatori sono ammessi come servitori di qualsiasi chiesa/filosofia Caotica non buona, nonché tra i fedeli delle seguenti divinità (suddivise per sfera):

Energia: Barziluth, Kurtulmak, Slizzark, Zugzul

Entropia: Alphaks, Arik, Atzanteotl, Bachraeus, Bagni Granfauci, Brissard, Danel, Demogorgone, Hel, Hircismus, Idris, Jammudaru, Kiranjo, Loki, Nyx, Orcus, Ranivorus, Stodos, Talitha, Thanatos, Yagrai

Materia: Crakkak, Wogar

Poteri Sacri del Vendicatore:

- **controllare non-morti** in base al suo livello da chierico (v. abilità descritta nella sezione del Chierico);
- **individuare il male** per 1 turno per livello, tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo divino di 2° livello);
- **tocco malefico:** imponendo le mani (attacco di contatto) su qualsiasi essere vivente il vendicatore può prosciugare ogni 24 ore un totale di PF pari a $6 + 1$ per livello, ma è concesso un TS Corpo per dimezzare i danni. I PF effettivamente persi dalla vittima vengono assorbiti dal vendicatore che li usa per guarirsi (se ferito), mentre se lo portano ad eccedere il proprio massimo di PF, i punti in eccesso svaniscono dopo un round. I Punti Ferita risucchiati col tocco possono anche essere frazionati (ad esempio un Vendicatore di 10° prosciuga fino a 16 PF al giorno, e può toccare un contadino per rubargli 4 PF sapendo che non ne avrà molti, poi toccare un cavallo e prosciugargli altri 12 PF sempre nello stesso giorno). Il tocco malefico non ha effetto su costrutti e non-morti.

Servo Fedele

A partire dal 5° livello il campione consacrato riceve dalla sua divinità la peculiare capacità di individuare una bestia che possa essergli utile e legarla a sé per farla diventare il suo servo fedele. Alcuni campioni si assicurano in questo modo una bestia da usare come cavalcatura, altri come spia, altri ancora come un utile alleato in battaglia, in base agli obiettivi e alla personalità del soggetto.

Il campione può scegliere qualsiasi animale normale o gigante con DV uguali o inferiori al proprio livello, che deve cercare personalmente: una volta trovato l'esemplare considerato accettabile, il campione deve toccarlo per imporre su di esso il marchio della sua divinità. L'animale a quel punto diventa automaticamente il suo servo fedele, e viene magicamente smaterializzato, riapparendo sotto forma di tatuaggio che ne rivela la propria natura sul corpo del campione. Questi può evocarlo fino a tre volte al giorno concentrandosi, e il servo si materializzerà al suo fianco e potrà restare in forma normale per 4 ore prima di smaterializzarsi nuovamente, mentre il suo padrone potrà farlo tornare in forma di tatuaggio in qualsiasi momento con un'azione gratuita. Ogni volta che torna in forma di tatuaggio, il servo recupera automaticamente il 50% dei PF totali se era ferito, e rigenera completamente tutte le ferite se rimane in tale forma per almeno 24 ore; se invece viene nuovamente evocato prima che sia trascorso un giorno, avrà i PF rimasti temporaneamente, anche se può essere curato magicamente.

Il servo utilizza i valori migliori tra i propri e quelli del suo padrone per stabilire i TS e il Tiro per Colpire, aggiungendo inoltre 1 DV al proprio totale ogni 2 livelli del campione consacrato, fino ad un massimo di 20 DV totali, e condivide sempre un legame telepatico col campione finché restano nello stesso piano, anche se i pensieri di un animale saranno sempre piuttosto elementari. Se il servo muore, il campione subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per una settimana, e in seguito potrà scegliere un nuovo servo per rimpiazzare la sua perdita. In alternativa, il soggetto può liberare spontaneamente la creatura dal vincolo di fedeltà: in tal caso l'essere riguadagna la sua forma originale ed è libero di andarsene, mentre il campione può cercare un nuovo servo senza alcuna penalità o restrizione. Nel caso in cui invece sia il campione a morire, l'anima del servo subisce la stessa sorte, e se il soggetto venisse poi resuscitato, anche il suo servo fedele tornerebbe in vita insieme a lui.

Giunto al 10° livello, il campione consacrato può scegliere di vincolare come servo fedele una creatura di natura superiore agli animali all'interno di una lista predefinita che dipende dal suo allineamento. La creatura segue le stesse identiche regole sopra indicate per i servi animali con due sole eccezioni: ella guadagna 1 DV aggiuntivo ogni 3 livelli del campione e non può superare un massimo di 15 DV totali. La lista di creature che possono diventare servi fedeli in base all'allineamento del campione consacrato è la seguente:

Legale: Felino ombra, Lupo dei ghiacci, Orsogufo, Pegaso, Roc, Unicornio.

Neutrale: Cane intermittente, Ippogrifo, Mastino ombra, Pantera distortente, Testadituono, Xytar.

Caotico: Dragonetto comune, Dragonne, Gargoyle, Grifone, Incubo, Segugio demoniaco.

CANALIZZATORE

Sottoclasse del Mago

Dadi Vita:	D4, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Intelligenza 14, Destrezza 10
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Magia - S: Riflessi
THACO/BAB:	Mago
Punti Esperienza:	Mago
Armature e scudi:	Armature Leggere, nessuno scudo
Armi consentite:	Armi semplici a una mano, qualsiasi bastone semplice, qualsiasi balestra, armi da fuoco
Maestria nelle armi:	Mago
Abilità speciali:	Creazione arcana Educazione arcana focalizzata
Abilità generali:	Magistrale: diversa in base al focus Obbligatorie: <i>Magia arcana</i> e una seconda abilità in base al focus

DESCRIZIONE GENERALE

Il Canalizzatore si distingue dalla tradizione comune di maghi e stregoni per la capacità di evocare la magia tramite oggetti preparati ad arte denominati foci (singolare: focus).

Un canalizzatore riceve una formazione diversa rispetto al resto dei maghi, poiché le formule arcane e i rituali segreti a cui è introdotto funzionano in maniera differente e si basano sulla possibilità di alleggerire la pressione magica sull'incantatore grazie all'uso di oggetti appositamente fabbricati per aiutarlo. Questi oggetti, denominati foci o canalizzatori, gli permettono di evocare l'incantesimo tramite un procedimento più semplice rispetto a una normale formula magica. In alcuni casi addirittura (v. elisir), il focus dà la possibilità a chiunque lo maneggi di utilizzare l'incantesimo che esso racchiude.

I canalizzatori credono fortemente nella superiorità della propria dottrina magica e per questo rifiutano qualsiasi altra contaminazione coi normali insegnamenti arcani (non può esistere un mago che sia anche canalizzatore). Anche essi hanno bisogno di tenere un libro in cui memorizzare i rituali per canalizzare i loro poteri magici, ma in generale la loro pratica richiede molto meno sforzo mnemonico di un mago e questo consente loro di poter affinare di più anche le proprie capacità marziali. Infine, proprio come i maghi, anche i canalizzatori si distinguono in base alla Tradizione magica seguita, che stabilisce la lista di incantesimi conosciuti da ciascuno (sebbene non ottengano il beneficio speciale di tradizione) e possono specializzarsi in una scuola di incantesimi.

ARMIE E ARMATURE CONSENTITE

Il canalizzatore si addestra ad usare solo armi maneggevoli e semplici da usare, e la scelta è limitata alle armi semplici di almeno una taglia inferiore alla propria, a qualsiasi arma da tiro o da fuoco, e ai bastoni che non siano considerati armi complesse.

Il modo in cui i canalizzatori evocano gli incantesimi non richiede la stessa capacità mimica dei maghi. Ciò che è importante è la presenza del focus da attivare e una buona capacità di concentrazione. Essi sono addestrati ad indossare armature Leggere senza impedimento e non hanno probabilità di fallimento arcano con questo tipo di corazze, ma non usano scudi, preferendo avere mani libere per impugnare il focus.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali del canalizzatore sono la sua Educazione arcana focalizzata alla magia dei foci, e la capacità di Creazione arcana per fabbricare oggetti magici.

Educazione Arcana Focalizzata

Il canalizzatore è in grado di utilizzare qualsiasi oggetto magico arcano, anche quelli di uso ristretto alla sola classe dei Maghi (bacchette, bastoni e pergamene). Per le pergamene magiche necessita però della *lettura del magico*, che trasforma le rune magiche di una pergamena in una serie di istruzioni comprensibili.

Per evocare incantesimi, il canalizzatore prepara un oggetto particolare detto *focus* (pl. *foci*) tramite un procedimento capace di imbrigliare l'energia magica dell'incantesimo e rilasciarla in determinate circostanze decise dal canalizzatore. Questo implica una notevole riduzione delle capacità mnemoniche per l'evocazione della magia, anche se non devono venire meno quelle necessarie a indirizzarla nel modo voluto. Il canalizzatore crede fermamente nella superiorità della sua impostazione, e visto che viene addestrato fin dall'inizio ad operare magie solo in questo modo è impossibilitato a evocare incantesimi nei modi tradizionali di maghi e stregoni. Naturalmente se da un lato ciò facilita il canalizzatore, dall'altro implica la sua totale dipendenza dai propri foci, tanto che se il canalizzatore perdesse uno di questi oggetti avrebbe un grave impedimento nel manifestare le sue capacità magiche, proprio come un mago che venisse privato del suo libro degli incantesimi (libro di cui anche il canalizzatore ha bisogno).

Il canalizzatore necessita di otto ore di riposo per recuperare le sue energie, impiega un'ora ogni mattina per ripassare le formule e i gesti necessari ad usare il focus secondo le istruzioni scritte nel suo libro di magia e deve scegliere anticipatamente i singoli incantesimi che vuole usare ogni giorno.

Esistono sette tipi di foci per il canalizzatore: **Bacchette, Congegni, Elisir, Gemme, Lame, Maledizioni, Sigilli e Suoni** (v. sotto). Ogni canalizzatore si specializza nell'uso di un solo focus, poiché ciascuno si basa su principi magici completamente diversi e filosoficamente inconciliabili. I maestri dei sigilli più famosi sono i canalizzatori ethengariani, ochalesi e thyatiani; i canalizzatori alphetiani e glantriani sono tipicamente dei maestri di bacchette o elisir; i maestri dei suoni sono più popolari nel Darokin, nelle Baronie Selvagge e nei regni meridionali del continente alphetiano; i maestri di gemme si trovano soprattutto nelle regioni più arretrate ma ricche di minerali naturali, come il Norwold, la Bellissaria e il Sind, ma ve ne sono anche in Alphetia e Hule; i maestri di lame sono diffusi tra gli elfi, i normanni e i thyatiani e nelle Baronie Selvagge; i maestri di marchingegni sono rari ma si trovano specialmente tra gli gnomi e tra gli artefici alphetiani e huleani; infine i maestri di maledizioni provengono soprattutto da zone in cui le forze entropiche sono più diffuse, come Glantri, Karameikos, Hule e Alphetia.

Indipendentemente dal focus usato, il canalizzatore non può usare più di una magia ogni round. Il personaggio deve concentrarsi per evocare incantesimi tramite una bacchetta, una gemma o un sigillo, o per focalizzare gli effetti di un elisir universale o di una matrice, quindi è vulnerabile a qualsiasi attacco che possa interrompere la sua concentrazione o ad effetti di anti-magia. Infine, anche il canalizzatore necessita di un libro che contiene le formule segrete per rilasciare le energie tramite il proprio focus di riferimento. Le formule qui contenute sono incomprensibili per altri incantatori che non appartengano allo stesso ramo del canalizzatore (a meno di non ricorrere alla *lettura del magico*), poiché si basano su teorie e pratiche completamente diverse.

Creazione Arcana

A partire dal 1° livello ogni canalizzatore può ricercare nuovi incantesimi, mentre la creazione di altri oggetti magici dipende dall'esperienza e dalla branca di specializzazione (v. regole sul *Tomo della Magia di Mystara*). Un canalizzatore spende sempre 1/3 in meno rispetto al costo standard per creare gli oggetti che i maestri del proprio focus di appartenenza possono fabbricare al 3° livello.

Alchimista (Maestro di Elisir)

- 3° livello: può creare pozioni magiche con *Alchimia*.
- 9° livello: può creare qualsiasi altro oggetto magico con *Forgiatura magica*, escluse le pergamene magiche.

Bacchettiere (Maestro di Bacchette)

- 3° livello: può creare bacchette magiche con l'abilità *Forgiatura magica*.
- 9° livello: può creare qualsiasi altro oggetto magico con *Forgiatura magica*, ad esclusione delle pergamene incantate, e può creare pozioni magiche con *Alchimia*.

Entropista (Maestro di Maledizioni)

- 3° livello: può creare qualsiasi oggetto con poteri di Abiurazione e Necromanzia e può rimuovere maledizioni da oggetti con l'abilità *Forgiatura magica* (prova con penalità pari a livello dell'effetto maledetto da eliminare, il rito dura 1d4 turni e consuma 400 m.o. di materiali, un solo tentativo per livello per ogni oggetto).
- 9° livello: può creare qualsiasi altro oggetto magico con *Forgiatura magica*, ad esclusione delle pozioni.

Glifologo (Maestro di Sigilli)

- 3° livello: può creare pergamene magiche con l'abilità *Forgiatura magica*.
- 9° livello: può creare qualsiasi altro oggetto magico con *Forgiatura magica*, ad esclusione delle pozioni.

Glittico (Maestro di Gemme)

- 3° livello: può creare gioielli e anelli incantati con l'abilità *Forgiatura magica*.
- 9° livello: può creare qualsiasi altro oggetto magico con *Forgiatura magica*, ad esclusione delle pergamene magiche, e può creare pozioni magiche con *Alchimia*.

Incantalame (Maestro di Lame)

- 3° livello: può creare armi magiche taglienti e perforanti con l'abilità *Forgiatura magica*.
- 9° livello: può creare qualsiasi altro oggetto magico con *Forgiatura magica*, ad esclusione delle pozioni.

Tecnomante (Maestro di Congegni)

- 3° livello: può creare costrutti meccanici con l'abilità *Meccanica fantastica*.
- 9° livello: può creare qualsiasi oggetto magico con *Forgiatura magica*, ad esclusione di pergamene e pozioni, e può creare oggetti tecnomagici (v. descrizione).

Virtuoso (Maestro di Suoni)

- 3° livello: può incantare strumenti musicali come se fossero bacchette o verghe con l'abilità *Forgiatura magica*.
- 9° livello: può creare qualsiasi altro oggetto magico con *Forgiatura magica*, ma non può creare pozioni.

ALCHIMISTA (MAESTRO DI ELISIR)

Abilità magistrale: *Alchimia*

Abilità obbligatoria: *Forgiatura magica*

Un alchimista ricava il suo potere magico da misture liquide create con un procedimento più semplificato rispetto a quello usato per le pozioni magiche chiamate Elisir, che possono essere di due tipi: universali e focalizzati.

Un *Elisir universale* è una sostanza liquida capace di manifestare qualsiasi incantesimo conosciuto dal canalizzatore di un determinato livello di potere. Un filtro universale costa 100 m.o. per livello di potere padroneggiato e per essere preparato richiede un laboratorio e un numero di ore di lavoro pari al livello di potere massimo usabile (è possibile crearne più di uno per avere filtri di scorta in caso di rotture). Le proprietà magiche di questi preparati sono permanenti ma sfruttabili solo da un maestro di elisir, che al bisogno stappa la fiala, vi alita sopra la formula alchemica segreta della magia che intende usare e l'effetto si manifesta senza consumare l'elisir. Se perde la concentrazione mentre usa un elisir universale il canalizzatore non consuma la magia (poiché l'elisir non viene attivato) ma spreca solo l'azione standard, e questo gli dà quindi un grosso vantaggio.

Un *Elisir focalizzato* invece è un filtro preparato in modo da creare un effetto magico predefinito in base a quelli conosciuti dal canalizzatore. Un maestro degli elisir può creare un filtro focalizzato in qualsiasi momento dopo un minuto di preparazione in cui non deve essere disturbato: l'elisir così creato mantiene il suo potere al massimo per 12 ore e non oltre il sorgere del sole, poi diventa inutile, e consuma parte della riserva magica quotidiana del canalizzatore (come se avesse usato quell'incantesimo). Nel momento in cui l'elisir viene trangugiato il suo potere si attiva sul soggetto (che sia il canalizzatore o un altro essere), che ne controlla l'effetto a suo piacimento; è possibile bere solo un filtro per round ed il suo uso non risente di probabilità di fallimento arcano. In un elisir focalizzato è possibile infondere qualsiasi potere con area d'effetto personale o su individui terzi (sono esclusi effetti ad area). Nel primo caso chiunque consumi l'elisir risente dell'effetto (come un elisir di *scudo magico*), mentre nel secondo ha la capacità istantanea di evocare il potere associata alla pozione (come un *blocca persone*). A differenza delle pozioni magiche, è possibile assumere più elisir focalizzati successivamente e sfruttarne i poteri contemporaneamente senza subire alcun effetto deleterio (es. bere un elisir del volo nel 1° round, poi un elisir della velocità nel 2° e un elisir dell'invisibilità nel 3° sfruttando tutti e tre gli effetti). Perdere la concentrazione mentre si usa un elisir focalizzato fa spreca l'effetto solo se esso richiede concentrazione per essere usato su un bersaglio diverso dal soggetto che lo assume.

Per prevenire casi di emergenza in cui si trova a perdere tutti i suoi elisir, durante la fase di preparazione degli elisir il canalizzatore crea anche un cosiddetto filtro del potere che beve subito dopo, e che trasforma temporaneamente il suo sangue in un vero e proprio elisir. In caso di emergenza, il canalizzatore può sfruttare il suo sangue come focus, ma è limitato a usare solo magie dei primi 4 livelli di potere e per ogni magia evocata in questo modo perde 1 PF.



BACCHETTIERE (MAESTRO DI BACCHETTE)

Abilità magistrale: Duello magico

Abilità obbligatoria: Forgiatura magica

Il focus di questi canalizzatori sembra una bacchetta magica ma non contiene alcun potere prefissato, anche se la sua fabbricazione richiede ingredienti occulti e un procedimento segreto tramandato solo tra questi maestri. La verga così creata è impervia ai danni di elementi o armi comuni, può essere spezzata solo da esseri dotati di Forza pari ad almeno 18 punti, e raggiunto il livello del titolo il canalizzatore può incantarla con ulteriori magie. La creazione di una bacchetta focus ha un costo pari a 100 m.o. per livello di potere massimo usabile dal canalizzatore (quindi da 100 a 900 m.o.) e impiega un giorno ogni 2 livelli di potere associati alla verga. Ciò significa che le magie disponibili dipendono dalla potenza della verga, ma con l'avanzare di livello il maestro può potenziare le sue bacchette per evocare magie di livello superiore (spendendo i soldi necessari per portarla al livello superiore), oppure creare ex novo bacchette più potenti. Nel caso in cui la bacchetta venga fabbricata con materiali di pregio, le capacità di chi la usa sono potenziate. In pratica, aumentando il costo di fabbricazione, la verga concede al canalizzatore che la impugna un determinato beneficio:

- Costo raddoppiato: incantesimi evocati più velocemente (+1 al tiro di Iniziativa)
- Costo triplicato: incantesimi evocati come se il mago fosse di 1 livello superiore
- Costo quadruplicato: malus di -1 ai TS contro incantesimi evocati tramite la bacchetta

La lista dei benefici è cumulativa, quindi a esempio una bacchetta fabbricata al triplo del costo normale concede un bonus di +1 all'iniziativa e di evocare le magie come se l'incantatore fosse di 1 livello superiore.

In alternativa, un bacchettiere può usare qualsiasi bacchetta, verga o bastone contenente un potere arcano per canalizzare i propri incantesimi, limitatamente però alle magie di livello pari o inferiore a quella dell'incantesimo più potente associato alla bacchetta. Ad esempio, potrà usare una bacchetta dei fulmini per lanciare incantesimi dal 1° al 3°, o un bastone della metamorfosi per quelli dal 1° al 4° e così via.

Attraverso la sua bacchetta un canalizzatore può creare qualsiasi incantesimo conosciuto sfruttando le giuste movente e una breve formula d'attivazione non più lunga di due parole. Questo permette di ridurre la memorizzazione delle complicate formule magiche affidando tutto il potere alla verga impugnata e concede al canalizzatore un bonus di +1 a qualsiasi prova di *Concentrazione*.

Senza una bacchetta il canalizzatore non può evocare incantesimi ed è sprovvisto di poteri fino a che non riesce a recuperarla o a procurarsene una nuova. Per questo un bacchettiere spesso porta con sé più di una bacchetta, anche per sfruttare potenziamenti diversi. In caso di emergenza, il canalizzatore può sfruttare qualsiasi verga, bastone o bacchetta comune come focus, ma oltre a non poter sfruttare i potenziamenti di una bacchetta fatta ad arte, il canalizzatore è limitato a usare solo magie dei primi 4 livelli di potere. Inoltre, lo sforzo per usare oggetti così inadatti prosciuga maggiormente le sue energie magiche, visto che deve sacrificare un incantesimo di livello superiore (o 1 PM aggiuntivo) rispetto al livello della magia da usare.



ENTROPISTA (MAESTRO DI MALEDIZIONI)

Abilità magistrale: Incantesimo inarrestabile

Abilità obbligatoria: Forgiatura magica

Il Multiverso è permeato di energie caotiche e negative e l'entropista è un canalizzatore capace di imbrigliarle e sfruttarle a suo vantaggio a causa dell'aura nefasta che lo accompagna. Alcuni entropisti usano i loro poteri per combattere i necromanti e arginare l'espansione dell'Entropia nell'universo, altri invece abbracciano il lato maligno e diventano vere forze del Caos. Tutti gli entropisti sono individui tormentati e sono accomunati dalla presenza di una maledizione che li affligge, in alcuni casi fin dalla nascita, in altri a seguito di incontri con potenti necromanti o creature entropiche. A differenza delle vittime di una maledizione però, questo canalizzatore è in grado di assimilare l'energia entropica e convertirla in energia magica normale. Per fare questo l'entropista ha bisogno di un focus chiamato "scongiuro", un oggetto manipolabile in cui incanala l'energia malefica per trasformarla in incantesimi conosciuti. Il rituale per creare uno scongiuro richiede 1d4 ore, ha un costo pari a 100 m.o. per livello di potere massimo usabile dal canalizzatore e benché l'oggetto emani un'aura maligna è assolutamente innocuo per un entropista, che è l'unico capace di usarlo in questo modo. Qualsiasi altro individuo che lo impugni risente invece di una maledizione che impone una penalità a tutte le sue caratteristiche pari a 1 punto ogni 2 livelli di potere dello scongiuro, fino a quando non viene liberato dall'anatema da un maestro di maledizioni che recuperi lo scongiuro o da un incantesimo di *scaccia maledizioni*. Ogni entropista non può avere più di uno scongiuro ogni 4 livelli.

Il maestro di maledizioni può anche prendere un oggetto



magico maledetto e usare questo come scongiuro, evitando completamente la maledizione con un TS Magia che riceve un bonus pari a ¼ del suo livello. In tal caso l'oggetto permette di evocare magie fino al 4° livello se contiene una maledizione minore (es. *anatema* o potere invertito dei primi 2 livelli o oggetto magico con bonus fino a +2 invertito), magie fino al 6° se si tratta di una maledizione maggiore (es. *disacrare* e *maledizione* o potere invertito dal 3° al 5° livello o oggetto magico

con bonus +3 o +4 invertito), e fino al 9° se si tratta di una *maledizione ancestrale* (7°) o di un oggetto magico +5 o con potere invertito di 6° livello o superiore.

Per evocare un incantesimo il maestro deve manipolare il focus maledetto e concentrandosi ripete ad alta voce la formula di ogni incantesimo. Il vero vantaggio di un maestro di maledizioni risiede nella sua capacità sovranaturale di *Iattura*, che può invocare come azione gratuita un numero di volte al giorno pari alla somma dei bonus di Intelligenza e Carisma per produrre uno dei seguenti effetti:

- **Aura iettatrice:** concede una probabilità percentuale pari alla somma di Destrezza e Carisma di evitare completamente un danno subito a fronte di un attacco in mischia o a distanza o di un effetto magico o soprannaturale con una manifestazione fisica centrata su di lui e non ad area (es. *dardo incantato*, *fulmine magico*, *vortice acido*, ecc.).

- **Malocchio:** impone a un soggetto visibile entro 12 metri una penalità di -2 ai TxC, ai TS o alla CA finché resta nel suo raggio visivo; più entropisti possono scagliare il malocchio sulla stessa vittima per imporre penalità su diversi fattori, ma non possono cumularla sullo stesso fattore.
- **Rivela maledizioni:** per 3 turni l'entropista può vedere e riconoscere le maledizioni entro 9 metri come per l'omonimo incantesimo sciamanico.
- **Scaramanzia:** converte qualsiasi effetto di necromanzia subito in energia magica per recuperare un incantesimo di pari livello (o pari ammontare di PM) se realizza il TS per evitare/ridurre l'effetto.

Nel malaugurato caso in cui il canalizzatore perda il suo scongiuro egli subisce una penalità di -1 alla sua Iniziativa, ma può evocare magie facendo appello alla maledizione legata alla sua anima, che nessun incantesimo è in grado di cancellare. Questo procedimento permette di evocare solo magie dei primi 4 livelli di potere, ma l'entropista subisce l'effetto della maledizione per quel round (i dettagli relativi alla maledizione devono essere concordati tra DM e giocatore).

GLIFOLOGO (MAESTRO DEI SIGILLI)

Abilità magistrale: Concentrazione

Abilità obbligatoria: Forgiatura magica

Il Sigillo è una runa arcana legata ad un particolare effetto magico, che si manifesta quando il canalizzatore la attiva correttamente. Il canalizzatore deve possedere un sigillo universale per ogni livello di potere padroneggiato, che solitamente incide su un oggetto che porta con sé: è possibile apporre queste rune tramite incisioni o pitture su oggetti di legno, metallo, osso, ceramica, cuoio o tessuti vari. Il rituale di apposizione di un sigillo richiede 1d4 ore, ha un costo pari a 100 m.o. per livello di potere massimo usabile dal canalizzatore e la runa è permanente finché l'oggetto non viene distrutto fisicamente, ma solo un maestro di sigilli saprà come usarla. Il numero di sigilli universali che può contenere un oggetto dipende dalle sue dimensioni: 1 se Minuscolo (es. anello), 2 se Minuto (es. medaglione), 3 se Piccolo (es. pugnale), 6 se Medio (es. tunica), mentre non c'è limite al numero di sigilli per oggetti di taglia grande o superiore; non è possibile incidere o tatuare i sigilli sul proprio corpo. Per evocare un incantesimo il maestro deve essere a contatto col sigillo universale e concentrandosi ripetere mentalmente la formula di attivazione mentre traccia una runa nell'aria davanti a sé o su una superficie; quindi il vantaggio del maestro dei sigilli è che non necessita di pronunciare la formula magica mentre evoca il suo potere (usa gli incantesimi in modo silenzioso).

Un canalizzatore può anche incidere su un oggetto di taglia piccola o minuta (es. una pergamena o un legnetto) un sigillo focalizzato, ovvero una runa che evoca un specifico effetto tra quelli da lui conosciuti; ogni oggetto può ricevere un solo sigillo focalizzato e il rituale richiede un minuto ogni due livelli della magia. Il sigillo focalizzato permane per le successive 24 ore prima di svanire e quell'incantesimo si considera già utilizzato rispetto al totale di magie evocabili quotidianamente dal maestro (o sottrae i Punti Magia relativi



a quell'incantesimo dal totale giornaliero). Un sigillo focalizzato si attiva pronunciando una parola predeterminata o se viene a contatto con un bersaglio predeterminato (non è necessaria concentrazione) e causa sempre 1 danno all'oggetto (distruggendo quelli comuni privi di Punti Danno).

Nel malaugurato caso in cui il canalizzatore perda gli oggetti con incisi i suoi sigilli, egli può evocare magie tracciando col dito il sigillo su una superficie stabile e immobile grande almeno un palmo (una pergamena, una parete, il terreno o persino la sua mano) mentre recita mentalmente la formula di attivazione dell'incantesimo desiderato. Questo procedimento permette di evocare solo magie dei primi 4 livelli di potere e impone una penalità di -2 all'Iniziativa, poiché il maestro deve procedere con calma per non sbagliare a tracciare il sigillo in quella che è considerata azione di round completo (quindi rinuncia al movimento). Inoltre questo rituale danneggia sempre la superficie su cui è tracciata la runa: oggetti comuni perdono 1 PD o si inceneriscono se privi di PD (quelli magici restano indenni), mentre una creatura perde 1 PF; dato che la superficie deve essere ferma e stabile, non è possibile tracciare un sigillo su un nemico in combattimento, a meno che questo non resti immobile per un round.

GLITTICO (MAESTRO DI GEMME)

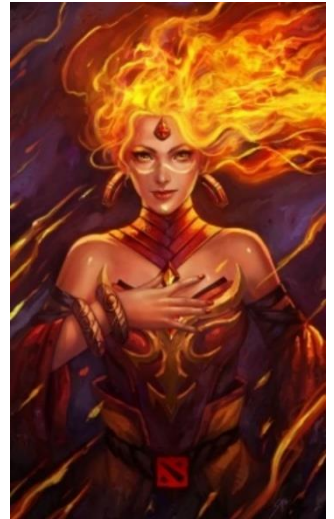
Abilità magistrale: Forgiatura magica

Abilità obbligatoria: Arte Oreficiera

Questa forma di magia consiste nell'incanalare in una gemma determinati effetti magici tramite rituali appositi, che concedono al canalizzatore potenziamenti vari in base al valore delle gemme. Il vantaggio principale di un maestro di gemme è che può evocare le magie contenute nelle gemme senza la necessità di gesti rituali, quindi anche legato o immobilizzato potrebbe rilasciare le sue magie finché riesce a parlare e resta in contatto coi suoi preziosi foci.

Per incanalare un incantesimo in una gemma, il glittico deve conoscere la magia (presente nel suo libro degli incantesimi) e compiere un rituale di incisione che dura 1 turno per livello dell'incantesimo, al termine del quale la magia si considera associata alla gemma in maniera permanente ed evocabile solo tramite un'apposita parola di comando stabilita dal maestro. Un glittico può quindi sfruttare una gemma incantata da un altro maestro di gemme solo se riesce a scoprire quali incantesimi contiene e quali sono le parole d'attivazione per ciascuna di esse, procedimento possibile solo tramite l'incantesimo *analizzare* o *divinazione* applicato all'oggetto e ripetuto sistematicamente fino a scoprire tutte le magie ivi contenute; una *conoscenza* invece concede di sapere automaticamente tutti gli incantesimi contenuti. Tuttavia, conoscere gli incantesimi associati alla gemma non consente al canalizzatore di inserire nel proprio libro le magie sconosciute presenti nell'oggetto, ma solo di sfruttarle tramite la gemma usando il proprio livello di potere. Ciò significa che se la gemma contiene incantesimi dal 1° al 5° ma il personaggio è un canalizzatore di 7°, egli potrà evocare magie dal 1° al 4° livello come incantatore di 7°, e non potrà sfruttare quelle di 5° fino a che non sarà di livello sufficiente (9°).

Non c'è limite al numero di incantesimi associabili ad una gemma, ma il suo valore limita il livello massimo degli



incantesimi che può contenere e determina il bonus concesso dal prezioso (che può aumentare se ne possiede diversi):

Tipo gemma	Valore	Livello	Bonus
Cristallo, Diaspro, Onice	50 m.o.	1°-2°	-
Ambra, Ametista, Corallo, Giada, Granato, Zircone	100 m.o.	1°-3°	+1 a danni con un'arma che la contiene (max +3)
Acquamarina, Perla, Topazio	500 m.o.	1°-4°	+2 a prove d'abilità legate a un senso (non cumulabile)
Carboncino, Opale	1.000 m.o.	1°-5°	+1 a un tipo di TS (max +1 a 4 diversi)
Rubino, Smeraldo, Zaffiro	5.000 m.o.	1°-7°	+1 CA (max +5)
Diamante	10.000 m.o.	1°-9°	+1 BAB (max +3)

Nota: pietrastelle (valore doppio rispetto alla gemma originale di cui è composta) e tristalli (valore 1d100 x 1.000 m.o.) si considerano in base al loro valore effettivo.

Quando vuole evocare l'incantesimo, il glittico deve toccare la gemma o indossarla, concentrarsi e pronunciare una parola d'attivazione associata alla magia desiderata, consumando le energie magiche del caso (un incantesimo o i Punti Magia del livello desiderato), senza bisogno di gesti rituali. Se la gemma non è in suo possesso o se viene distrutta, il personaggio non potrà evocare alcuno degli incantesimi che vi erano associati. Per questo un maestro di gemme porta sempre con sé più di un focus, e non è raro che indossi collane o anelli con incastonate gemme incantate all'occorrenza.

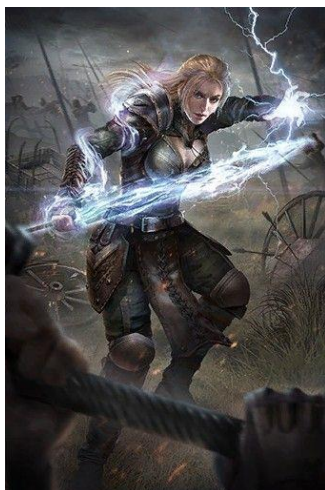
Per prevenire casi di emergenza in cui si trova a perdere tutte le gemme, il canalizzatore crea sempre una Gemma Primaria del valore di 1000 m.o. dove immagazzina parte del suo potere, perdendo temporaneamente 1 PF e un incantesimo di 1° livello (o 1 PM). La gemma primaria va conservata in un luogo sicuro, e in caso di emergenza il canalizzatore può sfruttare questa gemma come focus a distanza, fino a che sono nello stesso piano e non si trova in un campo di antimagia. In questo modo però il glittico è limitato a usare solo magie dei primi 4 livelli e l'incantesimo si manifesta nel round successivo all'invocazione (con un round di ritardo).

INCANTALAME (MAESTRO DI LAME)

Abilità magistrale: *Fabbro*

Abilità obbligatoria: *Forgiatura magica*

L'incantalame riceve un particolare addestramento che gli consente di sfruttare le armi dotate di lama per evocare i suoi incantesimi e potenziare le sue capacità marziali. A differenza degli altri canalizzatori, l'incantalame è addestrato a usare solo armi semplici dotate di lama (taglienti o perforanti) maneggiabili a una mano o due mani, escludendo qualsiasi arma contundente, armi da tiro e da fuoco. Quella degli incantalame è una setta antica e misteriosa, fondata all'alba dei tempi dagli elfi, che hanno poi tramandato i loro segreti ai loro alleati umani più meritevoli (in particolare nei regni di Wendar e Darokin, nella Costa Selvaggia e negli imperi di Thyatis e Alphatia), allargando così a varie altre nazioni e popoli questa tradizione magica e marziale. I primi incantalame scoprirono millenni orsono che le armi



metalliche avevano la capacità di fungere da catalizzatori per evocare i loro incantesimi, e attraverso un lungo processo di studio e addestramento riuscirono infine a definire una serie di tecniche e rituali segreti che divennero il patrimonio tramandato nei secoli ai membri della loro casta. Pur essendo incantatori, essi amano il combattimento e lo scontro sia fisico che magico, e sono particolarmente interessati a ricercare e usare magie propedeutiche alla battaglia.

Il canalizzatore deve creare o modificare un'arma dotata di lama per renderla adatta a fungere da focus attraverso un rituale che ha un costo pari a 100 m.o. per livello di potere massimo usabile dal canalizzatore (quindi da 100 a 900 m.o.), necessita di lavoro in una fucina e impiega un giorno ogni 2 livelli di potere associati alla lama.

Inoltre, l'incantalame ottiene il potere di infondere capacità magiche temporanee alle lame foci entrando in vibrazione con esse e convogliando al loro interno parte della sua energia magica. Questa capacità, detta infusione magica, è un'azione di round completo che richiede concentrazione e gli consente di aggiungere automaticamente uno dei seguenti poteri ad un'arma, sacrificando parte della sua energia magica per potenziarla (senza superare il livello massimo di incantesimi padroneggiato). Ogni lama focus può ottenere al massimo due infusioni diverse contemporaneamente, ciascuna permante per 1 round per livello e cessa se viene dissolta o se il personaggio smette di impugnare l'arma.

- **Lama affilata:** la lama viene resa più affilata e ottiene un bonus temporaneo al TxC pari al livello dell'incantesimo o ai Punti Magia sacrificati (max +3 con magie di 3°); se l'arma è già magica, sommare i bonus per ottenere il bonus totale.
- **Lama allineata** (magia di 2°): la lama causa a vittime dell'allineamento prescelto (Legale, Neutrale o Caotico) 1d6 danni aggiuntivi e assorda per 1d6 round una vittima che fallisca TS Corpo.
- **Lama arcana:** qualsiasi incantesimo del canalizzatore appartenente ad una scuola scelta tra Ammafiamento, Invocazione e Trasmutazione riceve una penalità pari a metà del livello dell'effetto o dei Punti Magia sacrificati (max -3 con magie di 6°).
- **Lama elementale** (magia di 1°): la lama è circondata da un'energia elementale a scelta tra fuoco, gelo o elettricità, che causa 1d6 danni aggiuntivi e le ferite si considerano tutti danni di quel tipo.
- **Lama esplosiva** (magia 4°): la lama rilascia una scarica di energia che causa 2d6 danni aggiuntivi.
- **Lama luminosa** (magia di 3°): la lama emana un'aura che illumina un raggio di 9 metri e causa 1d6 danni aggiuntivi e cecità per 1d6 round ad ogni vittima che fallisca un TS Corpo.

Nel caso in cui perda tutte le sue lame modificate, l'incantalame può sfruttare come focus qualsiasi arma dotata di lama: con armi comuni è limitato a usare solo magie dei primi 3 livelli di potere, mentre con lame magiche può usare qualsiasi magia di livello pari o inferiore a 3 + bonus dell'arma (es. usa una spada +4 per lanciare magie dal 1° al 7° livello). Tuttavia, ogni arma usata impropriamente come focus viene danneggiata dall'energia che vi scorre attraverso e perde un numero di PD pari al triplo del livello dell'incantesimo invocato (e ciò può causarne la rottura) alla creazione del personaggio e non possono essere mortali).

TECNOMANTE (MAESTRO DI CONGEGNI)

Abilità magistrale: *Meccanica fantastica*

Abilità obbligatoria: *Forgiatura magica*

Un tecnomante è un canalizzatore capace di incanalare i suoi incantesimi tramite apposite invenzioni tecno-magiche chiamate Congegni. Il vantaggio principale per questo cana-

lizzatore è che può scegliere come evocare incantesimi tramite i suoi congegni, programmando il marchingegno per attivarsi ad un determinato ordine vocale o in base ad un'azione predeterminata. Di contro, se le sue invenzioni venissero distrutte, la sua capacità magica sarebbe seriamente limitata.

Il tecnomante valuta la scienza alla stregua della magia e considera naturale una fusione tra le due discipline per generare il progresso più puro, l'arte chiamata tecnomanzia, che sfrutta il meglio dei due mondi. I tecnomanti sono famosi per realizzare manufatti alimentati dalla magia e dalla tecnologia fantastica per risolvere ogni tipo di problema e gli gnomi sono gli esponenti più rinomati di questa disciplina. I marchingegni del tecnomante sono oggetti di varia grandezza e utilità, spesso dotati di parti semoventi: possono essere oggetti abbastanza comuni (come armi, utensili domestici, attrezzi di artigianato) oppure decisamente insoliti (come vestiario o armature modificate, bizzarre attrezzature per volare, respirare sott'acqua o spostarsi più velocemente, e così via). Il DM ha l'ultima parola sulle invenzioni ammesse, ma dovrebbe lasciare spazio all'inventiva del giocatore, specie di fronte a progetti originali.

Il maestro può realizzare tre tipi di congegni:

Congegni meccanici: invenzioni tecniche di varia natura realizzate attraverso la *Meccanica fantastica*, senza alcun potere magico e usabili da chiunque sia addestrato adeguatamente (seguono le regole descritte sotto l'abilità summenzionata).

Congegni tecnomantici: oggetti fabbricati grazie alla *Meccanica fantastica* come focus attraverso cui il tecnomante evoca le sue magie nella maniera dei canalizzatori. Questi oggetti possono essere marchingegni con una funzione specifica e potere tecnomantico, oppure privi di funzioni pratiche oltre alla capacità di rilasciare i poteri magici del maestro.

Congegni tecnomagici: oggetti magici a cui viene applicata la tecnomanzia, o marchingegni comuni a cui vengono associati dei poteri magici dal tecnomante; in entrambi i casi gli oggetti tecnomagici si realizzano mediante l'impiego congiunto di *Forgiatura magica* e *Meccanica fantastica*.

Realizzare un congegno tecnomantico richiede un numero di ore di lavoro pari al suo Livello Magico Totale, ovvero il totale di livelli di incantesimi che l'oggetto può riprodurre, mentre il costo in monete d'oro è pari a 50 volte il LMT e la riuscita è automatica in caso di prima realizzazione.

Esempio 1: Fisk (tecnomante di 5°) realizza un bracciale tecnomantico per riprodurre magie dal 1° al 3°, che avrà un LMT di 6 punti e un costo di $1+2+3 \times 50 = 300$ m.o.

Il maestro può migliorare ogni congegno tecnomantico in cui si imbatte, revisionandolo per aumentare il livello di potere sfruttabile fino a raggiungere quello massimo da lui utilizzabile. La riuscita della revisione dipende da una prova di *Meccanica fantastica* con penalità pari al livello da ottenere, e la spesa è pari a 50 volte ogni livello aggiunto; se la prova fallisce il maestro può ritentare senza limiti fino a che non avrà successo, spendendo il dovuto per i suoi esperimenti.

Esempio 2: Fisk raggiunge il 7° livello e decide di revisionare il suo bracciale per riprodurre magie fino al 4° livello di potere con una spesa di 200 m.o. e 4 ore di lavoro, e sarà necessaria una prova di *Meccanica fantastica* a -4 per riuscirci.

Ciascun congegno tecnomantico può essere programmato in due modi diversi: come ricettore universale della matrice magica del tecnomante, o come generatore di incantesimi predeterminati. Un **Ricettore tecnomantico** è programmato per ricevere la corrente magica di un tecnomante specifico e riprodurre gli incantesimi impostati nella sua matrice (v. sot-

to). Ogni volta che evoca un incantesimo tramite il congegno, esso si considera utilizzato dal totale delle magie evocabili quotidianamente dal maestro (o si sottrae il numero di Punti Magia relativi a quell'incantesimo dal totale giornaliero). Nel secondo caso invece il canalizzatore carica il **Generatore tecnomantico** con una parte della sua energia magica, in modo che possa riprodurre un certo numero di volte uno o più incantesimi specifici a scelta tra quelli conosciuti, ma in tal caso il canalizzatore perde la facoltà di usare quella parte di riserva magica (incantesimi memorizzati o pari PM) finché il congegno non viene scaricato (come se li avesse già preparati e congelati, in attesa dell'uso). Ogni round il tecnomante può attivare un solo congegno: ricettori tecnomantici si attivano tramite uno specifico comando vocale se entro 1 metro per livello (azione che richiede concentrazione), oppure tramite una pressione manuale se il maestro è in possesso del marchingegno (nessun bisogno di parole o concentrazione, l'operazione consuma l'azione d'attacco del soggetto); generatori tecnomantici si attivano solo tramite pressione manuale, ma possono essere usati anche da profani addestrati a compiere i comandi manuali specifici (occorre Intelligenza minima 11).

Il tecnomante porta sempre con sé un piccolo congegno che si può indossare e facilmente celabile chiamato Matrice, che il personaggio programma ogni giorno con gli incantesimi che vuole usare, evocabili tramite brevi formule di attivazione che richiedono concentrazione per dirigere la magia tramite i congegni tecnomantici. Il costo di fabbricazione della Matrice è di 100 m.o. per livello di potere massimo usabile dal canalizzatore, e il maestro ne aumenta le capacità man mano che progredisce di esperienza. Se la Matrice va perduta o distrutta, il tecnomante non può usare gli incantesimi programmati (memorizzati) fino a che non ne realizza una nuova (occorre un numero di ore di lavoro pari al livello di potere massimo utilizzabile), ma potrà affidarsi ai Generatori tecnomantici (finché non li scarica completamente) e alle capacità comuni dei suoi marchingegni o dei costrutti.

A partire dal 5° livello il tecnomante può **creare costrutti meccanici** semoventi che possono agire per difenderlo, per custodire cose o luoghi o per esplorare e portare informazioni al canalizzatore e che possono essere usati sia come Ricettori o Generatori tecnomantici (v. sopra). Occorre una progettazione specifica (v. *Meccanica fantastica*) poiché i costrutti meccanici sono considerati invenzioni di complessità Media, ma il tempo per la progettazione si riduce a 1 giorno ogni 2 DV, ed è necessaria una sola prova per la fase di realizzazione. Il costrutto non potrà mai essere di taglia superiore a grande o inferiore a minuto, non potrà superare 1 DV ogni 2 livelli del tecnomante (max 12), e avrà CA e VA che dipendono dal materiale scelto, TS come Guerriero di livello pari ai DV. Le sue capacità offensive dipendono dall'esperienza del costruttore: 1 attacco al round fino al 15°, 2 attacchi al round oltre, danni in base alle dimensioni e alla Forza del costrutto. La tabella seguente riporta i DV massimi del costrutto in base alla taglia, il Livello Magico Totale (LMT) che il maestro può associarvi, le sue caratteristiche (quelle mentali sono sempre 10), la velocità e i danni base.

Taglia	DV	LMT	Caratt.	Velocità	Danni
Minuto	1-4	4	Fo 8, De 16, Co 10	54/18/6	1d3
Piccolo	1-6	8	Fo 10, De 14, Co 12	45/15/5	1d6
Medio	1-8	14	Fo 14, De 10, Co 12	36/12/4	1d8
Grande	2-12	20	Fo 16, De 8, Co 14	27/9/3	1d12

Il costo del costruito meccanico si determina in questo modo:

$$10 \text{ m.o.} \times DV \times LMT \times MM$$

dove MM è il Moltiplicatore del Materiale usato per il costruito, pari a 1 per i metalli, 1,5 per acciaio, 2 per materiali superiori (vetracciaio, adamantite, mithral, minerali magici) e 0,5 per qualsiasi materiale inferiore (come legno o pietra). Se il costruito è in grado di volare, il costo base diventa 15 m.o. e la velocità di volo è sempre pari a metà di quella standard.

In caso di danni subiti, la riparazione di ogni congegno costa sempre 5 m.o. per PD da recuperare e impiega 1 turno.

Infine, a partire dal 9° livello il tecnomante può **creare invenzioni tecnomagiche**, ovvero marchingegni con specifiche funzioni progettati grazie alla *Meccanica fantastica*, a cui aggiunge altri effetti magici incantandoli tramite la *Forgiatura magica* (v. creazione arcana nel *Tomo della Magia di Mystara*), o viceversa oggetti magici a cui aggiunge migliorie tecnologiche tramite la *Meccanica fantastica*. La seguente tabella indica il grado di complessità dell'opera e il numero di effetti magici associabili, le dimensioni minime dell'oggetto, le penalità alla prova e i giorni necessari alla progettazione in base al livello di ogni magia da riprodurre (il tempo di progettazione totale si calcola sommando il tempo necessario all'invenzione di ogni effetto che può produrre):

Magia	Complessità	Taglia	Effetti	Prova	Progetto
1°-2°	Minima	D o T	1	-2	1 gg
3°-4°	Bassa	T o S	2	-4	2 gg
5°-6°	Media	S o M	3	-6	4 gg
7°-8°	Alta	M o L	4	-10	6 gg
9°	Estrema	L	5	-16	10 gg

Il tempo di realizzazione del congegno tecnomagico è sempre dimezzato rispetto allo standard richiesto da *Meccanica fantastica*, ed è necessaria una sola prova d'abilità (anziché una per ogni fase); la prova di costruzione riceve una penalità aggiuntiva pari al numero degli effetti da immagazzinare e riprodurre. La progettazione di un marchingegno tecnomagico può avvenire ovunque il personaggio abbia modo di scrivere i suoi appunti e fare esperimenti per un paio d'ore al giorno, mentre la realizzazione richiede sempre un laboratorio attrezzato. Il costo per la progettazione di un congegno tecnomagico è pari a 100 m.o. per livello dell'incantesimo più potente da incanalare, mentre la realizzazione del marchingegno costa il doppio, a cui va aggiunto il valore dell'incantamento. Solo i tecnomanti sanno come usare un marchingegno tecnomagico da loro ideato; altri individui (Int almeno 11) possono usarlo se vengono istruiti dal creatore e superano una prova di Intelligenza con penalità pari al livello dell'effetto.

VIRTUOSO (MAESTRO DEI SUONI)

Abilità obbligatorie: *Suonare*

Abilità obbligatorie: *Forgiatura magica*

Esiste una connessione fra alcune armoniche complesse e la trama della magia universale che il virtuoso è in grado di tradurre in musica arcana per creare magie senza usare parole, simboli e gesti rituali. Il maestro dei suoni impara a riconoscere le note comuni e quelle magiche grazie il suo addestramento in *Magia arcana (musica)*, che include e amplia le nozioni apprese tramite l'*Arte della Musica*, mentre l'addestramento in *Forgiatura magica* include tutte le conoscenze necessarie a creare strumenti musicali della fami-



glia in cui è specializzato.

Il virtuoso è in grado evocare un incantesimo suonando Melodie magiche (la versione musicale degli incantesimi) grazie a uno strumento arcano usato come focus. Se viene interrotto o ferito, è possibile mantenere la concentrazione per evocare la magia solo effettuando una prova di *Suonare* con penalità pari ai danni subiti in quel round (anziché una prova di *Concentrazione*). In base alla grandezza dello strumento di cui dispone produce effetti più potenti rispetto allo standard, aumentando il livello effettivo da incantatore come segue: +1 livello con strumenti medi, +2 livelli con strumenti grandi (nessuna variazione se piccoli o minuti).

Esempio: se un virtuoso di 6° crea una *palla di fuoco* con un flauto (strumento minuto) o una cetra (piccolo) non ha variazioni, mentre usando una chitarra (strumento medio) è considerato di 7° per determinare le variabili della magia (inclusi i danni); se usasse un pianoforte (grande) sarebbe di 8°.

In mancanza dello strumento il maestro dei suoni può creare magie fischiando la melodia magica adatta o suonandola su uno strumento comune, ma è limitato a produrre solo effetti dei primi 4 livelli di potere e necessita sempre di una prova di *Suonare* con penalità pari al livello dell'incantesimo.

Il virtuoso evoca melodie magiche solo grazie a strumenti musicali appositamente modificati per produrre armonie magiche. Le tecniche per creare strumenti arcani sono custodite gelosamente e tramandate solo a canalizzatori capaci di suonare strumenti della stessa categoria. Uno strumento arcano non emana alcuna aura individuabile poiché non è intriso di magia, ma possiede alcuni aggiustamenti (ad esempio un foro in più di forma unica, o una cassa con un'acustica particolare, oppure materiali speciali usati per realizzare parti dello strumento) che lo rendono impervio ai danni di armi ed elementi comuni e consentono ad un virtuoso di suonare melodie arcanche che evocano incantesimi.

Fabbricare uno strumento arcano modificando uno strumento esistente richiede una spesa pari a 100 m.o. per livello di potere massimo usabile dal canalizzatore (il maestro lo migliora man mano che avanza di livello per riuscire a suonare melodie magiche di livello superiore) e il tempo impiegato dipende dalle sue dimensioni: 2 ore se Minuto o minuscolo, 4 ore se Piccolo, 8 giorno se Medio, 12 ore se Grande, 1 giorno se di dimensioni maggiori. Ovviamente, uno strumento arcano può essere usato anche per riprodurre canzoni normali oltre alle melodie magiche e ottiene in questo caso un bonus di +2 alla prova di *Suonare* in quanto strumento eccezionale.

Esistono moltissimi strumenti musicali di vari generi e dimensioni, che si possono suddividere in **quattro categorie** in base al modo in cui viene emesso il suono (alcune delle quali suddivise in varie *famiglie*): **Aerofoni, Cordofoni, Idiofoni e Membranofoni**. A ciascuna è associato un potere o modificatore sfruttabile dal canalizzatore che utilizza quel tipo di strumento. L'abilità *Suonare* consente al maestro di usare tutti gli strumenti appartenenti a una determinata famiglia, mentre per suonare strumenti della stessa categoria ma di famiglia diversa deve effettuare una prova di abilità con penalità di -4; non è invece possibile suonare strumenti di una categoria sconosciuta (es. un canalizzatore specializzato in membranofoni non sa usare aerofoni o cordofoni).

Aerofoni: emettono un suono per mezzo di una colonna d'aria che vibra all'interno dello strumento senza l'uso di corde o membrane e senza che sia lo strumento a vibrare. Gli aerofoni si dividono nelle seguenti quattro famiglie:

Liberi: -1 a TS per evitare effetti di Illusione.

Flauti: -1 a TS per evitare effetti di Ammalamento.

Ance: -1 ai TS per evitare effetti di Necromanzia.

Otoni: -1 ai TS per evitare effetti di Invocazione.

Cordofoni: il suono è emesso dalla vibrazione di una corda azionata tramite lo sfregamento di un arco, la percussione di un martelletto, o pizzicando la corda. In base alla modalità di produzione del suono i cordofoni si dividono in tre famiglie:

Strofinati: +1 punto di danno per dado a un incantesimo a scelta, variabile dopo ogni riposo.

Pizzicati: +1 punto di danno per dado a un numero di incantesimi prefissati pari a metà dei gradi di *Magia arcana*.

Percossi: +1 punto di danno per dado a incantesimi di un elemento prescelto tra gelo, fuoco ed elettricità.

Idiofoni: il suono è prodotto dalla vibrazione del corpo dello strumento stesso senza l'utilizzo di corde o membrane.

Speciale: +1 ad Iniziativa per evocare magie tramite un idiofono e -2 al TS per resistere ad un incantesimo specifico per livello di potere scelto dal canalizzatore.

Membranofoni: il suono è prodotto dalle vibrazioni di una membrana tesa fatta di materiali sintetici o naturali, percosse dalle mani o da appositi battenti.

Potere speciale: raddoppia il raggio d'azione di ogni incantesimo, ad esclusione di magia personali o con raggio a tocco.

Nota Speciale sugli Strumenti Musicali

AEROFONI

Aerofoni liberi: la vibrazione è provocata da un'ancia, una lamella elastica di canna, bambù o metallo, fissata ad una estremità sopra ad un foro nel quale viene spinta l'aria tramite un mantice. La lamella si mette in vibrazione, interrompendo il flusso d'aria e generando il suono, che dipende dalle sue dimensioni. I seguenti sono strumenti aerofoni liberi:

- Armonica
- Concertina (include il Bandoneon tedesco)
- Fisarmonica (include l'Accordion francese e il Bayan o fisarmonica russa)
- Organetto (include il Regale a doppio mantice)
- Organo (include l'Armonium, l'organo idraulico e l'organo meccanico a funzionamento indipendente a cui si può associare una magia di Abiurazione)

Flauti: l'aria viene insufflata con la bocca in uno spigolo dello strumento e fatta vibrare in una cavità cilindrica, uscendo da piccoli fori posti sul corpo che si possono chiudere con le dita per ottenere le diverse note. I flauti sono:

- Flauto dolce (cavità posta in cima al cilindro)
- Flauto traverso (flauto metallico complesso con la cavità posta sul lato del cilindro, include l'Ottavino)
- Ocarina (flauto di terracotta di forma ovoidale allungata con imboccatura laterale)
- Siringa (Flauto di Pan)

Ance: strumenti dotati di una o due ance che battono l'una contro l'altra. Quando l'ancia è a contatto con le labbra, il suonatore può modificare il timbro e il volume della nota e le note si ottengono attivando le varie chiavi dello strumento. Le ance esistenti sono (*in italico strumenti a doppia ancia*):

- Aulos
- Clarinetto
- Cornamusa (include Baghet bergamasca, Gaida balcanica, Gaita spagnola, Mûsa appenninica, Musette francese, Piva padana e Uilleann irlandese).
- Cromorno
- Fagotto (include il Controfagotto e il Ranchetto)
- Launeddas
- Oboe (include Corno Inglese, Shawm, Zurna turca e Piffero, gli ultimi tre senza chiavi di chiusura)
- Sassofono (include il Sarrusofono)
- Zampogna

Otoni: strumenti in cui l'ancia è costituita dalle labbra del suonatore, che vibrano all'imboccatura di una canna provvista di un apposito bocchino di forma conica. Generalmente costruiti in ottone, ma si comprendono negli otoni tutti gli strumenti ad ancia labiale, indipendentemente dal materiale con cui sono costruiti. In base al modo in cui si ottengono le varie note gli otoni si suddividono ulteriormente in otoni naturali (si forza il fiato e/o le labbra per ottenere le varie armonie) e *ottoni a valvole* (pistoncini che consentono di allungare la cavità, ottenendo note più basse):

- Chiarina o Clarino
- Cornetto (include lo Shofar ebraico usato dagli elfi dell'ombra)
- Corno lungo: (include la Buccina romana usata a Thyatis, il Corno Alpino svizzero usato dai nani kogolor, il Didgeridoo degli aborigeni australiani usato dai wallara mystarani e il Lur normanno)
- Tromba (include la Cornetta e il Corno Francese)
- Trombone
- Tuba

CORDOFONI

Cordofoni strofinati (o Archi): strumenti nei quali la vibrazione delle corde è sollecitata da un archetto su cui viene teso un fascio di crini di cavallo, lo sfregamento o la percussione dell'archetto sulla corda genera un suono. La famiglia degli archi comprende i seguenti strumenti:

- Violino (include la Viella medievale, la Viola moderna, la Gusla balcanica e il Rebec arabo)
- Violoncello o Violone (include il Contrabbasso)

Cordofoni pizzicati: il suono è prodotto dalla vibrazione di una corda pizzicata con pizzico diretto (con plettro o dita) o *indiretto* (tramite una tastiera):

- Arpa (può essere da braccio come la più piccola arpa celtica, la Clàrsach, oppure da piede, come le grandi arpe dotate di pilastro che sostiene eretta la struttura)
- Cetra (include Gusli slavo e russo, Guzheng cinese, Kankles lituano, Kantele finnico, Kanun arabo, Kokle lettone, Koto giapponese, Salterio, Swarmandal indiano e Zither balcanico)
- Chitarra (include Banjo, Basso, Cavaquinho portoghese, Hukulele hawaiano, Sangen cinese, Samisen giapponese, Sitar indiano e Tres cubano)
- Clavicembalo (Virginale o Spinetta, e Claviorgano, nato dalla fusione di un organo e di una spinetta)
- Lira (la lira piccola è detta da braccio, quella più grande è detta lirone, come la Kitahra greca)
- Liuto (include l'Arciliuto detto Chitarrone, la Balaika russa, il Barbat persiano, la Biwa giapponese, il Charango boliviano, la Pipa cinese, il Sarod indiano, il Setar persiano, la Tiorba italica o Theorbe francese, l'Ud arabo e la Vihuela spagnola)
- Mandolino (include Pandura o Tricordon e Bouzouki greci, Dambura africana e Tanbur persiano)

Cordofoni percossi: azionati da una tastiera collegata ad alcuni martelletti che battono sulle corde dello strumento mettendolo in vibrazione. La lista comprende:

- Clavicordo (include il Pantaleon e il Dulcimer)
- Pianoforte (include il Fortepiano, suo precursore)

IDIOFONI

Negli idiofoni il suono è prodotto dalla vibrazione del corpo dello strumento stesso senza l'ausilio di corde o membrane, e possono essere a suono determinato (se si controlla la nota emessa) o indeterminato (se il suono è casuale pur rimanendo entro una gamma molto semplice e definita). Di seguito vengono elencati vari tipi di idiofoni, specificando tra parentesi quadre il limite al livello di potere di magie che ciascuno può evocare, con indicate le dimensioni dello strumento (D = Minuto, S = Piccolo, M = Medio):

- Campana [1°-5°, D] (include Campanaccio, Campanella)
- Chimes [1°-7°, S]
- Gong [1°-7° S, 1°-9° M]
- Lamellofono o Sanza [1°-9°, M] (include la Kalimba caraibica e la Mbira africana)
- Legnetti o Claves [1°-4°, D]
- Nacchere [1°-4°, D]
- Piatti o Cembali [1°-5°, D]
- Raganella o Ratchet [1°-4°, D]
- Scacciapensieri [1°-5°, D] (detto anche Arpa ebraica)
- Scraper [1°-5°, D] (include Guiro e Mandibola o Quijada)
- Sistro [1°-7°, S]
- Sonaglio [1°-4° D, 1°-7° S] (include lo Shekere africano)
- Triangolo [1°-4°, D]
- Xilofono medio [1°-9°, M] (es. Marimba e Balafon africane in legno)
- Xilofono piccolo [1°-7°, S] (es. Glockenspiel tedesco)

MEMBRANOFONI

Nei membranofoni il suono è prodotto dalle vibrazioni di una membrana tesa fatta di materiali sintetici o naturali, percosse dalle mani o da apposti battenti.

- Grancassa
- Kazoo
- Tamburo: (include tamburi a percussione indiretta come il Tamburo Tibetano e il Puti Pu napoletano)
- Tamburello
- Timpano

Elenco alfabetico degli Strumenti Musicali

Strumento	Tipo	Dim.	Costo	Ing.	L.T.
Arciliuto/Chitarrone	C	M	50	90	A
Armonica	A	T	5	1	E
Arpa da braccio	C	S	30	40	B
Arpa da piede	C	L	80	200	F
Aulos/Launeddas	A	S	15	20	B
Cetra	C	S	40	90	B
Chiarina	A	S	30	40	F
Chitarra	C	M	50	90	E
Clarinetto	A	S	20	40	E
Clavicembalo	C	M	200	400	E
Clavicordo	C	M	120	200	E
Concertina	A	S	60	70	E
Cornamusa	A	M	40	70	B
Cornetto	A	S	10	20	B
Corno lungo	A	L	40	150	B
Cromorno	A	S	20	20	B
Fagotto	A	M	30	70	A
Fisarmonica	A	M	100	120	E
Flauto dolce	A	T	2	2	B
Flauto traverso	A	S	5	5	A
Grancassa	M	L	40	200	E
Idiofono medio	I	M	12-40	40-120	P-B
Idiofono minuto	I	T	1-3	1-5	P-B
Idiofono piccolo	I	S	4-10	10-30	P-B
Kazoo	M	T	2	1	B
Lira da braccio	C	S	30	40	B
Lirone	C	M	40	60	B
Liuto	C	S	35	60	F
Mandolino	C	S	40	50	A
Oboe	A	S	20	10	F
Ocarina	A	T	5	1	B
Organetto	A	S	200	500	E
Organo	A	G	300	900	E
Organo automatico	A	G	1000 *	1500	E
Ottavino	A	T	4	2	A
Pianoforte	C	L	500	2000	E
Piffero	A	T	2	5	B
Sassofono	A	M	60	100	E
Siringa	A	T	1	10	P
Tamburello	M	T	5	20	B
Tamburo medio	M	M	20	50-90	P
Tamburo piccolo	M	S	10	30-50	P
Timpano	M	M	30	150	B
Tromba	A	S	20	50	E
Trombone	A	M	60	100	E
Tuba	A	S	40	70	V
Violino/Viola	C	S	60	40	F
Violoncello/Violone	C	L	80	150	A
Zampogna corta	A	M	30	50	B
Zampogna lunga	A	L	45	80	B

(*) se l'organo è incantato con una magia permanente, il costo è di 5.000 m.o. per livello

CHIERICO

Dadi Vita:	D6, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza 12, Intelligenza 10
Allineamento:	in base alla divinità servita
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Magia
THAC0/BAB:	Chierico
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature leggere e medie Scudi di pari taglia
Armi consentite:	Qualsiasi arma ammessa dal culto
Maestria nelle armi:	Chierico
Abilità speciali:	Benefici divini Creazione divina Educazione alla magia divina Rituale di guarigione Scacciare o controllare non-morti
Abilità generali:	Magistrale: <i>Religione</i> Obbligatorie: <i>Concentrazione</i>

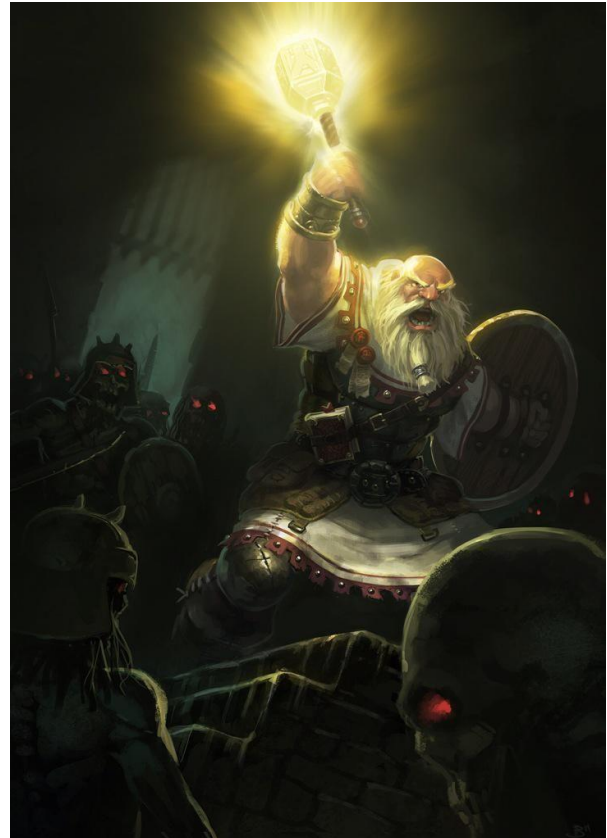
DESCRIZIONE GENERALE

Il Chierico (detto anche Sacerdote) è un individuo che grazie alla sua fede riceve poteri magici dalle divinità e ne diventa il portavoce tra i mortali, in cambio di un giuramento di fedeltà che gli impone di seguire i dettami imposti dal culto a cui appartiene e di obbedire sempre al volere degli immortali e dei suoi superiori.

Un chierico è spesso una persona comune che può accostarsi alla via della fede per svariati motivi: obbligo (se la famiglia lo costringe a seguire la carriera sacerdotale), vocazione (se si sente chiamato da un'autorità superiore alla carriera sacerdotale in base a segni o miracoli che crede di cogliere intorno a sé), o necessità (se per sfuggire alla miseria o a potenti nemici entra in un ordine clericale per avere protezione e una speranza di migliorare il suo futuro) sono le cause più frequenti che portano gli individui a diventare sacerdoti. Visto che le motivazioni possono essere così disparate, non tutti i chierici potranno essere esempi di virtù e dottori della fede, così come non tutti gli aspiranti adepti potranno essere accettati all'interno del culto. Proprio come per la magia arcaica infatti, anche per praticare la magia divina occorre che il personaggio sia portato naturalmente e che abbia una discreta assennatezza e forza di volontà (Saggezza) per sostenere la sua fede, viceversa non potrà mai ottenere il favore divino.

Una volta entrato nell'ordine clericale, il sacerdote si trova a dover seguire le regole imposte dal culto e ad obbedire ai suoi superiori, spesso agendo all'interno di un tempio o un monastero, fino a quando i superiori non decidono di inviargli in missione all'esterno per fare proseliti, per risolvere problemi o semplicemente per educarlo alle avversità della vita e farne un rappresentante migliore per la divinità (a meno che non si tratti di un ordine ascetico o eremitico - v. Asce-ta). A quel punto il chierico inizia la sua carriera da avventuriero, ma anche se si trova lontano dal suo ordine, egli deve sempre rispettare gli obblighi morali che ha ricevuto, poiché gli immortali lo osservano e possono punirlo in caso di trasgressione. Inoltre, il chierico è vincolato a versare ogni anno la decima al proprio culto, ovvero donare un decimo delle ricchezze accumulate grazie alle avventure e ai lavori svolti, come segno di obbedienza e di appartenenza al culto, e a questo normalmente non si sottraggono nemmeno i chierici caotici, questi ultimi più per paura di eventuali punizioni se scoperti, che per spirito di lealtà.

Solo in due casi un chierico può perdere i benefici associati al suo stato di chierico. In primo luogo se disobbedisce apertamente ai vertici del suo culto o alla divinità venerata,



offendendo o commettendo atti contrari alla sua dottrina, egli perde la possibilità di evocare incantesimi divini, poiché si spezza il legame di fede con le potenze superiori. Tale legame potrà essere ripristinato solo in seguito ad una o più azioni riparatrici (in base alla gravità della colpa, a discrezione del DM), che possa portare al perdono ufficiale da parte della divinità e/o dei capi del culto a cui appartiene il personaggio.

La seconda possibilità deriva dalla volontà di abbandonare l'ordine per ritirarsi o diventare seguace di un altro culto. Nel primo caso scompaiono i benefici (l'uso degli incantesimi e i poteri sacri elargiti dalla divinità) ma cessano anche gli obblighi verso il culto, senza altre ripercussioni. Nel secondo invece, oltre ad ottenere l'inimicizia del vecchio ordine, il sacerdote perde il 10% dei PE guadagnati come chierico del vecchio culto, ma può beneficiare dei nuovi poteri derivanti dalla divinità a cui si lega fin da subito, continuando ad operare come chierico con livello basato sui PE rimasti.

CATEGORIE SACERDOTALI

I chierici non sono tutti uguali, come già detto: molti si differenziano per gli interessi del culto che servono, ma prima ancora per l'Allineamento posseduto.

I chierici Legali sono sempre rispettosi delle regole, puntigliosi e spesso dogmatici e inflessibili, tanto che diventa difficile discutere con loro per trovare un accordo quando bisogna gestire situazioni complesse dal punto di vista delle scelte morali in campo. Un chierico legale è sicuramente il più affidabile compagno d'avventure che si possa desiderare (onesto, leale, sempre pronto a sacrificarsi per gli alleati), a patto però di comportarsi secondo la sua dottrina, altrimenti si rischia di alienarlo o addirittura di farselo nemico, se si fanno scelte di vita diametralmente opposte.

I chierici Neutrali sono invece i più malleabili e permissivi, sono attenti a non trasgredire i dettami della propria religione, ma non si scandalizzano se altri scelgono di ignorarli, anche se non tollerano gli insulti deliberati e non si alleeranno mai con nemici aperti del loro patrono o del culto. Un

chierico neutrale valuta sempre con una certa apertura mentale le situazioni prima di esprimere un giudizio, e molto spesso sceglie la via da seguire in base al buon senso, alle abitudini o al proprio tornaconto.

I chierici Caotici sono decisamente i più scostanti nel modo in cui agiscono e in cui predicano la loro fede. Alcuni sembrano animati da un fervore eccessivo e non riescono a darsi dei limiti accettabili, portando a comportamenti esagerati che sconfinano nel fanatismo o semplicemente nel cattivo gusto. Altri invece cercano sempre di sfruttare o interpretare a proprio vantaggio i dettami del culto, che diventa così un mero strumento che usano per ottenere potere e per annientare i loro rivali. Altri ancora si preoccupano solo di non sgarrire rispetto agli obblighi della loro fede, senza però seguirla attivamente, e agiscono in maniera passiva e quasi disinteressata rispetto ai propri doveri e ideali religiosi, consci del fatto che non saranno puniti finché non commetteranno errori. Un chierico caotico quindi può sicuramente essere d'aiuto di tanto in tanto, specie se vengono soddisfatti i suoi interessi, ma alla lunga diventa una variabile difficile da controllare.

Oltre all'allineamento, i chierici si distinguono anche in base al culto professato. In questo caso, si possono individuare tre tipi specifici di sacerdoti, ciascuno con obblighi e capacità ben distinte.

Chierico Specialista

I sacerdoti specialisti (la maggioranza dei chierici mystarani) intrattengono uno speciale vincolo di fedeltà con una specifica divinità, una comunione spirituale più elevata che raggiungono grazie a pratiche di meditazione e di abnegazione nei confronti della divinità e di ciò che essa rappresenta. Grazie a questa comunione di spirito ottenuta in cambio dei loro servizi e della loro incondizionata dedizione, i chierici specialisti accedono al potere della divinità e possono evocare incantesimi clericali, offrendo le proprie lodi all'immortale, reiterando la propria fedeltà e chiedendo in cambio la possibilità di usare parte del suo potere per la sua maggior gloria. Le preghiere sacre dei chierici producono effetti magici solo in virtù della fedeltà e della comunione spirituale esistente tra il sacerdote e la divinità.

Le preghiere sacre di un chierico specialista producono effetti magici solo in virtù della comunione spirituale tra il sacerdote e la divinità. Per questo è importante per uno specialista seguire alla lettera i dettami del suo patrono immortale, cercando di convertire altri alla sua fede (lo scopo principale di ogni immortale) e combattendo nel suo nome. Qualora commettesse azioni che vanno contro i dettami del suo immortale, un chierico specialista rischierebbe non solo di perdere temporaneamente i propri poteri, ma anche di essere punito severamente dalla divinità (vedi il paragrafo su "Obblighi e Doveri dei Chierici").

Il chierico specialista possiede il simbolo sacro tipico della propria divinità e ha accesso a tutti gli incantesimi aggiuntivi e/o sostitutivi caratteristici dell'immortale (v. "Lista di incantesimi aggiuntivi" per ogni immortale nel *Tomo della Magia di Mystara*). Inoltre, tutti i chierici specialisti guadagnano i benefici concessi dalla divinità (v. *Codex Immortalis*) e quelli che servono una divinità della guerra possono usare l'arma preferita dall'immortale come simbolo sacro, sfruttandola negli incantesimi a tocco per colpire la vittima.

Chierico Politeista

Il chierico politeista venera un intero pantheon di divinità riconosciute dalla propria chiesa, ciascuna asseconda del ruolo che la dottrina della chiesa le assegna per mantenere l'equilibrio universale. Nel caso di sacerdoti che appartengano a chiese che venerano diversi immortali (come la Chiesa di Traladara, la Chiesa di Bellayne o quella di Darokin), esiste la possibilità di scegliere tra la dedizione ad una divinità

in particolare o la venerazione di tutti gli immortali del culto senza differenze. Il sacerdote politeista può esistere solo all'interno di una chiesa politeista organizzata che comprenda divinità con obiettivi concordanti, a meno che il DM non conceda al personaggio di venerare un intero pantheon culturale o regionale.

Il sacerdote politeista gode di una maggiore libertà d'azione rispetto a quello specialista, dovendo mediare tra i diversi interessi dei vari immortali e potendo scegliere su quali concentrarsi di volta in volta. A differenza del chierico specialista, quello politeista non corre il rischio di vedersi privato degli incantesimi nel caso commetta una mancanza nei confronti di un immortale, poiché le altre divinità della sua chiesa continuerebbero comunque a fornirgli appoggio. Solo nel caso in cui egli abiuri o contravvenga ai dettami cardine della chiesa rischia di essere privato dei suoi poteri, poiché il pantheon agisce di comune accordo in base a certi obiettivi prioritari che il chierico deve sempre rispettare.

Il chierico politeista usa il simbolo caratteristico della propria chiesa o uno qualsiasi dei simboli relativi alle divinità del suo pantheon, può usare solo le armi preferite dalle divinità del pantheon, ha accesso a tutti gli incantesimi sostitutivi concessi dalle divinità della sua chiesa che ammettono sacerdoti dotati del suo stesso allineamento, e può scegliere un solo incantesimo aggiuntivo per livello tra quelli disponibili in base alle divinità del pantheon (v. "Lista degli incantesimi aggiuntivi" nel *Tomo della Magia di Mystara*), mentre non guadagna alcuno dei poteri speciali o benefici concessi dagli immortali ai seguaci specialisti.

Chierico Filosofo

Il chierico filosofo non venera alcuna divinità specifica ma riceve i suoi poteri divini grazie alla propria fede nell'Ordine o nel Caos. Egli non ripone la propria fede in determinati immortali, ma piuttosto segue una filosofia, idee e dogmi di comportamento allineati con uno dei due poli che fondano la struttura del Multiverso: la Legge (Ordine, Vita) o il Caos (Disordine, Morte). Per i chierici filosofi l'importante è agire e pensare rispettando i dettami imposti dall'etica della chiesa a cui appartengono (ad esempio quelle di Thyatis o di Ochalea, pur venerando diversi immortali, ammettono anche chierici filosofi della Legge). Questi sacerdoti riescono ad attingere direttamente all'energia delle sfere dell'Ordine (l'insieme di Materia, Pensiero, Energia e Tempo) o della sfera del Caos (l'Entropia, che da sola bilancia le altre quattro sfere allineate con l'Ordine), e il loro potere deriva soprattutto dalla forza della fede nei principi e nei dogmi della propria filosofia religiosa. Nel momento in cui si allontanano da questa via, recidono da soli il legame mistico che intrattengono con l'Ordine o col Caos e cessano di ricevere poteri divini poiché non più allineati ai loro ideali (come una punizione autoinflitta). Ecco perché risulta spesso molto più difficile e molto più impegnativo percorrere la via del chierico filosofo rispetto a quella dello specialista o del panteista: egli deve essere ligio al proprio allineamento e alla chiesa a cui appartiene costantemente, senza alcuna concessione.

Il chierico filosofo usa il simbolo caratteristico della propria chiesa e ha accesso solo agli incantesimi della lista standard, ad eccezione di quelle magie espressamente vietate dalla sua chiesa, sostituite in alcuni casi da altre preghiere concesse dal culto a cui appartiene il sacerdote. Infine, egli può utilizzare solo una certa categoria di armi (da taglio, da botta o da punta) in base al credo della sua chiesa.

OBBLIGHI E DOVERI DEI CHIERICI

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

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

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

Se per riconquistare il potere e il prestigio perduto, il sacerdote cerca rifugio in una chiesa che si dimostra neutrale nei confronti del suo precedente culto, è possibile che venga ammesso, ma solo dopo un lungo periodo di prova (di solito entra nell'ordine dopo circa 24 mesi di prova, riacquistando così gli incantesimi). Normalmente infatti, altre chiese o culti non accettano di buon grado individui che sono stati espulsi dalla propria setta per eventuali mancanze, proprio perché sanno che c'è una buona probabilità che l'individuo ripeta gli stessi errori anche nel loro ordine. Così, solitamente una chiesa accetta un chierico "rinnegato" solo dopo averlo sottoposto a numerose prove che attestino la sua buona volontà e la sua devozione alla causa. In altri casi invece, il traditore viene accolto a braccia aperte se decide di abbandonare un determinato immortale per unirsi ai seguaci del suo nemico, e anzi i chierici considerano con gioia l'avvento di questa "pecorella smarrita", e se si tratta di un culto caotico, lo accolgono con più favore se egli provoca scompiglio o distruzione nella sua vecchia setta (prima o dopo la sua partenza).

Occorre rilevare che a volte l'immortale non si limita a non concedere più gli incantesimi e i poteri speciali ai chierici che si dimostrano indegni, ma provvede personalmente a punire i sacerdoti che lo hanno offeso (non semplicemente bestemmiando, ma abiurando e profanando i suoi templi o i suoi precetti, oppure distruggendo luoghi a lui consacrati o uccidendo i suoi fedeli, o infine mentendo spudoratamente

sulla loro fede per salvarsi la vita). In questi casi particolari, l'immortale scatena una maledizione divina sul traditore (il tipo e la forma sono scelte dal DM, e può anche essere qualcosa di eclatante, visto che le regole degli immortali ammettono questo tipo di interferenza da parte di una divinità nei confronti dei suoi seguaci), che può essere annullata solo da un altro immortale o dalla stessa divinità che l'ha scagliata, se soddisfatta dei risultati o del pentimento dell'infedele.

TERMINI CLERICALI COMUNI

Di seguito viene riportata una lista di termini relativi alle pratiche sacerdotali della tradizione occidentale come aiuto per facilitare la comprensione ai DM e ai giocatori.

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

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

Accolito: seguace laico di un gruppo (una fede, una tradizione) abilitato ad assistere i ministranti durante le cerimonie pur senza far parte del corpo religioso.

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

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

Arciprete: titolo onorifico del parroco di una *Chiesa* preminente per importanza storica, sociale o religiosa.

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

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

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

Asceta: chi pratica l'*Ascesi*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fedele: termine generico per indicare qualsiasi individuo laico che professi una fede o segua un culto particolare.

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

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

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

Monaco: membro di un ordine religioso che ha pronunciato voti di solenne povertà, obbedienza, carità e castità, e di solito trascorre la vita all'interno di un *Monastero*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sacrario: edificio dedicato alla memoria di qualcuno oggetto di pubblici onori (di solito un laico non canonizzato).

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

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

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

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

Vescovato o Vescovado: circoscrizione territoriale sotto la giurisdizione di un *Vescovo* (sin. di *Diocesi*).

Vescovo: chi ottiene il potere di governo di una *Diocesi* (o *Vescovato*) mediante la speciale consacrazione che gli conferisce potere sugli *Accoliti* e sui sacerdoti di rango inferiore.

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

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il chierico è addestrato ad usare solo le armi consentite dal suo culto e dalla divinità di riferimento.

I chierici sono addestrati ad indossare armature leggere e medie per proteggersi dai loro nemici durante un combattimento, e sanno maneggiare solo gli scudi di pari taglia. Chierici delle divinità votate a Guerra e Battaglia invece vengono addestrati ad usare anche le armature pesanti.

ABILITÀ SPECIALI

Il chierico possiede quattro tipi di abilità speciali: i Benefici divini concessi dal culto di appartenenza, l'Educazione alla magia divina che gli permette di evocare incantesimi, la Creazione divina con cui è in grado di fabbricare oggetti magici sacri e la possibilità di Scacciare o Controllare i Non-morti (in base al culto di riferimento).

Benefici Divini

Il chierico riceve alcuni benefici di varia natura (bonus a caratteristiche, Tiri Salvezza o Tiri per Colpire, abilità gratuite, poteri magici o soprannaturali, e così via) grazie al suo legame spirituale con la divinità o il culto che serve. Fare riferimento al manuale *Codex Immortalis* per la lista specifica di benefici relativa ad ogni immortale. Ogni chierico filosofo ottiene sempre un bonus divino di +1 da associare a due punteggi di caratteristica a scelta del giocatore.

Educazione alla Magia Divina

Il chierico riceve da parte dei ministri del culto a cui appartiene un'educazione che gli permette di conoscere le preghiere sacre per invocare incantesimi divini, nonché riconoscere la magia divina presente su oggetti vari al fine di poterli utilizzare (può usare tutti gli oggetti riservati ai chierici).

Il chierico può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare una preghiera magica mentre brandisce il simbolo sacro che serve a focalizzare le energie divine; senza il simbolo, non è possibile invocare l'incantesimo. Il chierico necessita di otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riprendere le energie magiche (di solito dopo la sveglia, al levar del sole). Durante la meditazione, il personaggio chiede alla divinità di concedergli le magie di cui pensa di avere bisogno per quel giorno, e prepara anticipatamente gli incantesimi in base a quelli accessibili (si faccia riferimento alla Tabella degli Incantesimi Comuni dei Chierici in fondo a questa sezione e alla lista di magie sostitutive e/o aggiuntive della sua divinità o culto riportata nel *Tommo della Magia di Mystara*).

Creazione Divina

A partire dal 6° livello, il chierico può creare pozioni se possiede l'abilità *Alchimia* e dal 9° livello può incantare oggetti (incluse pergamene magiche) attribuendovi i suoi incantesimi se possiede l'abilità *Forgiatura magica* (rif. regole sul *Tomo della Magia di Mystara*). Egli non può ricercare nuovi incantesimi oltre a quelli tramandati dal suo culto, gli unici che le divinità considerano adatti ai loro seguaci, i quali non devono bramarne altri in segno di rispetto e devozione.

Rituale di Guarigione

A partire dal 4° livello, il chierico può eseguire un particolare rituale che permette di estendere i benefici delle sue arti curative a un numero di soggetti pari alla somma dei suoi bonus di Saggiezza e Carisma. Il rituale prevede che il chierico preghi per 3 turni insieme ai soggetti che devono beneficiare dei suoi poteri taumaturgici riuniti entro 9 metri. Al termine dell'orazione, il chierico invoca un incantesimo di guarigione tra quelli memorizzati per i primi tre livelli, e tutti i partecipanti alla preghiera ne beneficeranno allo stesso modo, anche se egli consuma un solo incantesimo di quel tipo. In alternativa il chierico può usarlo durante un combattimento, impiegando la sua intera azione restando immobile mentre prega (si considera indifeso): la cura influenza solo 2 beneficiari entro 9 metri dal chierico e l'incantesimo usato è considerato di un livello superiore al normale (es. *cura ferite leggere* di 1° consuma un incantesimo memorizzato di 2°).

Il rituale di guarigione può essere utilizzato in combinazione con un solo incantesimo di cura per volta, e non avrà effetto su fedeli di culti nemici rispetto al chierico. Il rituale può essere usato tre volte al giorno solo da sacerdoti che non venerino divinità della battaglia, entropiche o necromantiche.

Scacciare o Controllare Non-Morti

Salvo rari casi esplicitamente indicati in base all'immortale (v. *Codex Immortalis*), ogni chierico ha il potere di catalizzare energia positiva per respingere e distruggere i non-morti creature animate dall'energia negativa che ha stabilito un legame innaturale tra la loro anima e il corpo morto. Il sacerdote fa appello al potere divino e alla forza del proprio spirito per incutere un terrore sacro nelle creature non-morte e dal suo simbolo sacro irradia energia (positiva o negativa, asseconda della divinità venerata) che mette in fuga o soggia i non-morti, provocando in alcuni casi (quando il sacerdote diventa più potente) persino la loro distruzione.

Per scacciare un non-morto, il chierico deve mostrare il suo simbolo sacro e focalizzare la sua attenzione sui non-morti da influenzare usando la sua azione d'attacco. Tutti i non-morti entro un raggio di 18 metri dal sacerdote sono influenzati dal tentativo, ammesso che non siano nascosti dietro muri o simili barriere che ostacolano l'energia irradiata dal simbolo sacro. Occorre tirare 2d6, sommare il bonus Carisma e consultare la Tabella 1.10 in base al livello del chierico e ai DV dei non-morti presenti. Prima vengono sempre influenzati i non-morti più deboli (con minori DV) se fanno parte di un gruppo eterogeneo, e il chierico può continuare il suo tentativo di scacciare non-morti fino a che non fallisce il tiro per la prima volta; da quel momento, tutti i non-morti presenti nella zona ignorano i tentativi del chierico di scacciarli per le seguenti 24 ore. Se tenta di scacciare o dominare non-morti già controllati da qualcun altro, deve considerare come riferimento il livello o DV del padrone dei non-morti, e se il tentativo fallisce tutti i non-morti ignorano l'effetto.

Se il tentativo di scacciare ha successo, il non-morto scacciato fugge lontano dal sacerdote per 10 round al massimo della sua velocità, e potrà tornare nel luogo da cui si è allontanato solo dopo 1 turno. Se la creatura non ha vie di fuga, essa si prostra a terra in preda al dolore e al panico e resta immobile, diventando un facile bersaglio per chiunque, tanto che il primo colpo va sempre a segno automaticamente (tirare solo per i danni). Una volta ferita però, la creatura si riscuote e contrattacca nel round successivo, anche se avrà una penalità di -1 ai Tiri per Colpire e alla CA per 1 turno.

I chierici che servono divinità legate al Caos (in particolare gli immortali dell'Entropia) e alla negromanzia possono scegliere ogni volta se effettuare un tentativo per scacciare un non-morto o per controllarlo. Le meccaniche di gioco sono le stesse sopra riportate, ma in caso di controllo, se il tentativo riesce, la creatura cade sotto il controllo dell'incantatore, ed obbedisce a tutti i suoi ordini fino alla successiva luna piena o fino a quando non viene distrutta, scacciata o controllata da qualcun altro, oppure fino a che il sacerdote non sceglie di lasciarla libera. Il numero di Dadi Vita di non-morti che un chierico può controllare in tal maniera è pari al doppio del suo livello (tutti i tentativi seguenti saranno quindi per scacciare, a meno che il sacerdote non voglia liberare dal suo controllo alcuni non-morti per prenderne altri), ed ogni creatura controllata non può avere un numero di Dadi Vita maggiore della metà del livello dell'incantatore (altrimenti il tentativo di dominio fallisce automaticamente).

Tab. 1.10 – Tabella per Scacciare o Controllare Non-Morti

Livello Chierico	DADI VITA DEL NON-MORTO															
	1	2	3	4	5	6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24	25+
1	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-
8	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-
9-10	D	D	D	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-
11-12	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-	-
13-14	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-	-
15-17	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-	-
18-20	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-	-
21-23	D+	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11	-
24-26	D#	D+	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9	11
27-29	D#	D#	D+	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7	9
30-32	D#	D#	D#	D+	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5	7
33-35	D#	D#	D#	D#	D+	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T	5
36	D#	D#	D#	D#	D#	D+	D+	D+	D+	D	D	D	D	T	T	T

Legenda

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

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

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

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

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

Scacciare Non-Morti in Gruppo

È possibile per un gruppo di chierici unire le forze per scacciare non-morti insieme solo se vengono soddisfatte queste condizioni:

1. I chierici venerano un immortale con lo stesso allineamento, oppure appartengono alla stessa chiesa o ad una filosofia con allineamento condiviso.
2. I chierici si trovano entro 3 metri uno dall'altro.

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

valore pari a 1/3 della somma dei livelli degli altri chierici che si uniscono al focus (arrotondando per difetto). Il livello totale del gruppo viene così preso in considerazione per determinare il totale di Dadi Vita dei non-morti influenzabili, nonché il numero massimo di Dadi Vita scacciati o distrutti, ma non può mai essere superiore al doppio del livello del chierico focus, mentre il modificatore di Carisma da aggiungere al tiro di dado è quello del focus.

Esempio: Un gruppo di cinque chierici di Halav fronteggia un'orda di non-morti guidati da un vampiro da 12 DV. Per assestargli un colpo decisivo decidono di scacciarli in gruppo, e il patriarca di 9° funge da focus, mentre tutti gli altri chierici (due accoliti di 1° e due chierici di 3°, totale 8 livelli diviso 3 = 2) lo aiutano. In questo caso il patriarca scaccia i non-morti come fosse un chierico di livello 11 (9 + 2). Se due dei sacerdoti fossero stati di 5° livello, avrebbe avuto la forza di un chierico di 13° (9 di base + 4 per 12 livelli di aiutanti).

LISTA DEGLI INCANTESIMI DIVINI COMUNI

La Tabella 1.11 riporta la lista riveduta e corretta degli incantesimi comunemente conosciuti dai chierici. Da notare che questa tabella viene usata senza modifiche da chierici filosofi, mentre i chierici specialisti e politeisti devono integrare gli incantesimi con la lista di magie aggiuntive e sostitutive concesse dai loro patroni immortali (v. *Tomo della Magia di Mystara* per ulteriori dettagli).

Legenda:

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

Tab. 1.11 – Lista degli Incantesimi Comuni dei Chierici

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Aiuto divino	Apnea	Cerchio di protezione dal male	Abilità eccezionale	Cerchio miracoloso	Animare oggetti	Benevolenza divina*
Armatura sacra	Arma divina	Consacrare*	Animazione dei morti	Comando*	Avvento degli eroi	Desiderio
Aura sacra	Benedizione*	Cura cecità/sordità*	Cerchio mistico	Comunione divina	Banchetto divino	Energia purificatrice
Blocca animali*	Blocca persone*	Cura ferite gravi*	Cura programmata	Creare acqua e cibo	Barriera*	Evocazione*
Cura ferite leggere*	Cura stordimento*	Cura malattie*	Divinazione	Creare mostri comuni	Conversare*	Fortuna
Individuare il magico	Individuare il male	Dissolvi magie	Immunità agli elementi	Cura ferite critiche*	Giusto potere	Ira divina
Luce magica*	Individuare l'allineamento*	Forza di volontà	Immunità agli incantesimi	Cura mentale*	Guarigione*	Parola sacra
Parola del comando	Passo sicuro	Glifo di interdizione	Libertà di movimento	Distruzione del male	Individuare la corretta via	Proibizione
Protezione dal male	Resistenza agli elementi	Incantesimo del colpire*	Neutralizza veleno*	Forza del campione	Lamento straziante	Resurrezione integrale*
Purificare cibi e acqua	Resistenza al veleno	Luce perenne*	Paralisi	Resistenza alla magia	Parola del ritorno	Soffio vitale*
Rivela bugie	Rinnovare*	Oracolo	Parola di guarigione*	Resurrezione*	Potere sacro	Sopravvivenza
Santuario	Scopri trappole	Parlare coi morti	Protezione vitale	Sigillo sacro	Repulsione	Stregoneria
Scaccia paura*	Scudo della fede	Riposo inviolato	Raggio divino	Vista rivelante	Rigenerazione*	Terremoto
Tocco paralizzante	Silenzio	Scaccia maledizioni*	Resistenza alle ferite	Zona purificata	Ristorazione*	Viaggiare

SPECIALISTA: MAESTRO HIN

Dadi Vita:	D6, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza 12, Intelligenza 10
Allineamento:	Legale o Neutrale
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Magia
THAC0/BAB:	Chierico
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature leggere e medie Scudi di pari taglia
Armi consentite:	Armi contundenti semplici
Maestria nelle armi:	Chierico
Abilità speciali:	Doni eccelsi Educazione alla magia divina Creazione divina Negare incantesimi Scacciare non-morti
Abilità generali:	Magistrale: <i>Religione (Alti Eroi)</i> Obbligatorie: <i>Conoscenze locali,</i> <i>Conoscenze naturali</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il termine “Maestro” veniva usato dagli halfling (o hin) nei tempi antichi per indicare gli elfi del Popolo Mite, che secoli fa abitavano nei boschi delle Cinque Contee. Essi consideravano i membri del Popolo Mite come dei veri e propri maestri dell’armonia con la natura e col creato, e hanno mantenuto parte delle tradizioni e dei segreti magici tramandati dal Popolo Mite fino al presente. Il termine Maestro ora si riferisce ad una speciale casta di hin che hanno abbandonato il proprio clan per vivere a contatto con la natura, proprio come faceva il Popolo Mite, e che usa i segreti tramandati di generazione in generazione per proteggere le Contee e la razza hin e mantenere vive le tradizioni halfling.

Il Maestro è un sacerdote specialista che serve gli Alti Eroi Hin (gli immortali halfling Brindorhin, Coberham e Nob Nar) ed è presente solo tra gli hin delle Cinque Contee. Egli è simile ad un druido per il suo attaccamento alla terra e il rispetto della natura, ma nello stesso tempo svolge il ruolo di difensore della giustizia e protettore delle Cinque Contee e dei suoi abitanti. Il maestro hin conduce una vita abbastanza nomade, vagando da un capo all’altro delle Contee per osservare la situazione ed intervenire laddove la nazione o gli halfling siano minacciati da nemici esterni o interni, da mostri o da eventi naturali disastrosi, fermandosi a lungo in qualche luogo solo quando la situazione lo impone. Il maestro è nello stesso tempo un filosofo, un uomo di pace e un saggio esperto della natura e della storia, ma è sempre pronto ad entrare in combattimento contro i prepotenti e i malvagi, per portare giustizia e pace tra la sua gente.

Dato il profondo legame esistente tra il maestro hin e la sua terra, pochissimi maestri si avventurano al di fuori delle Cinque Contee: solo quelli di 30° livello o superiore hanno la possibilità di farlo liberamente, e quelli di livello inferiore possono farlo solo nel caso venga affidata loro una missione speciale da uno degli Alti Eroi o dal Consiglio degli Sceriffi (chi viola questa regola viene subito inseguito e interrogato sulle motivazioni del suo comportamento, e gli Alti Eroi potrebbero negare gli incantesimi divini al personaggio). Tra le comunità hin sparse per il mondo, solo in quelle che costitui-

scono una vera e propria nazione o un largo insediamento, e che onorano le tradizioni halfling e gli Alti Eroi, possono esistere maestri hin (anche se condividono le stesse limitazioni ad avventurarsi fuori dalle zone controllate dagli halfling).

Non sono molti gli hin che scelgono di diventare Maestri, visto che questo comporta l’allontanamento dal proprio clan (una perdita enorme per gli halfling, necessaria però affinché un maestro sia considerato imparziale e serva ogni clan allo stesso modo) e la necessità di spostarsi in continuazione vivendo un’esistenza lontana dagli eccessi e dal divertimento mondano del resto degli hin. Chiunque abbia la volontà di diventare un maestro deve trovare un mentore che lo accetti come proprio allievo, quindi viaggiare insieme al suo tutore all’interno dei territori halfling per circa 6 mesi, apprendendo le vie della natura, le parole degli Alti Eroi e i misteri del potere divino concesso ai prescelti. Durante questo periodo, il tutore metterà l’allievo di fronte a prove di coraggio, di saggezza e di pazienza, per valutare la sua predisposizione alla Via dei Maestri, e alla fine lo condurrà attraverso una grande impresa per mettere alla prova quanto ha appreso. Di solito, durante questo periodo l’aspirante halfling guadagna abbastanza esperienza da diventare un maestro di 2° livello, e una volta superata la prova, il suo tutore lo investe ufficialmente dei poteri e degli obblighi della casta dei Maestri, che dà accesso ad una lista di incantesimi peculiari in cui magie di cura e resurrezione sono tutte accessibili a un livello superiore rispetto agli incantatori divini (v. tab. 1.5).

Solitamente i maestri restano membri di questa casta fino alla morte, poiché si tratta di una filosofia di vita che abbracciano completamente e non semplicemente di un mestiere. Per questo i maestri sono sempre rispettati e onorati in qualsiasi circostanza dagli altri hin, anche se non hanno alcun potere politico o religioso assimilabile a quello di un capo clan, di un sacerdote o un Custode. Se tuttavia un maestro dovesse decidere di non essere più in grado di proseguire nel suo incarico e rinunciare a far parte di questa casta, egli perderebbe immediatamente tutti i poteri speciali associati ad essa e non potrebbe più ritornare sui suoi passi.

ABILITÀ SPECIALI

Un maestro hin può contare su diverse capacità, alcune cognitive identiche a quelle dei chierici (Educazione alla magia divina e Creazione divina) e altre decisamente soprannaturali uniche del suo ruolo (Doni eccelsi e Negazione). Di seguito vengono riportate solo le varianti o le eccezioni rispetto alle capacità dei chierici comuni.

Doni eccelsi

Il maestro hin riceve dagli Alti Eroi l’infravisione che gli permette di vedere nel buio entro 3 metri per livello, fino ad un massimo di 36 metri al 12°.

Inoltre egli conosce le abitudini e le tracce degli animali che vivono nelle Contee, compresi i luoghi dove possono trovarsi le tane e i loro versi, e può intuire immediatamente e in maniera istintiva se un animale si comporta in maniera anomala o se qualche altra creatura si finge un animale. Infine, il maestro è in grado di intuire sempre dove possa trovarsi la più vicina fonte d’acqua all’interno delle Contee, e capisce al primo sguardo se l’acqua è pulita oppure avvelenata.



Negare incantesimi

All'interno delle Cinque Contee, ogni halfling che sia almeno di 5° livello può negare un qualsiasi incantesimo che senta invocare (si esclude quindi il caso in cui l'hin venga sorpreso), sia quelli lanciati da incantatori che da oggetti magici, semplicemente concentrandosi sull'incantesimo e urlando "No!". Il tentativo può essere effettuato una volta ogni 24 ore solo all'interno delle Cinque Contee, e lascia sempre prostrato l'halfling, che perde 1d4 Punti Ferita (solo se la negazione viene effettuata entro 9 metri da una fonte di Fiamma Nera questo non avviene), recuperabili con mezzi normali o magici; se a causa di questa perdita dovesse scendere sotto 0 PF, l'hin muore, ma il tentativo respinge automaticamente la magia contro il mittente. In qualsiasi altro caso, per sapere qual è l'esito specifico del tentativo, occorre tirare 1d20 e aggiungere la somma dei punteggi di Intelligenza e Saggezza dell'halfling e consultare la tabella sottostante. Nel caso del Mestro Hin, la capacità di negare incantesimi è basata sul doppio della somma dei suoi punteggi di Intelligenza e Saggezza e può essere sfruttata fino a tre volte al giorno.

Eventuali modificatori (cumulativi) da aggiungere al tiro di dado sono i seguenti:

- se il potere magico che si tenta di negare è prodotto da un artefatto o da un immortale: -5;
- se l'halfling sta difendendo la sua casa o la roccaforte del suo clan, oppure un luogo particolarmente caro e importante per lui dal punto di vista personale: +2;
- se l'halfling sta difendendo individui per lui particolarmente importanti affettivamente e non se stesso: +4.

Tabella del risultato della Negazione Magica Halfling

Somma	Effetto
7-29	Il tentativo fallisce miseramente.
30-35	L'effetto magico viene diminuito di 1 dado di danni, oppure la durata viene ridotta del 10%, minimo 6 round (a scelta dell'halfling).
36-39	L'effetto magico viene deviato di 1d6 +2 metri in una direzione determinata casualmente, oppure diminuito di 2 dadi di danni, asseconda dell'intento originale dell'halfling.
40-45	L'effetto magico viene deviato di 1d12 +8 metri lontano dal bersaglio predestinato nella direzione scelta dall'halfling, oppure diminuito di 3 dadi di danni, asseconda dell'intento originale dell'halfling.
46-49	La magia viene privata di qualsiasi tipo di effetto, e compare un'illusione visuale di ciò che era stato evocato (se si tratta di un effetto visibile, altrimenti non succede nulla), che svanisce subito. Se l'effetto magico causava danni alla sua vittima, il soggetto subisce semplicemente 2 Punti Ferita.
50-53	L'effetto magico viene negato completamente.
54+	L'effetto magico viene respinto contro chi lo ha attivato.

LISTA INCANTESIMI DEL MAESTRO HIN

Il simbolo sacro del maestro hin è un amuleto che racchiude una radice o un fiore tipico della contea da cui proviene, in cui sono incise le rune degli Alti Eroi, e brandendolo può invocare gli incantesimi speciali che gli concedono gli immortali halfling. Il maestro hin possiede infatti una lista di magie divine diversa da quella comune ai chierici, che comprende anche magie druidiche e qualche incantesimo arcano. Gli incantesimi riportati nella Tabella 1.12 sono gli unici accessibili ai maestri, che hanno accesso alle magie di guarigione ad un livello più alto rispetto ai chierici comuni.

Tab. 1.12 – Lista degli incantesimi del Maestro Hin

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Bacche benefiche	Blocca persone*	Arma magica	Barriera naturale	Blocca mostri* (A)	Animare oggetti	Controllo tempo atmosferico
Blocca animali*	Crea fuoco*	Consacrare*	Bastoni in serpenti*	Comando*	Avvento degli eroi	Esplosione solare
Cerimonia	Cura ferite leggere*	Controllo della temperatura	Charme mostri (A)	Comunione divina	Barriera*	Guarigione*
Individuare il magico	Evoca alleato animale	Crescita animale*	Cura ferite gravi*	Creare acqua e cibo	Charme piante	Metamorfosi arborea
Intuizione (A)	Individuare il male	Cura cecità/sordità*	Fauci della terra	Creare mostri comuni	Conversare*	Morsa vegetale
Lancia di spine	Lingua animale	Cura malattie*	Forma vegetale	Demenza precoce (A)	Cura ferite critiche*	Morte strisciante
Localizzare specie	Localizzare oggetti (A)	Dissolvi magie	Immunità agli elementi	Dissoluzione*	Giusto potere	Parola sacra
Luminosità	Oscurare*	Evocare fulmini	Muro di spine	Evoca elementali	Lamento straziante	Ristorazione*
Parola del comando	Passo sicuro	Metamorfosi animale	Passa pianta	Neutralizza veleno*	Regressione mentale (A)	Roccia (A)
Predire il tempo	Ragnatela	Parlare con le piante	Porta vegetale	Protezione elementale (A)	Repulsione	Sopravvivenza
Purificare cibi e acqua	Resistenza agli elementi	Respirare elemento (A)	Raffica di vento	Resistenza alla magia	Resurrezione*	Stregoneria
Scaccia paura*	Scopri trappole	Scaccia maledizioni*	Respingi fulmini	Sciame d'insetti	Spine laceranti	Trasmutazione naturale
Sonno (A)	Silenzio	Volare (A)	Seconda vista (A)	Vista rivelante	Trasformazione	Viaggiare

SPECIALISTA: SCIAMANO OMBRA

Dadi Vita:	D6, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza 12, Intelligenza 10
Allineamento:	Legale
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Magia
THACO/BAB:	Chierico
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature leggere e medie Scudi di pari taglia
Armi consentite:	Armi contundenti semplici
Maestria nelle armi:	Chierico
Abilità speciali:	Educazione alla magia divina Creazione divina Scacciare non-morti
Abilità generali:	Magistrale: <i>Religione (Rafiel)</i> Obbligatorie: <i>Forgiatura magica</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Lo sciamano ombra è il chierico specialista di Rafiel presso gli elfi dell'ombra. Si tratta di una figura centrale nella società degli elfi dell'ombra, e riveste la stessa importanza del chierico e del Custode della Reliquia nelle comunità elfiche di superficie. Lo sciamano è infatti il rappresentante terreno del patrono degli elfi dell'ombra, Rafiel, e tutti sanno che l'immortale sceglie solo gli individui migliori e più capaci per servirlo, e per questo rispettano enormemente gli sciamani ombra. Infatti, nessuno può decidere di diventare uno sciamano ombra: gli elfi che hanno questo grande onore nascono con il marchio di Rafiel, e dunque sono destinati a questa posizione fin dalla nascita. Il marchio di Rafiel non è altro che una pigmentazione purpurea della pelle del viso (spesso di forma geometrica), che gli elfi dell'ombra hanno imparato a riconoscere come il segno che Rafiel usa per indicare quali sono i suoi favoriti tra gli elfi del sottosuolo. Questi predestinati vengono identificati fin da piccoli dagli sciamani ombra, che prendono contatti con i genitori affinché, una volta divenuto abbastanza grande (verso gli ottant'anni), il prescelto (o la prescelta, visto che nel 70% dei casi si tratta di elfe) venga affidato alle loro cure e riceva l'istruzione adeguata per servire Rafiel al meglio delle sue capacità.

Una volta entrato nella casta degli sciamani ombra, un elfo perde il suo diritto di appartenenza ad uno specifico clan, poiché da quel momento egli servirà tutti gli elfi dell'ombra indistintamente. Questo significa che anche se lo sciamano potrà insediarsi in una determinata città (di solito quella dei suoi genitori), egli non avrà più obblighi esclusivi verso un solo clan, ma dovrà servire gli interessi di tutti gli elfi dell'ombra, e portare la parola e la saggezza di Rafiel a tutti indistintamente, dovendo obbedire solo ai suoi superiori del Tempio di Rafiel e alla volontà dell'immortale. Per questo e per i numerosi compiti che di solito gravano sulle spalle di uno sciamano ombra, molti scelgono di non sposarsi, non tanto perché sia proibito, quanto per mancanza di tempo da dedicare ad un nucleo familiare: per loro la famiglia estesa è l'intera comunità elfica nella quale servono.

Solitamente, dopo un periodo di alcuni anni passati ad apprendere la via di Rafiel e il significato dei 14 Versi del Rifugio di Pietra (elencati sopra), alcuni sciamani ombra sentono il bisogno di vagabondare per le terre elfiche, al fine di portare il proprio aiuto a chiunque ne abbia bisogno, e abbandonano il tempio. In questo periodo acquistano ulteriore saggezza ed esperienza, progredendo tra i ranghi clericali, fino a che non decidono di insediarsi stabilmente in una determinata zona e fondare un proprio tempio consacrato a Rafiel (cosa che non accade mai prima del 9° livello).



LA PROVA DI RAFIEL

Il culto di Rafiel è unico nel suo genere, e totalmente diverso dai culti elfici di superficie. Esso include formule rituali bizzarre, enigmatiche, a volte paradossali, ed è pensato per mettere seriamente alla prova la mente e la volontà di uno sciamano, poiché Rafiel accetta tra i suoi discepoli solo le menti elfiche più brillanti e devote. Ogni sciamano ombra sa che durante la sua vita viene chiamato a compiere il volere di Rafiel in mille modi, ed è imperativo per ogni sacerdote di questo culto riuscire a superare sempre qualsiasi prova dinanzi alla quale vengono posti, con la consapevolezza che le esperienze che intraprendono servono a farli maturare fisicamente e spiritualmente.

Non a caso, ogni accolito che viene presentato al Tempio di Rafiel è conscio che per diventare un vero sciamano ombra (e poter progredire oltre il 1° livello) deve prima superare la Prova di Rafiel. Tutti gli accolti devono affrontare la prova giunta l'età della maturità (compiuti i 100 anni) e con sufficiente esperienza per diventare uno sciamano ombra di 1° livello (ovvero una volta accumulati 1.000 PE da sciamano), ed essa è pensata appositamente per verificare la fede e la resistenza del fedele; non a caso, Rafiel vuole che i suoi sacerdoti siano sempre forti di fronte a qualsiasi avversità, e questo test lo dimostra non solo simbolicamente, ma anche materialmente. La prova è sempre diversa per ciascuno sciamano, e viene preparata dallo sciamano iniziato (vedi sotto per ulteriori dettagli sugli ordini sciamanici) che si occupa dell'accolito. Di solito comunque, essa include un test di resistenza fisico in una regione particolarmente ostile del territorio elfico, come sopravvivere per 12 ore nella Foresta dei Ragni dopo essere stati cosparsi di un unguento che attira gli aracnidi, oppure resistere al caldo rimanendo incatenato vicino al Lago Bollente per 12 ore, oppure ancora sopravvivere una notte nel Deserto delle Anime Perdute. Se l'accolito non supera la Prova di Rafiel, non viene automaticamente scartato, ma potrà ritentare solo dopo aver riguadagnato sufficiente esperienza per diventare uno sciamano di 1° livello (in pratica se sbaglia la prova, l'esperienza accumulata finora svanisce e deve riacquistarla nuovamente). Se anche la seconda prova fallisce, significa che la volontà dell'accolito è debole: l'elfo viene quindi cacciato dal tempio, e nel giro di alcuni

mesi anche il marchio di Rafiel scomparirà dal suo viso, perdendo anche l'unico livello da sciamano finora acquisito.

Se la Prova di Rafiel viene superata con successo, l'accolito ritorna al tempio accompagnato dal suo mentore e diventa a tutti gli effetti un membro del Tempio di Rafiel, dopo aver fatto un bagno cerimoniale per purificare anima e corpo. Durante il bagno, lo sciamano iniziato recita il Verso dello Sciamano e consacra l'accolito ufficialmente, riconoscendolo sciamano ombra al servizio di Rafiel. È in questo momento che l'accolito viene in possesso del suo primo cristallo delle anime, che gli viene donato dallo sciamano bianco che lo ha seguito finora: grazie al cristallo infatti, lo sciamano può ora attingere al potere di Rafiel per lanciare i suoi speciali incantesimi, e cominciare a comprendere appieno la potenza dei cristalli.

I SETTE ORDINI SCIAMANICI

Una volta superata la Prova di Rafiel, l'elfo entra all'interno della gerarchia clericale di Rafiel, che si compone di 7 ordini (la metà esatta dei 14 versi, uno per ogni livello del Tempio di Rafiel nella Città delle Stelle – vedi il ATL 13 per ulteriori dettagli sulla città e il tempio ivi costruito):

Accolito (1°-4° livello)

Sciamano Iniziato (5°-9° livello)

Sciamano della Morte (10°-12° livello)

Sciamano della Vita (13°-15° livello)

Sciamano Puro (16°-18° livello)

Sciamano Bianco (19° livello o superiore)

Gli *Sciamani Iniziati*, oltre che preparare gli accoliti ad entrare nella comunità clericale, officiano i rituali giornalieri nei templi più piccoli e viaggiano quotidianamente per i territori dell'ombra per prestare il proprio servizio dove il volere di Rafiel lo richiede. È proprio tra le file degli sciamani iniziati che si annoverano quei sacerdoti itineranti che finiscono con l'unirsi a bande di avventurieri per esplorare le caverne sotterranee e anche il mondo di superficie, poiché Rafiel si serve di loro non solo per diffondere la sua parola, ma anche per spiare le razze che circondano le terre elfiche sotterranee e opporsi ai nemici del suo popolo.

Gli *Sciamani della Morte* invece hanno potere di vita e di morte nella società elfica. Spetta a loro il gravoso compito di prendere i neonati deformi o malati e abbandonarli a decine di chilometri di distanza dall'insediamento in cui sono venuti alla luce, lasciandoli soli nei tunnel meno battuti, dopo aver compiuto la cerimonia che dovrà attirare su di loro la benedizione e la protezione di Rafiel. Infatti, Rafiel insegna che questi neonati devono essere abbandonati fuori dalle terre elfiche, e solo uno sciamano abbastanza potente può quindi essere in grado di accollarsi questo importante compito e di ritornare sano e salvo al tempio. Allo stesso modo, gli sciamani della morte presiedono alle cerimonie nelle quali i Vagabondi (elfi troppo deboli e vecchi per poter continuare a vivere secondo le leggi di Rafiel) vengono esiliati dal clan e dalle loro case. Tuttavia, a metà della cerimonia il loro posto viene preso da uno sciamano della vita, e questo simbolicamente indica che il vagabondo si appresta ad iniziare una nuova fase della sua vita sotto il segno della rinascita.

Gli *Sciamani della Vita* rappresentano l'equilibrio che esiste in tutto il creato. Essi si dedicano anima e corpo allo studio della medicina e delle arti guaritrici, praticando la guarigione soprattutto grazie ai loro incantesimi divini. Spesso servono nell'esercito per curare i feriti, e possono persino trovarsi sovente sul campo di battaglia per aiutare chi sta soffrendo a rimettersi in forze e continuare a combattere per la gloria di Rafiel, non disdegnando loro stessi di infliggere la morte ai nemici di Rafiel. Inoltre, gli sciamani della vita agiscono anche in qualità di storici della razza elfica, e tutti devono possedere (una volta raggiunto questo grado

dell'ordine) l'abilità generale *Miti e leggende*. Sono loro la memoria storica che tiene vivi i ricordi delle gesta antiche del popolo degli elfi dell'ombra, e sono gli unici a conoscere esattamente la versione autentica di certi fatti che invece vengono raccontati sotto forma di mito (o comunque parzialmente modificati) al popolo comune, diventando depositari dei segreti più oscuri della stirpe di Rafiel. Per finire, gli sciamani della vita sono anche i primi ad apprendere l'uso dell'incantesimo *invocare le anime* (vedi la descrizione degli incantesimi riportata di seguito), dopo aver trovato un cristallo adatto (di quinto livello). Questo evento segna un passo importante nella vita dello sciamano, poiché per la prima volta entra in contatto con la vera potenza dello spirito di Rafiel e comincia a comprendere parte del suo grande disegno.

Gli *Sciamani Puri* vengono così chiamati poiché si ritiene che, giunti a questo livello, essi abbiano ormai purificato le loro anime da qualsiasi colpa avessero dinanzi agli occhi di Rafiel, anche se mantenere questo stato di grazia costa fatica e sacrificio. Infatti, gli sciamani puri conducono una vita di meditazione, preghiera, contemplazione e studio, e raramente si allontanano dal loro tempio, per evitare di contaminarsi e di regredire nella difficile ascesa che conduce alla comunione ultima con Rafiel. Coloro che appartengono a questa schiera, secondo le credenze religiose, saranno reincarnati immediatamente una volta morti, e ci sono ottime probabilità che ritornino in vita possedendo il marchio di Rafiel, segno che il favore dell'immortale li accompagna attraverso tutte le esistenze. Inoltre, gli sciamani puri possono utilizzare incantesimi di 6° livello di potere, e questo li rende straordinariamente potenti di fronte agli altri sciamani ombra, poiché essi soli sanno quale mistero si nasconde oltre la morte, e diventano i giudici delle anime, potendo fare uso dell'incantesimo *resurrezione*. Secondo il culto di Rafiel, essi sono autorizzati a riportare indietro solo le anime di coloro che sono periti di morte violenta (e il caso più nobile è chiaramente quello di un elfo dell'ombra che si è sacrificato per difendere il tempio di Rafiel o le terre elfiche), e solo dopo aver verificato che l'individuo in questione era dotato di ottima salute e vigore (in questi casi è possibile che un concilio formato da uno sciamano puro insieme a uno sciamano della morte e della vita sia chiamato a decidere sulla questione, con l'ultima parola che spetta ovviamente al più alto in grado).

Infine, gli *Sciamani Bianchi* sono al vertice della scala gerarchica degli sciamani ombra, e sono gli unici a cui è consentito l'uso di incantesimi di 7° livello di potere, tra cui *resurrezione integrale*, che è sottoposto alle stesse restrizioni che sono state indicate per la *resurrezione* di 6° livello. Gli sciamani bianchi non solo sono diventati puri agli occhi di Rafiel, ma secondo la tradizione clericale, essi incarnano il modello della perfezione nel seguire i 14 Versi di Rafiel. Certamente non sono totalmente perfetti (solo Rafiel può esserlo), ma rappresentano lo stato più elevato di perfezione che un essere mortale può raggiungere. Per questo il potere degli sciamani bianchi nella società elfica è immenso, visto che hanno sempre l'ultima parola sull'interpretazione della Via di Rafiel, e i loro consigli pesano come ordini a qualsiasi livello della burocrazia e della nobiltà elfica. Essi ricercano avidamente qualsiasi tipo di informazione riguardante ogni aspetto della realtà, non solo di quella del popolo elfico ma anche del mondo circostante, e promuovono costantemente la ricerca e l'esame di nuovi accoliti per ampliare le schiere dei fedeli di Rafiel. La cosa che più li distingue dagli altri sciamani ombra è il fatto che essi hanno accesso alla Camera delle Sfere, la stanza più segreta costruita nell'ultimo livello del Primo Tempio di Rafiel (che ha sede nella Città delle Stelle), e per questo cominciano a comprendere che i cristalli delle anime non sono totalmente ciò che sembrano (Rafiel rivela loro progressivamente la verità sul suo progetto segreto man mano che superano il 19° livello – rif. a ATL 13 e *Tomo della Ma-*

gia di *Mystara* per ulteriori informazioni sulla natura dei cristalli delle anime e della Camera delle Sfere).

Lo *Sciamano Radioso*, il sacerdote più devoto e meritevole che guida il Tempio di Rafiel, viene scelto proprio tra i pochi membri dell'ordine degli sciamani bianchi (di solito il più potente tra loro, di 21° livello o superiore). Esiste un solo Sciamano Radioso per volta (attualmente l'elfa Porphyriel), il Custode del Rifugio di Pietra (il tempio principale di Rafiel) e la guida spirituale di tutto il popolo degli elfi dell'ombra. A lui devono rendere conto tutti gli sciamani ombra, ed egli è l'unico che conosce il vero segreto che si cela nella Camera delle Sfere; per questo, chiunque diventi Sciamano Radioso ha ormai un piede sulla strada dell'immortalità.

LISTA INCANTESIMI DELLO SCIAMANO OMBRA

Il simbolo sacro dello sciamano ombra è il cristallo delle anime, senza il quale non può evocare incantesimi. I cristalli delle anime sono divisi per livello di purezza, e ad ogni livello corrisponde un livello di potere di incantesimi evocabili (se ad esempio volesse usare incantesimi di 4° livello, lo sciamano dovrebbe quindi possedere un cristallo di 4° grado di purezza). Un cristallo delle anime va in pezzi se esposto alla luce del sole, per questo gli sciamani che agiscono nel mondo esterno devono conservarlo sempre all'interno di un sacchetto appeso al collo o nascosto sotto una fascia di cuoio da polso. Per il resto, uno sciamano ombra segue le stesse regole e le restrizioni di memorizzazione dei chierici.

Lo sciamano ombra possiede una lista di magie divine piuttosto limitata e diversa da quella comune. Gli incantesimi riportati nella Tabella 1.13 sono gli unici accessibili agli

sciamani ombra, e comprendono anche magie della Radiosità che consumano letteralmente i cristalli delle anime quando vengono evocate (per maggiori informazioni sulla Radiosità, consultare il *Tomo della Magia di Mystara*). Gli incantesimi della Radiosità sono accessibili usando un cristallo delle anime di potenza appropriata solo agli sciamani considerati sufficientemente puri e rispettosi della legge di Rafiel (il DM può quindi proibirli in caso un personaggio non si comporti rettamente come segno della punizione divina) e non possono essere appresi o emulati da altri sacerdoti o incantatori. Inoltre, benché sia accessibile agli sciamani ombra l'incantesimo della Radiosità di 7° *Trascendere la forza vitale* (v. descrizione al termine di questa sezione) non è stato inserito nella lista poiché è un rituale che deve essere scoperto individualmente da ogni sciamano al termine di un lungo percorso di esperienza e di fede. Si noti inoltre che la lista degli incantesimi degli sciamani ombra è stata modificata rispetto a quella originale riportata nel *ATL13: Gli Elfi dell'Ombra*, poiché essa consisteva di 4 soli incantesimi per livello di potere. Gli incantesimi curativi e di resurrezione sono tutti stati alzati di un livello di potere seguendo le indicazioni riportate nel manuale originale, per volontà di Rafiel.

Legenda:

* Incantesimi invertibili: le preghiere sacre asterisicate possiedono sempre un effetto inverso.

Incantesimi della Radiosità (descritti di seguito). Nessun incantesimo della Radiosità può essere associato ad un oggetto magico e tutti consumano il potere dei cristalli delle anime. (A) Incantesimo arcano

Tab. 1.13 – Lista degli incantesimi dello Sciamano Ombra

Livello di Potere degli Incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Aiuto divino	Benedizione*	Arma magica	Abilità eccezionale	Comando*	Barriera*	Guarigione*
Cerimonia	Blocca persone*	Cerchio di protezione dal male	Cura cecità/sordità*	Comunione divina	Carne in pietra* (A)	Morte strisciante
Fuoco fatuo	Cura ferite leggere*	Controllo della temperatura	Cura ferite gravi*	Creare acqua e cibo	Controllare il destino	Palla di fuoco ritardata (A)
Individuare il magico	Individuare l'allineamento*	Dissolvi magie	Cura malattie*	Dissoluzione*	Cura ferite critiche*	Parola sacra
Parola del comando	Individuare il male	Glifo di interdizione	Fauci della terra	Distruzione del male	Cura mentale*	Proibizione
Protezione dal male	Oscurare*	Incantesimo del colpire*	Muro di fuoco (A)	Invocare le anime	Giusto potere	Resurrezione integrale*
Purificare cibi e acqua	Resistenza agli elementi	Oracolo	Immunità agli elementi	Neutralizza veleno*	Individuare la corretta via	Rilasciare il potere delle anime
Santuario	Scalda metalli	Palla di fuoco (A)	Passaggio nella lava (A)	Resistenza alla magia	Resurrezione*	Sopravvivenza
Scaccia paura*	Silenzio	Protezione dal veleno	Raggio divino	Sciame d'insetti	Potere sacro	Stregoneria
Scopri pericolo	Stretta rocciosa	Scaccia maledizioni*	Passa roccia (A)	Vista rivelante	Repulsione	Terremoto

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

Invocare le Anime

Raggio: 9 metri da un cristallo delle anime

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: 1 round per livello

Lo sciamano può potenziare gli effetti dei suoi incantesimi per un round per livello: ciò richiede l'uso di un numero di anime variabile da una a sette presenti nel cristallo che deve essere determinato mentre si evoca questo potere. Per la durata dell'effetto lo sciamano si considera avere da uno a

sette livelli in più del suo livello d'esperienza (in base alle anime invocate). In alternativa, lo sciamano può scegliere di modificare uno solo dei parametri degli incantesimi lanciati mentre *invocare le anime* è attivo scelti tra i seguenti:

Raggio d'azione (esclusi incantesimi con raggio zero);
Area d'effetto (tranne incantesimi che hanno effetto su una sola persona o bersaglio);

Durata (esclusi incantesimi permanenti o istantanei).
 Il parametro scelto aumenta del 10% (o di un livello) per ogni anima invocata, fino ad un massimo del 70%.

Esempio: uno sciamano di 10° livello con un cristallo da 6 anime potrebbe *invocare il potere delle anime* per aumentare del 60% uno dei parametri degli incantesimi evocati nei 10

round seguenti oppure lanciaarli come se fosse uno sciamano di 16° livello (l'effetto è uno solo e la decisione va presa in base agli effetti che si desiderano nei 10 round seguenti).

Attingere al potere di un cristallo delle anime lo indebolisce. Le anime recuperano la loro forza solo molto lentamente, dal momento che esse sono sprovviste di corpi fisici. In generale, ogni anima invocata da questo potere si considera indebolita e non potrà più essere usata per una settimana per evocare incantesimi della Radiosità. Comunque, il cristallo contiene ancora un potere sufficiente per permettere allo sciamano di lanciare tutti gli altri incantesimi sciamanici non legati alla Radiosità.

Se lo sciamano invoca più anime di quelle disponibili nel cristallo, l'incantesimo fallisce e le anime si considerano tutte indebolite per una settimana.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

Controllare il Destino

Raggio: 0

Area d'effetto: solo lo sciamano ombra

Durata: permanente fin quando non viene utilizzato

La magia permette di modificare il risultato dei tiri di dado che hanno effetto sullo sciamano. Per utilizzare questo potere, il personaggio deve possedere un cristallo contenente un certo numero di anime cariche (quelle indebolite non contano). L'incantesimo attinge al potere di almeno 5 anime: se non ce ne sono abbastanza, tutte le anime nel cristallo si considerano indebolite per una settimana e l'incantesimo fallisce.

Lo sciamano usa l'incantesimo in anticipo, decidendo quante anime vuole sfruttare, e queste vengono considerate indebolite per una settimana, come descritto in *invocare le anime*. In seguito, prima di tirare un dado, il giocatore deve indicare se l'esito sarà influenzato dall'incantesimo. Se il tiro di dado fallisce, lo sciamano attinge al potere del cristallo per modificare il punteggio, consumando un'anima per ogni punto aggiunto o sottratto al risultato del dado. Tutte le anime scelte per attivare l'incantesimo sono indebolite, indipendentemente da quante realmente sfruttate per modificare il tiro.

Esempio: una sciamana usa questo incantesimo per modificare il suo Tiro Salvezza contro il soffio di un drago, specificando che vengono utilizzate 10 anime (che ovviamente devono essere disponibili). La sciamana fallisce il tiro di 5 punti; pertanto utilizza il potere di 5 anime per riuscire di misura nel tiro. Anche le altre 5 però risultano indebolite, e in quel momento termina l'effetto di *controllare il destino*.

L'incantesimo può influenzare esclusivamente un tiro di dado. Tuttavia, lo sciamano può attivare preventivamente diversi incantesimi per *controllare il destino* e accumularli, ma deve portare con sé il cristallo (o i cristalli) per poterli usare e disporre di un numero di anime cariche sufficienti. Infine, prima del tiro di dado che intende modificare, deve specificare quale degli incantesimi sta utilizzando, in quanto essi possono attingere ad un numero diverso di anime.

I tiri di dado che possono essere modificati includono i suoi Tiri Salvezza, i Tiri per Colpire e per determinare i danni prodotti da armi o da incantesimi, le prove di abilità e di caratteristica, ma non può usare questo incantesimo per ottenere un punteggio superiore al massimo valore naturale del dado.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

Rilasciare il Potere delle Anime

Raggio: 18 metri per livello

Area d'effetto: esplosione di 6 metri di raggio, nuvola velenosa di 90 metri di raggio per ogni anima usata

Durata: istantanea

Per servirsi di questo pericoloso incantesimo della Radiosità, lo sciamano deve possedere un cristallo delle anime sufficientemente carico, come al solito. L'incantesimo consente di rilasciare il potere delle anime in un'esplosione di energia distruttiva e incendiaria, e il rituale richiede un intero turno per essere utilizzato.

La magia attinge sempre a 2d10 anime (lo sciamano non è in grado di controllare la forza dell'incantesimo) e ogni anima infligge 1d6 punti di danno. Comunque, quando si calcola il danno, tutti i dadi che danno 1 vengono ritirati. L'esplosione è analoga a quella causata da una *palla di fuoco*, e infligge doppio danno ai materiali duri (pietra o metallo), danno normale a quelli meno duri (come il legno), e causa metà dei danni alle creature viventi. Questa esplosione produce un lampo, un forte rombo e una grande nuvola di fumo.

La nuvola di fumo cresce e si estende per un raggio di 90 metri per ogni anima impiegata, espandendosi alla velocità di 180 metri al round fino alle dimensioni massime consentite. Qualunque cosa resti per un giorno dentro l'area deve effettuare un favorevole TS Corpo o subire una malattia che causa la putrefazione dei tessuti. Al TS vanno applicati i modificatori seguenti: +1 se si è rimasti all'interno di un locale chiuso, +5 se si tratta di una fortezza. La nuvola non viene dispersa dal vento, ma si dissolve dopo un giorno.

Le anime utilizzate sono indebolite ed inutilizzabili per una settimana. Se non ci sono anime a sufficienza quando l'incantesimo viene lanciato, si ritirano i 2d10: se il secondo tiro dà un risultato inferiore al numero delle anime attive, queste sono semplicemente indebolite per una settimana e l'incantesimo ha effetto. Se invece il secondo tiro dà un risultato superiore al numero di anime disponibili, il cristallo si frantuma, distruggendo tutte le anime ivi contenute. Lo sciamano ombra deve effettuare immediatamente un TS Magia con penalità di -2 o morire sul colpo; se il TS riesce, egli subisce 1d6 danni per ogni anima contenuta nel cristallo che si frantuma, e l'esplosione che ne scaturisce si centra su di lui.

Trascendere la Forza Vitale

Raggio: 0

Area d'effetto: solo lo sciamano ombra

Durata: 2d12 ore

Questo incantesimo rappresenta il culmine di un'intera campagna per uno sciamano di Rafiel poiché permette al personaggio di divenire immortale. Per ottenere questo incantesimo, il personaggio deve intraprendere una speciale ricerca che gli viene rivelata da Rafiel; altri dettagli verranno forniti dal DM al personaggio quando si presenterà l'occasione.

Nota per il DM: La natura della ricerca è suggerita nell'Atlante 13, ma il punto fondamentale è che un personaggio può fallire nel corso del suo tentativo di ottenere l'immortalità. Questo fa sì che il corpo della vittima avvizzisca e si incenerisca mentre la sua forza vitale viene risucchiata nei cristalli delle anime della Camera delle Sfere, mutandosi in una fonte di energia. Il personaggio è perduto per sempre e non può essere resuscitato in alcun modo (neppure con *desiderio*). La sua forza vitale intrappolata rimane cosciente all'interno dell'artefatto fino all'ultimo bagliore di energia (spesso per alcuni mesi). Tramite alcuni cristalli delle anime è possibile utilizzare l'ESP o altre forme di comunicazione mentale per conversare con la vittima. Una forza vitale può rivelare solo ciò che sa (essenzialmente come è finita lì e tutto ciò che sapeva prima di finirci), ma lo farà solo di rado, per le ragioni descritte nell'ATL 13. Comunque, la possibilità del contatto mentale con queste entità senzienti spiega in certa misura perché gli elfi dell'ombra credono che i cristalli siano abitati da "anime".

DRUIDO

Sottoclasse del Chierico

Dadi Vita:	D6, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza 12, Intelligenza 10
Allineamento:	Neutrale
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Magia
THACO/BAB:	Chierico
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature o scudi di materiali naturali (non leghe metalliche)
Armi consentite:	Qualsiasi arma semplice di materiali naturali (non leghe metalliche)
Maestria nelle armi:	Chierico
Abilità speciali:	Abilità naturali Alleato animale Benefici divini Conoscenze druidiche Creazione divina Educazione alla magia druidica
Abilità generali:	Magistrale: <i>Conoscenze naturali</i> Obbligatorie: <i>Religione (Druidismo)</i> , <i>Sopravvivenza (terreno preferito)</i>

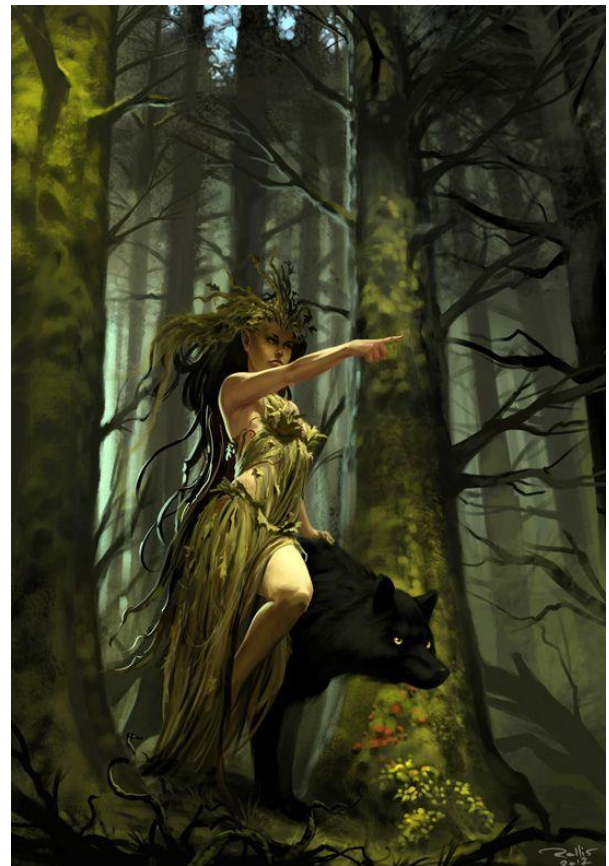
DESCRIZIONE GENERALE

Il Druido è un particolare sacerdote che venera la Natura come principio immanente del creato da cui trae il suo potere magico³; la sua lista di incantesimi è differente da quella dei normali sacerdoti, e ha restrizioni diverse imposte dalla sua filosofia religiosa. Il druido ritiene che la magia ottenuta dalla venerazione della natura e delle forze elementali sia la più pura e potente al mondo, ed egli si sforza di accrescere le sue conoscenze del mondo naturale e di aumentare i propri poteri per proteggere la natura e guidare le razze senzienti e quelle non senzienti verso una coesistenza improntata al rispetto delle leggi naturali, il paradigma di riferimento perfetto. Quando un certo habitat viene alterato artificialmente in maniera drastica (portando più svantaggi che benefici alla maggioranza dei suoi abitanti), il druido interviene con qualsiasi mezzo per ripristinare l'equilibrio.

La natura ricompensa i druidi con incredibili capacità metamorfiche, con la possibilità di dominare le fiere e col potere di richiamare e plasmare gli elementi, scatenando la loro furia contro chiunque cerchi di ostacolarli o minacci l'ecosistema naturale. Alcuni druidi preferiscono combattere rimanendo ai margini dello scontro, usando i propri alleati animali e le magie per dominare la situazione, mentre altri non esitano a tuffarsi nella mischia, animati dalla forza distruttrice della natura e sfruttando i loro poteri metamorfici ed elementali per distruggere gli avversari.

Il druido ha una predilezione particolare per le creature più vicine allo stato elementare del creato (ovvero animali, piante ed elementali), e si trova a suo agio con qualsiasi essere che agisca senza essere influenzato dal dualismo Legge – Caos. Egli ricerca ogni fonte d'informazione che aumenti la sua conoscenza dei misteri del mondo e delle energie elementali e naturali, e prova piacere tanto nello scambiare conoscenze con altri sapienti quanto nell'osservare le abitudini di vita delle creature animali e vegetali e gli eventi atmosferici.

I druidi hanno un allineamento Neutrale poiché, come la natura, dovrebbero prendere le loro decisioni senza conside-



rare i principi di Caos e Legge, Bene e Male, ma agendo unicamente spinti dall'istinto di sopravvivenza e secondo il principio del cerchio della vita, per il quale ogni creatura trova un posto legittimo nell'universo se rimane all'interno del ciclo naturale di nascita, esistenza e morte naturale; per questo i non-morti sono i più grandi nemici di ogni druido (e per lo stesso motivo, egli non ha il potere di scacciarli). Dunque ogni creatura ha diritto di esistere nel grande ciclo cosmico, fintanto che non minaccia l'equilibrio naturale (con questo termine si intende sia una riserva naturale che un più vasto ambiente di cui il druido si ritiene protettore, come una nazione o un continente, asseconda delle mire del soggetto). Tuttavia, questa regola universale è spesso fonte di frizione tra i vari ordini druidici, poiché può essere interpretata in modi diversi in base all'indole di chi la esamina. I druidi più benevoli tendono ad essere più tolleranti verso le ingerenze della civiltà negli ambienti naturali, e prendono posizione solo se si verifica un danno massiccio o una minaccia di grande scala. Al contrario, i druidi più brutali e crudeli sono ostili verso ogni forma di civiltà che contamina il mondo naturale e non esitano a sfruttare il minimo pretesto per scatenare la loro furia contro chi considerano una minaccia per il loro stile di vita. I druidi veramente neutrali invece si votano al mantenimento dell'equilibrio naturale nel Multiverso. Per questi druidi, i mortali possono approfittare dei doni della natura prendendo quanto basta per sopravvivere, senza mettere in pericolo l'ecosistema che li ospita, e per mantenere l'equilibrio essi possono allearsi sia con le forze dell'ordine e con quelle del caos a fasi alterne o in base alla necessità.

In base allo stile di vita scelto, i druidi si possono dividere in due tipologie ben distinte.

Il druido protettore o sedentario si insedia in una zona specifica in maniera permanente e dedica la sua vita a proteggerne l'ecosistema. Egli monitora la fauna autoctona, facendo attenzione al numero e al tipo di specie presenti, affinché non sorgano problemi di sovrappopolazione o contrasti che sconvolgano l'equilibrio dell'habitat, e si adopera affinché eventuali cacciatori agiscano senza alterare l'equilibrio faunistico. Infine, un druido sedentario si adopera per proteg-

³ I druidi possono ricevere gli incantesimi da un immortale specifico legato alla natura (v. Benefici divini), oppure direttamente dal pianeta in cui vivono, poiché molti corpi celesti, incluso il pianeta Mystara, sono in realtà esseri senzienti dai poteri divini capaci di concedere incantesimi divini a coloro che li venerano e proteggono.

gere eventuali nodi magici o elementali presenti nella zona (considerati luoghi sacri), per conservare le risorse naturali del suo territorio (come quelle idriche o minerali), concedendo il loro sfruttamento a chi ne abbia bisogno pur senza impoverire il terreno, ed è suo compito anche vigilare per prevedere e risolvere problemi legati a malattie o disastri naturali, nonché scacciare creature malvage che tentino di insediarsi nella zona e di insidiarne i residenti.

Il **druido cercatore o nomade** invece, una volta terminato il suo addestramento sente il bisogno di allontanarsi dalla propria zona di residenza per esplorare il mondo e allargare le proprie conoscenze. I druidi nomadi sentono la necessità di sviscerare i misteri del mondo circostante, e faranno di tutto per accumulare conoscenze sulle varie peculiarità del Multiverso, cercando sempre di non alterare in maniera drastica l'equilibrio naturale dei luoghi che visitano con le loro azioni. I druidi cercatori sono quelli che più frequentemente si trovano in compagnia di avventurieri, esploratori e viaggiatori di ogni risma, sempre pronti a dispensare consigli sulla bellezza della natura e avvertimenti riguardanti i tragici effetti dell'abuso sconsiderato di ogni forma di tecnologia.

ORGANIZZAZIONI DRUIDICHE

La maggioranza dei druidi fa parte di un'organizzazione che permette di scambiarsi idee e conoscenze e di agire in comune per indagare i misteri dell'universo e proteggere le sue leggi naturali. Esistono due tipi di gruppi a cui può appartenere un druido: un circolo druidico e un ordine druidico.

Il **Circolo Druidico** è formato da druidi (in larga parte sedentari e qualche nomade) che collaborano per studiare e proteggere un ecosistema limitato (come una foresta, un deserto, una catena montuosa, ecc.). Ogni circolo è capeggiato da un Arcidruido (un druido di 10° livello o superiore), che sorveglia e guida le azioni degli appartenenti al circolo, presiede alle cerimonie rituali più importanti (durante solstizi ed equinozi), e convoca il Concilio Druidico annuale per riunire i membri del circolo e pochi altri fidati invitati (come creature silvane, difensori, guardaboschi e amici del circolo), scambiarsi informazioni, dirimere questioni, premiare o punire, festeggiare i nuovi membri e rinnovare i voti di fratellanza e obbedienza. Un circolo può avere un solo Arcidruido, e qualsiasi druido che superi il livello del proprio Arcidruido è costretto ad andarsene e a fondare un proprio circolo in un'altra zona raccogliendo nuovi accoliti, oppure a diventare un druido nomade, che risponde del suo operato ai druidi Gerofanti e al Grandruido dell'ordine continentale (vedi sotto). Questo sistema è pensato per fare proselitismo e diffondere il più possibile la filosofia druidica dell'equilibrio naturale.

L'**Ordine Druidico** invece è un'organizzazione molto più ampia, che comprende sia druidi nomadi che i membri dei diversi circoli druidici operanti all'interno di una vasta area mondiale (solitamente un continente) sulla quale l'ordine veglia. L'ordine è presieduto dal Grandruido, un individuo estremamente saggio e potente, l'unico che ha raggiunto il 31° livello in quell'area geografica, che svolge un compito simile a quello degli arcidruidi, ma su scala più estesa. Egli è coadiuvato dai Druidi Gerofanti (personaggi di livello dal 21° al 30°), a cui tutti i druidi di livello inferiore devono obbedienza e che agiscono come suoi emissari, araldi e giudici. Il Grandruido ha sempre l'ultima parola su qualsiasi decisione dell'ordine o dei circoli che vi appartengono (anche se raramente mette bocca nelle questioni dei circoli, a meno che non si tratti di faccende di importanza interregionale), compresa la decisione di bandire i druidi che trasgrediscono le regole.

Qualsiasi druido raggiunga il 31° livello deve sfidare il Grandruido per poter avanzare e ricoprire quel ruolo: la sfida viene condotta in presenza di due Gerofanti testimoni, in un luogo e in un momento concordato dai due sfidanti, con rego-

le concordate davanti ai due testimoni prima di iniziare. Se gli sfidanti non riescono ad accordarsi, sono i due testimoni che decidono luogo e momento e lo scontro non avrà regole, tranne la proibizione di aiuti esterni: perde chi muore o chi si arrende. Il perdente (se ancora vivo) non potrà più avanzare di livello finché non riuscirà a battere il Grandruido; l'unica alternativa è emigrare in una regione in cui il titolo di Grandruido sia vacante per reclamarlo come proprio, oppure fondare un diverso ordine druidico che includa almeno 10 druidi e due Gerofanti. In qualsiasi caso, la "selezione naturale" consente ai druidi di aumentare il loro potere e la loro conoscenza a vantaggio dell'equilibrio mondiale e della prosperità della natura (per ulteriori informazioni sul Druidismo, fare riferimento a quanto scritto a proposito nel *Codex Immortalis: Tomo Secondo* disponibile gratuitamente online).

Esistono infine diversi druidi che rifiutano di appartenere a qualsivoglia organizzazione: i **Reietti**. Molti di questi soggetti sono individui asociali che conducono una vita da eremita, tollerando solo la compagnia delle creature naturali considerate più pure, ovvero animali e piante. Altri invece sono semplicemente spiriti liberi che rifiutano qualsiasi tipo di gerarchia druidica, e l'unica autorità superiore che riconoscono è Madre Natura stessa. Una piccola fetta di questi reietti è composta da esseri divorati da un rancore ossessivo verso le razze senzienti a causa di eventi traumatici di cui sono stati testimoni o di azioni scellerate che hanno compiuto in nome di una causa superiore. Questi sventurati sono divorati dalla malvagità e dall'odio, agiscono ricorrendo a metodi crudeli e orrendi per imporre ciò che essi credono sia la giustizia del mondo naturale e sfruttano i loro poteri più distruttivi per vendicarsi di chiunque li abbia offesi o li ostacoli.

ARMI, ARMATURE E OGGETTI

Il druido usa e indossa esclusivamente armature e scudi fatti di materiali naturali (es. cuoio, legno, tessuto) e rifiuta qualsiasi corazza metallica. Il druido può usare solo scudi di taglia uguale o inferiore alla propria.

Come custode delle antiche usanze naturali, il druido rifiuta le armi fatte di leghe metalliche (il progresso tecnico è considerato infatti contro natura), e può utilizzare solo armi semplici di legno, pietra, osso, o forgiate a freddo con metalli puri (oro, argento, ferro, rame). Se venera uno specifico immortale, è ammessa l'arma preferita della divinità.

Infine, tutti i suoi oggetti (magici e non) devono essere fatti di un qualche materiale naturale (i metalli preziosi o il ferro sono ammessi, le leghe come l'acciaio no), altrimenti il druido rifiuta di usarli in quanto innaturali.

ABILITÀ SPECIALI

Un druido può contare su diverse capacità, alcune cognitive (Conoscenze druidiche, Educazione alla magia druidica e Creazione divina) e altre decisamente soprannaturali (Abilità naturali e Alleato animale).

Abilità Naturali

Ogni druido sviluppa un legame speciale nei confronti dell'ecosistema in cui viene iniziato ai misteri druidici, detto **habitat preferito**. Il personaggio sceglie il proprio sentiero druidico tra i seguenti habitat disponibili: artico, deserto, foresta, mare (e corsi d'acqua), montagna, pianura, palude e sottosuolo. Ogni habitat concede al druido un'abilità generale gratuita e un vantaggio speciale diverso (v. elenco sottostante) e finché si trova all'interno del suo habitat preferito il druido ottiene sempre un bonus di +2 a qualsiasi prova di abilità o caratteristica.

Druido artico: Abilità generale bonus *Resistere al freddo*, bonus +2 ai TS contro attacchi basati sul gelo, penalità di -1 ai TxC in climi torridi (oltre 25°C).

Druido del deserto: Abilità generale bonus *Resistere al caldo*, bonus +2 ai TS contro attacchi basati su fuoco o caldo, penalità -1 ai TxC in climi freddi (da -10°C).

Druido marino: Abilità generale bonus *Nuotare*, bonus +1 ai TS contro attacchi basati su acqua e vento, capacità di trattenere il fiato per 1 minuto per punto Costituzione, penalità -1 al tiro Iniziativa sulla terra ferma.

Druido di montagna: Abilità generale bonus *Scalare*, bonus +1 ai TS contro pietrificazione e attacchi basati sull'elemento terra, avverte possibili frane, valanghe o eruzioni vulcaniche 1 turno prima (1-5 su d6).

Druido di palude: Abilità generale bonus *Resistere al veleno*, bonus +2 ai TS contro qualsiasi malattia e veleno, penalità -2 a prove di Carisma per le maniere rozze.

Druido di pianura: Abilità generale bonus *Orientamento*, bonus +2 ai TS contro attacchi basati sull'elemento aria, penalità -1 ai TxC quando non si trova sulla terra ferma.

Druido silvano: Abilità generale bonus *Camminare sugli alberi*, bonus +1 ai TS contro attacchi basati sui fulmini e ai TS contro veleni di piante e animali.

Druido del sottosuolo: Abilità generale bonus *Senso della direzione*, bonus +1 ai TS contro attacchi basati su gelo e pietrificazione, possibilità di trasformarsi in insetti normali e giganti, penalità -1 ai TxC esposto a luce diurna.

Druido subacqueo: Abilità generale bonus *Orientamento*, bonus +2 ai TS contro attacchi basati su acqua e gelo, penalità -1 ai TxC fuori dall'acqua. Al posto di magie che sfruttano piante di superficie il druido subacqueo usa una versione con alghe e coralli (ad esempio *bastoni in serpenti* è *alghe in serpenti*, *scoprire legno* è *modellare corallo*, *assedio dei rampicanti* è *assedio delle alghe*, ecc.), mentre incantesimi che sfruttano il vento o i fenomeni atmosferici sott'acqua sfruttano le correnti (es. *folata di vento* diventa *corrente impetuosa*, *evoca fulmini* è *evoca vortice*, *controllare i venti* diventa *controllare le correnti*).

L'appartenenza all'ordine druidico conferisce anche vere capacità soprannaturali che il personaggio sviluppa con l'esperienza in virtù del suo legame con la natura.

- **Passo leggero (1° livello):** all'interno del suo habitat preferito un druido ignora le condizioni del terreno (movimento non subisce riduzioni) e può far perdere le proprie tracce se l'ingombro non è Pesante e procede alla normale velocità di cammino. Chiunque voglia seguirlo deve possedere almeno 2 gradi in *Percezione* ed effettuare una prova di abilità con penalità base di -5; il fallimento indica che non ha trovato tracce del druido.
- **Forma selvatica (4° livello):** il druido può trasformarsi in qualsiasi Animale comune o gigante (insetti esclusi) a lui noto; dal 10° livello può trasformarsi anche in Bestie fantastiche o Vegetali mostruosi noti, con DV non superiori al suo livello e fino a 4 asterischi (ognuno conta come 1 DV aggiunto); dal 20° livello può trasformarsi in un drago tipico del suo habitat preferito, la cui somma di DV e asterischi non superi 20. L'abilità può essere usata 3 volte al giorno e la trasformazione richiede un intero round di concentrazione. Il druido può passare da una forma selvatica a un'altra senza ritornare alla forma originale, e ogni trasformazione conta come un nuovo uso dell'abilità. Il druido può rimanere trasformato per quanto tempo desidera, ma una volta tornato alla forma originale l'effetto termina. Ogniqualvolta passa dalla forma originale a quella selvatica, il druido recupera dal 10% al 40% (1d4 x 10%) dei suoi PF totali, nel caso sia ferito. Una volta trasformato, il druido diventa in tutto e per tutto la creatura scelta, mentre il suo equipaggiamento si

fonde nella nuova forma ed è inutilizzabile se deve essere attivato con un comando (es. un anello di protezione +4 continua ad avere effetto sui TS e sulla CA del druido mentre è in forma di animale, ma non può sfruttare un bastone o una spilla del volo ad attivazione vocale). Il personaggio mantiene i suoi PF, i TS e le proprie qualità mentali (Int, Sag, Car), ma acquisisce il tipo di movimento, la CA e le difese speciali, il numero e il tipo di attacchi della creatura (colpisce come arma magica con +1 ogni 5 DV della bestia), i suoi sensi, le capacità fisiche (For, Des e Cos) e soprannaturali, le abilità generali, e la capacità di comunicare con creature dello stesso tipo, non può usare oggetti magici né incantesimi in forma selvatica, ma usa il THAC0/ BAB migliore tra il proprio e quello della creatura in cui si trasforma.

Alleato Animale

Dal 2° livello il druido può sviluppare un vincolo magico con un animale che non può avere più di 2 DV rispetto al suo livello. Il druido compie un rituale per attirare un animale nativo dell'habitat in cui si trova, offrendo cibi graditi per far capire la propria buona fede ed esercitando al contempo la sua autorità. Il rituale attira un esemplare della specie scelta entro un'ora, e il druido deve sacrificare permanentemente 100 PE per Dado Vita della bestia per legarla a sé come alleato. Il druido può comunicare con qualsiasi esemplare della specie del suo alleato e condivide un legame telepatico con esso che gli permette di comprendere i suoi pensieri e parlare nella sua mente finché restano entro 1 km per livello. Inoltre, usando l'incantesimo *evoca alleato animale* (2°) può richiamare l'alleato al posto di un animale qualsiasi; in tal caso al termine dell'effetto il druido sceglie se far rimanere l'animale dove si trova o rimandarlo nel luogo da cui proviene.

Il vincolo imposto può essere sciolto solo in due casi: se l'animale muore, o se il druido lo rende libero. In entrambi i casi, il druido da quel momento può cercare un nuovo alleato animale da vincolare, limitatamente all'habitat in cui si trova.

Un alleato animale prende ordini solo dal druido, e nel caso in cui qualcun altro eserciti un'influenza magica su di esso, il druido può riprenderne il controllo con una prova contrapposta di Volontà (1d12 + somma di modificatori Intelligenza, Saggezza e Carisma), che può essere effettuata una volta al round concentrandosi sulla bestia.

Un alleato animale considera il druido come il proprio leader e cerca sempre di proteggerlo istintivamente, anche se non agisce mai contravvenendo ai suoi ordini. Il druido rispetta il suo alleato ed evita di esporlo ai pericoli se non quando sia assolutamente necessario. Il druido dovrà sempre provvedere alle esigenze nutritive del suo alleato, concedergli quotidianamente il giusto riposo in un ambiente idoneo, e difenderlo dalle minacce. L'alleato può essere impegnato in combattimento, ma il druido dovrebbe richiamarlo se capisce che rischia la vita inutilmente o non è di alcuna utilità.

L'alleato animale guadagna DV e capacità cumulative in base al livello del druido a cui è legato, e ottiene 2 gradi abilità bonus da assegnare per ogni DV extra acquisito.

Liv. Druido	Capacità dell'animale
3°	+1 DV, +1 CA e VA, Talento*
6°	+1 DV, +1 CA, colpisce come arma +1
9°	+1 DV, +2 a tutti TS, Talento*
12°	+1 DV, +1 CA, colpisce come arma +2
15°	+1 DV, +1 CA e VA, Talento*
18°	+1 DV, +1 CA, colpisce come arma +3
22°	+1 DV, Res. Magia 20% +2% per DV
26°	+1 DV, +1 CA, colpisce come arma +4
30°	+1 DV, +1 CA e VA, Talento*

(*) scegliere uno dei Talenti familiari descritti a pag. 11-12 del *Tomo della Magia di Mystara* (Vincolare un famiglio).

Benefici Divini

Il druido riceve alcuni benefici di varia natura (bonus a caratteristiche, Tiri Salvezza o Tiri per Colpire, abilità gratuite, poteri magici o sovranaturali, e così via) grazie al suo legame spirituale con la divinità o il culto che serve. Le divinità di Mystara che concedono poteri druidici sono Djaea (Madre Natura), Ordana (Madre Foresta), Terra (Madre Terra), Protius (Vecchio del Mare), Buglore, Calitha, Chirone, i Korrigan, Lornasen, Mahmatti, Ninsun e Zirhev. Fare riferimento al manuale *Codex Immortalis* per una descrizione particolareggiata della religione druidica e per la lista specifica di benefici concessi da ogni immortale ai suoi fedeli.

In alternativa, un druido può seguire la via del druidismo senza votarsi ad un immortale in particolare, ottenendo i propri poteri dalla venerazione del mondo in cui vive (Mystara-Urt). Questi druidi sono simili ai chierici filosofi e non avranno benefici aggiuntivi, ma non rischiano di perdere i propri poteri in caso offendano un immortale della natura.

Conoscenze Druidiche

Il druido sviluppa la capacità di riconoscere piante e animali tipici dell'habitat preferito senza fallo. Infatti, il druido identifica esattamente senza prove di abilità il tipo di pianta esaminata o l'animale a cui appartengono determinate tracce se questi sono tipici della flora o fauna del suo habitat caratteristico, viceversa dovrà usare le abilità generali appropriate (*Cacciare e Conoscenze naturali*).

Inoltre, tutti i druidi condividono un linguaggio segreto con cui comunicano tra loro senza essere compresi da altri individui. Questo linguaggio non ha molto in comune con le lingue normali, ed esprime concetti complessi o oggetti artificiali tramite l'accostamento di diversi concetti semplici tipici della cultura druidica o di caratteristiche naturali (ad esempio, una "spada" è una "falce dritta", un "castello" è una "montagna di pietra", una "incoronazione" è una "celebrazione per l'autorità di un capo", ecc.), sicché risulta difficile anche per un individuo che riesca a tradurre magicamente il linguaggio, venire a capo del significato simbolico delle parole comuni, senza essere stato precedentemente addestrato. La lingua druidica (che si compone anche di simboli e segnali tracciati o composti sul terreno, per comunicare brevi notizie senza dare nell'occhio) viene tramandata esclusivamente all'interno dei circoli druidici, e a qualsiasi druido è proibito insegnarla ad estranei, pena l'espulsione dal circolo e dall'ordine.

Educazione alla Magia Druidica

Il druido riceve da parte di un mentore più anziano un'educazione che gli permette di conoscere i rituali per invocare incantesimi druidici e riconoscere gli oggetti magici che può utilizzare, ovvero manufatti incantati riservati ai druidi e oggetti magici generici "graditi alla natura", ovvero corazze non metalliche, armi e oggetti non d'acciaio.

Il druido possiede la capacità di evocare incantesimi druidici (v. lista in fondo a questa sezione) nello stesso modo in cui è consentito ai chierici, ma trae potere dal suo legame con la Natura (quando non venera uno specifico immortale legato alla natura) e usa una pianticella tipica del suo ambiente naturale come simbolo sacro (alcuni preferiscono il vischio, altri l'erba canina o il mirto, un fiore o il ramo di un albero, oppure la pianta tipicamente associata all'immortale che servono). Il druido può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare una preghiera magica mentre brandisce il simbolo per focalizzare le energie divine; senza il simbolo, non gli è possibile invocare l'incantesimo. Egli necessita di otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riprendere le energie magiche. Durante la meditazione, il druido si concentra sulle magie di cui pensa di avere bisogno per quel giorno, e prepara anticipatamente gli incantesimi in base a quelli presenti nella sua lista.

Creazione Divina

A partire dal 6° livello, il druido può creare pozioni con l'abilità *Conoscenze naturali* e dal 9° livello può incantare oggetti (incluse pergamene magiche) attribuendovi i suoi incantesimi se possiede l'abilità *Forgiatura magica*. Si applicano tuttavia queste differenze rispetto alle regole riportate sul *Tomo della Magia di Mystara*: se si occupa personalmente di reperire gli elementi speciali per la cerimonia, il costo finale dell'incantamento è dimezzato così come i PE guadagnati, ma impiega il doppio del tempo normale. Egli è inoltre limitato a creare solo oggetti consentiti dal suo ordine, quindi non potrà mai associare magie druidiche ad oggetti d'acciaio. Il druido non può ricercare nuovi incantesimi oltre a quelli tramandati dal suo ordine o dalla divinità venerata.

RIFUGI SACRI

Una caratteristica dei druidi è quella di costruire rifugi sacri in luoghi nascosti e ben protetti, dove la natura sembra essere più rigogliosa e selvaggia. Questi luoghi vengono consacrati magicamente e imbevuti del potere della natura e degli spiriti animali tramite appropriate cerimonie, divenendo alla fine una vera e propria roccaforte per il druido, un luogo in cui meditare, riposare e amplificare i propri poteri. Il druido considera il proprio rifugio come il cuore del suo ecosistema e farà di tutto per preservarlo da qualsiasi male, spesso nascondendolo magicamente e facendolo sorvegliare da animali e creature della foresta ben fidate.

Ciascun druido può avere un solo rifugio sacro, di cui diventa il custode, e può costruirlo solo una volta che viene in possesso dell'incantesimo di 3° livello *consacrare*, oppure può diventare erede di un rifugio sacro lasciategli da un altro druido in punto di morte; fino a quel momento comunque, deve accontentarsi di vivere ovunque gli capiti, magari dividendo il rifugio di un altro druido o costruendosi una capanna nella zona che successivamente consacrerà. Prima di usare l'incantesimo, il druido deve assicurarsi di aver purificato la zona da eventuali esseri impuri o innaturali, da veleni, malattie o maledizioni, e deve aver meditato ininterrottamente nella zona per almeno una settimana, senza allontanarsi mai. Inoltre, l'area scelta deve possedere un corso d'acqua e avere un elemento naturale al centro (come una pozza o una pietra, o un albero), da cui si irraderà il potere della natura. Successivamente alla consacrazione, il druido deve passare almeno una settimana al mese a prendersi cura del suo rifugio, ripulendolo dalle erbacce, accudendo fiori e piante, e qualsiasi animale vi cerchi rifugio; se questo non viene fatto, il luogo non perde il suo potere, ma si abbruttisce, e questo segno di negligenza potrebbe essere malvisto dai superiori del suo ordine. Naturalmente, egli può anche delegare altri druidi che vivono insieme a lui alla cura settimanale del rifugio.

All'interno del rifugio, le leggi da rispettare sono chiare:

- nessuna pianta sana può essere tagliata o danneggiata, nessun frutto può essere raccolto se non è già caduto;
- nessun combattimento è ammesso;
- nessun animale può essere ferito o ucciso;
- non si accendono fuochi senza il permesso del custode.

La punizione per aver violato anche una sola delle regole varia in base alla gravità del danno commesso e all'intenzionalità: la pena minima è una reprimenda da parte del druido seguita da una punizione corporale minore, mentre quella massima è la morte; nel divario fra le due posizioni, qualsiasi cosa si inventi il custode è accettabile e deve essere presa per buona, anche a costo di imporla con la forza.

Col passare del tempo e lo svolgimento di riti druidici al suo interno, il rifugio sacro si imbeve del potere magico della natura e può esibire peculiarità magiche spontanee, che permangono fino a quando il sito viene curato e contribuiscono a

renderlo unico. Di norma, dopo il primo anno dalla consacrazione, il rifugio sacro ottiene i seguenti poteri:

- bonus di +1 a tutti i TS per qualsiasi druido al suo interno, per il custode il bonus è di +2;
- immunità a qualsiasi forma di paura a tutte le creature al suo interno;
- impossibile scavare o smuovere magicamente il terreno;
- nessun fulmine normale colpirà mai il rifugio;
- cerchio di protezione che impedisce a qualsiasi creatura non-morta di entrarvi.

Inoltre, ogni sette anni trascorsi dalla consacrazione di un rifugio sacro, esiste una probabilità del 10% (non cumulativa) che esso manifesti un potere magico. Il numero massimo di poteri che un sito può acquisire è pari a un terzo del livello del suo custode, il che significa che più un druido aumenta di potere, più energia magica il suo rifugio è in grado di assorbire e manifestare. I poteri che il luogo può acquisire sono i seguenti (tirare 1d20 per generarli in modo casuale):

1. *Acque purificanti*: ogni fonte d'acqua nella zona consacrata acquista il potere soprannaturale di curare qualsiasi malattia o veleno presente nell'essere vivente che vi viene immerso (v. incantesimi divini *cura malattia* e *neutralizza veleno*). Se l'individuo non è malato o avvelenato ma solo ferito, un'abluzione cura 3d6+3 PF. Le acque perdono il potere curativo non appena escono dall'area consacrata.

2. *Aura pacifica*: qualsiasi creatura nel rifugio prova un impulso soprannaturale che la spinge ad essere pacifica. Le creature con Intelligenza animale (2 o meno) non attaccano e si comportano pacificamente, mentre ogni essere con intelligenza superiore a 3 punti può attaccare un'altra creatura solo se supera un TS Mente ad ogni round di combattimento; se fallisce il TS, resta stordito finché non si calma.

3-4. *Aura protettiva*: qualsiasi creatura non sia un druido o un essere silvano (tra cui si includono le fate e gli elfi) deve effettuare un TS Mente quando entra nel raggio visivo del rifugio sacro. Chi realizza il TS può vedere la zona ed entrarvi, viceversa i sensi vengono ingannati e se si avvicina finisce col passare inconsciamente lungo il confine dell'area, fino a che non se la lascia alle spalle senza individuarla.

5-6. *Bacche benefiche*: se il rifugio contiene piante che producono frutti commestibili (incluse noci e bacche), ogni stagione si possono raccogliere 3d6+20 frutti che agiscono come *bacche benefiche* (v. incantesimo druidico di 1°); i frutti mantengono il potere finché non vengono mangiati.

7-8. *Controllo dei venti*: una volta al giorno ogni druido nell'area consacrata può far cessare o cambiare direzione a venti di qualsiasi intensità (persino quelli provocati da una tromba d'aria) per 1 turno per proprio livello.

9-10. *Controllo della temperatura*: una volta al giorno qualsiasi druido nell'area consacrata può alzare o abbassare la temperatura di 20° gradi rispetto all'ambiente circostante, in modo da rendere il clima mite e favorevole per le piante e gli esseri viventi presenti al suo interno.

11-12. *Individuare l'allineamento*: qualsiasi druido può concentrarsi una volta al round e scoprire il vero allineamento di una creatura visibile presente nell'area consacrata.

13. *Lingua animale*: tutte le creature presenti nell'area consacrata riescono a parlare con gli animali che sono al suo interno, fintanto che vi rimangono.

14. *Mascheramento*: qualsiasi druido può rendere invisibile un soggetto per livello finché si trovano nel rifugio sacro. Il potere funziona come l'incantesimo arcano *invisibilità di massa* (7°) e può essere evocato una volta al giorno.

15. *Piante animate*: le piante, le radici e i cespugli presenti nell'area possono animarsi al comando del custode o di uno dei suoi assistenti per contrastare determinati individui, creando gli stessi effetti dell'incantesimo *intralciare*, ma applicati all'intera zona solo per le vittime designate.

16. *Potere curativo*: qualsiasi incantesimo di cura usato all'interno del rifugio fa recuperare il 10% in più dei PF standard (minimo +1 PF), mentre il ritmo di guarigione naturale delle creature è raddoppiato.

17. *Pozza delle visioni*: se nel rifugio è presente un corso d'acqua o un pozzo, qualsiasi druido può usare una volta al giorno l'incantesimo *scrutare* (4°) una volta al giorno.

18. *Reincarnazione*: se il cadavere di un animale o di un umanoide viene seppellito nel rifugio sacro entro 1 settimana dalla morte, la sua anima si reincarna in un animale dopo 1d6 giorni. Questa è una pratica tollerata dai druidi, poiché credono che tutti gli esseri si reincarnino dopo la morte in forma di animali, per tornare in simbiosi con la natura.

19. *Sogni profetici*: qualsiasi druido che passi una notte nel rifugio riceve un sogno profetico riguardante un pericolo imminente per la regione circostante. Il sogno è sempre vago, ma sufficientemente chiaro da dare al druido un'idea del tipo di pericolo incombente e della zona minacciata.

20. *Natura parlante*: il custode è in grado di dialogare con un particolare elemento naturale nel rifugio, solitamente una pianta o una pietra, che interloquisce con lui in vece della Natura (sia essa concepita come una divinità che come pianeta senziente). Il colloquio non dura più di un turno e può avvenire una volta al giorno, durante il quale il druido può domandare qualsiasi cosa e la Natura risponderà solo circa caratteristiche della zona o eventi accaduti entro un raggio di 1 km per livello del druido dal rifugio.

RIFUGI MALEDETTI

Il sacro rifugio di un druido può essere dissacrato se colpito con l'incantesimo *dissacrare* o con una maledizione, oppure se il druido lascia il proprio ordine e nessuno si cura del sito, o infine se uno spaventoso evento avviene al suo interno (come il massacro di uno o più individui o animali). In questi casi l'area viene considerata impura, perde tutte le sue proprietà magiche e benefiche, e diviene preda di una maledizione, che qualsiasi druido, una volta a conoscenza della situazione, cercherà di eliminare per il benessere della natura e per ristabilire l'armonia. Alcune delle maledizioni più tipiche per un rifugio druidico dissacrato sono (tirare 1d6):

1. *Fascinazione*: chiunque mangi erbe o frutti che crescono nella zona, o si fermi a riposare al suo interno per una notte, deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali: un fallimento indica che la creatura è stata totalmente affascinata dal luogo e rifiuta di abbandonarlo per qualunque ragione. Se costretta ad andarsene, la vittima reagisce violentemente contro chi la vuole portare via, e rimarrà nella zona per proteggerla a costo della vita. L'effetto di fascinazione scompare non appena la vittima viene portata fuori dall'area, oppure se la maledizione viene annullata.

2. *Piante carnivore*: la maledizione perverte la natura delle piante nell'area fino a farle diventare piante carnivore, sempre in cerca di carne da divorare. Le piante non sono in grado di sradicarsi dal terreno, ma possiedono una discreta mobilità (possono allungarsi in ogni direzione, finché la loro lunghezza glielo consente) e un'intelligenza animale, agendo in branco per affascinare, intrappolare e quindi divorare eventuali prede che si avventurino nel sito maledetto. Le statistiche delle piante variano in base alle loro dimensioni: Minuscole (CA 4, DV ½ [2 Pf], N° Att: 1 morso, Danni: 1), Minute (CA 5, DV 1, N° Att: 1 morso, Danni: 1d2), Piccole (CA 6, DV 2, N° Att: 1 morso, Danni: 1d4), Medie (CA 7, DV 3, N° Att: 1 laccio o 1 morso, Danni: intrappolato o 1d6), Grandi (CA 7, DV 4, N° Att: 1 laccio o 1 morso, Danni: intrappolato o 1d8), o Enormi (CA 7, DV 5, N° Att: 1 laccio o 1 morso, Danni: intrappolato o 2d6).

3. *Pietre della follia*: le pietre poste nell'area maledetta vengono animate da spiriti maligni, e cominciano a sussurrare frasi inquietanti, che chiunque nel rifugio può udire chiaramente come voci portate dal vento. Per ogni ora di permanenza nella zona occorre effettuare un TS Mente con una penalità cumulativa di -1: chi fallisce diventa preda delle voci delle pietre e comincia a eseguire gli ordini degli spiriti malvagi, che lo spingeranno a compiere azioni disgustose e orribili, prima di portare la vittima al suicidio.

4. *Presenze inquietanti*: gli spiriti delle creature uccise nella zona ritornano ad infestarla e a predare su coloro che vi si avventurano. Di solito l'area si anima di fantasmi, presenze, spettri e ghouls durante la notte, ma non è infrequente che lo spirito di un druido si impossessi di un albero e dia vita al terribile odic, uno spirito vendicativo e velenoso in cerca di forza vitale di cui nutrirsi, oppure ad un treant malvagio, che crea un clima di terrore nella zona.

5. *Stagione perpetua*: l'area maledetta è avvolta perennemente dalle stesse condizioni climatiche, rimanendo fissa in un periodo stagionale ben determinato. Spesso si tratta dell'inverno perenne, ma non è esclusa anche una situazione di autunno, primavera o estate costante, che potrà forse rallegrare i profani per il bel clima, ma sicuramente rende nervosi e agitati i druidi, i quali conoscono la vera natura di un fenomeno così orribilmente innaturale.

6. *Terreno avvelenato*: il terreno della zona è avvelenato, anche se le piante non sembrano risentirne. Chiunque tocchi il terreno o la vegetazione che vi cresce con la pelle nuda deve effettuare con successo un TS Corpo o subire 1d4 danni, mentre coloro che mangiano piante e frutti prodotti al suo interno devono effettuare un favorevole TS Corpo per evitare una morte improvvisa, tra spasmi e sofferenze.

Per cancellare una simile maledizione che grava su un luogo sacro, occorre prima punire coloro che hanno dissacrato il rifugio druidico. In secondo luogo, qualsiasi creatura malvagia che abbia preso dimora nel sito deve essere scacciata, e il luogo ripulito dalle impurità e rimesso a nuovo, piantando nuovi alberi e piante. Infine, è necessario che sei druidi di almeno 9° livello si riuniscano e celebrino per un giorno un rituale per purificare la zona, al termine del quale useranno congiuntamente un incantesimo di *scaccia maledizioni* per annullare definitivamente l'aura negativa del luogo. Da quel momento, sarà possibile *consacrare* di nuovo la zona, anche e i poteri fino ad allora acquisiti saranno ormai scomparsi.

LISTA INCANTESIMI DEL DRUIDO

Il druido ha una propria lista di incantesimi (v. Tab. 1.14) che non include magie che influenzano il male o il bene, poiché il druido non ha alcun potere sulla natura degli esseri. Inoltre, a differenza dei chierici egli possiede una sola magia che riporta in vita i morti, la *reincarnazione*, che è ammessa all'interno del ciclo di vita, morte e rinascita, anche se viene usata solo quando il druido lo considera necessario per ripristinare l'equilibrio naturale (ad esempio nel caso di morti causate da un errore o da una creatura che ha alterato irrimediabilmente gli equilibri, o se il trapassato ha lasciato un compito in sospenso importante per la causa druidica).

Legenda:

* Incantesimi invertibili: queste magie possiedono un effetto inverso spiegato nella descrizione dell'incantesimo.

Incantesimi in italico: l'incantesimo possiede versioni alternative a quella comune (v. descrizione).

Tab. 1.14 – Lista degli Incantesimi Comuni dei Druidi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Aura sacra	Apnea	Barriera magnetica	Barriera naturale	Comando*	Assedio dei rampicanti	Armonia universale
Bacche benefiche	Arma magica	Bufera di neve	Bastoni in serpenti*	Comunione con la natura	Barriera*	Controllo tempo atmosferico
Blocca animali*	Blocca persone*	Consacrare*	Evoca alleato mostroso	Comunione divina	Charme piante	Desiderio
Cura ferite leggere*	Charme animali	Controllo della temperatura	Fauci della terra	Creare acqua e cibo	Guardiano primordiale	Energia purificatrice
Fuoco fatuo	Crea fuoco*	Crescita animale*	Forma vegetale	Creare mostri comuni	Guarigione*	Esplosione solare
Guardiano naturale	Evoca alleato animale	Cura ferite gravi*	Immunità agli elementi	Cura ferite critiche*	Individuare la corretta via	Legame vitale
Individuare il magico	Folata di vento	Cura malattie*	Manipolazione vegetale	Dissoluzione*	Parola del ritorno	Metamorfosi arborea
Intralciare	Lingua animale	Dissolvi magie	Muro di spine	Distuggere metalli	Reincarnazione	Morsa vegetale
Lancia di spine	Oscurare*	<i>Evocare fulmini</i>	Neutralizza veleno*	Evoca elementali	Repulsione	Morte strisciante
Localizzare specie	Raggio di sole*	Forza di volontà	Paralisi	Resistenza alla magia	Rigenerazione*	Semi miracolosi
Luminosità	Resistenza agli elementi	Metamorfosi animale	<i>Passa pianta</i>	Scarica di fulmini	Ristorazione*	Sopravvivenza
<i>Predire il tempo</i>	Scalda metalli	Parlare con le piante	Protezione vitale	Sciame d'insetti	Smuovi elemento	Stregoneria
Purificare cibi e acqua	Silenzio	Pelle di legno	Raffica di vento	Stagioni della vita	Spine laceranti	Terremoto
Scopri pericolo	Stretta rocciosa	Protezione dal veleno	Respingi fulmini	Vista rivelante	Trasformazione	Trasmutazione naturale
Servo animale	Torci legno	Zuppa miracolosa	Strali elementali	Zona purificata	Trasporto naturale	Viaggiare

SPECIALISTA: DRUIDO DELLO SPAZIO

Abilità generali: Magistrale: *Orientamento*
Obbligatorie: *Conoscenze spaziali,*
Religione (Druidismo)

DESCRIZIONE GENERALE

Il druido dello spazio ha scelto di dedicare la sua vita alla protezione e alla venerazione di un intero sistema solare anziché limitarsi ad un ecosistema planetario. Il suo obiettivo è mantenere l'equilibrio tra le forze naturali e senzienti all'interno del sistema, preservando le culture in pericolo e agendo in qualità di vigilante in tutto lo spazio, con particolare predilezione per la propria sfera celeste di appartenenza.

La maggior parte dei druidi dello spazio agisce all'interno di una singola sfera celeste (o sistema solare), e raramente si spostano attraverso il Flogisto, poiché il loro campo d'azione è già parecchio vasto. Tuttavia, se il druido ritiene che l'equilibrio del suo sistema sia minacciato da eventi che hanno origine in altre sfere celesti o se comprende che l'intero equilibrio delle sfere è minacciato, avrà ragioni più che valide per attraversare i confini della sua sfera e recarsi in altri sistemi solari per risolvere il problema.

Il druido dello spazio si muove costantemente all'interno della propria sfera usando vascelli volanti o grandi animali capaci di viaggiare a velocità di crociera, per tenere sotto controllo quanto più possibile ogni pianeta e parte del sistema. Il druido dello spazio è quindi per sua natura estremamente mobile, un vagabondo dello spazio che viaggia secondo un programma ben preciso, anche se spesso ad altri navigatori questo sfugge. Questi druidi cercano di rimanere in buoni rapporti con tutte le razze che si trovano nello spazio per ottenere favori, informazioni e passaggi verso altre destinazioni quando occorre. Ciò non significa tuttavia tollerare tutte le razze presenti nello spazio. Per la maggior parte essi concordano sul fatto che la supremazia degli elfi sia di aiuto al mantenimento dell'equilibrio universale (non a caso molti membri dell'ordine dei druidi spaziali sono elfi) e non esitano a dare una mano alle operazioni della Flotta Imperiale Elfica finché le azioni restano entro i limiti dettati dal loro motto: "Preservare l'ordine, non imporre uno diverso."

Dopo la fine della Prima Guerra Non-umana e la scomparsa delle flotte goblinoidi, la maggiore fonte di problematiche per i druidi spaziali sono i neogi, una razza balzata alla ribalta approfittando della situazione di scompiglio lasciata dalla guerra. I neogi sono mercanti senza scrupoli, predatori che sfruttano interi mondi senza remore per trarne il massimo profitto, infischiosene delle regole e dell'equilibrio e agendo unicamente per il proprio tornaconto. Anche gli illithid e gli elfi scuri (drow) sono certamente esseri pericolosi, ma secondo la visione druidica hanno un ruolo preciso nell'ordine dell'universo e bilanciano lo strapotere della Flotta Imperiale Elfica (ruolo che prima ricoprivano i goblinoidi). I neogi invece sono semplicemente pericolosi parassiti che seminano morte e sofferenza ovunque si trovino al pari dei non-morti, e sono quindi costante fonte di preoccupazione e disprezzo per i druidi dello spazio.

Il druido dello spazio crede quindi che il suo obiettivo sia di favorire l'equilibrio spaziale, poiché la natura, a causa dell'azione contrastante delle varie razze, non riesce a trovare da sola il proprio bilanciamento. Il druido dello spazio combatte sia l'entropia che deriva dall'assenza di leggi e dall'egoismo che la stagnazione causata da regole troppo rigide che minacciano la coesistenza delle parti. In fin dei conti solo tramite la Neutralità si può raggiungere l'equilibrio nel sistema, e quando ciò non accade il druido il minimo che possa fare il druido è trovare una nuova forza che bilanci la situazione in maniera opposta, per prendere il posto lasciato



vacante e ripristinare l'equilibrio spezzato. L'Ordine Druidico dello Spazio non prevede limiti al numero di Grandruidi esistenti all'interno di una sfera celeste.

ABILITÀ SPECIALI

Un druido dello spazio può contare su diverse capacità, alcune cognitive (Conoscenze druidiche, Educazione alla magia druidica e Creazione divina) e altre decisamente soprannaturali (Abilità naturali e Alleato animale). Di seguito vengono riportate solo le varianti o le eccezioni rispetto alle capacità dei druidi comuni.

Abilità Naturali

Il druido dello spazio sviluppa un legame speciale nei confronti della sfera celeste in cui è cresciuto, che è considerata il suo *habitat preferito*, all'interno del quale il druido ottiene sempre un bonus di +2 a qualsiasi prova di abilità o caratteristica. Il druido spaziale riceve come abilità bonus *Metabolismo lento* e ottiene un bonus di +1 su tutti i Tiri Salvezza finché si trova nello spazio, nel Flogisto o su qualsiasi asteroide o planetoidi di classe A e B.

Le capacità sovranaturali conferite dal suo ordine sono il *Legame cosmico* (v. descrizione sottostante) e la *Forma selvatica* al 4° livello (come i normali druidi).

- **Legame cosmico (1° livello):** ogni druido dello spazio riesce a ottenere gli incantesimi in qualsiasi sfera celeste si trovi grazie all'unione con le energie universali del cosmo e del Flogisto, a differenza degli altri incantatori divini limitati a usare magie dei primi tre livelli in sfere senza la loro divinità.

Conoscenze Druidiche

Il druido dello spazio sviluppa la capacità di riconoscere piante e creature native dello spazio. È sufficiente una prova di Intelligenza per identificare esattamente il tipo di pianta esaminata o la creatura avvistata se sono specie tipiche dello spazio, e con una prova di Intelligenza può comprendere il

livello di inquinamento della bolla gravitazionale di una nave o asteroide (aria pulita, viziata o mortale) prima di entrarci.

Inoltre, i druidi spaziali non possiedono il linguaggio druidico segreto tipico dei druidi planetari, ma conoscono la lingua comune (elfico stellare) e ottengono gratuitamente la conoscenza di un'altra lingua diffusa nello spazio ogni 6 livelli in virtù dei loro costanti contatti con le altre civiltà.

Educazione alla Magia Druidica

Il druido dello spazio studia ed evoca incantesimi allo stesso modo degli altri druidi. Il suo simbolo sacro è sempre una pietra proveniente dallo spazio, ovvero i frammenti di un meteorite, di solito incastonata in un monile o in un bastone.

Il rifugio sacro di un druido dello spazio si trova solitamente in un luogo isolato, spesso un asteroide o un planetario di classe A o B. Alcuni consacrano addirittura una nave spaziale come proprio sacro rifugio, ma questo è possibile solo con navi volanti create con processi naturali (ad esempio quelle degli elfi) e non costruite artificialmente. Data la possibilità di vedere distrutta la propria nave insieme col proprio luogo sacro, pochi druidi dello spazio scelgono questa via.

Il druido dello spazio ha accesso ai seguenti incantesimi che sostituiscono alcuni di quelli comuni per i druidi.

Purificare aria

Livello 1° (sostituisce *predire il tempo*)

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 ton di volume per livello

Durata: permanente

Il druido è in grado di rendere nuovamente pura 1 tonnellata volumetrica di aria per livello nella bolla gravitazionale in cui si trova. Se il volume della bolla è superiore di oltre il doppio della sua area d'effetto, la purificazione non dà alcun risultato. Se il volume è compreso tra metà e il doppio della sua area d'effetto, lo stato dell'atmosfera migliora di un grado (da viziata a pura, da mortale a viziata). Se il volume della bolla gravitazionale è compreso nell'area d'effetto, l'intera aria nella bolla torna pura all'istante.

Individuare portali

Livello 2° (sostituisce *stretta rocciosa*)

Scuola: Divinazione

Raggio: 450 metri

Area d'effetto: sfera di cristallo

Durata: 1 giorno per livello

Il druido può individuare la presenza di un portale naturale o artificiale sulla superficie della sfera celeste per poter uscire o entrare dalla sfera. Finché si trova entro 450 metri (1 unità spaziale) dalla superficie della sfera, l'incantesimo indica la direzione da seguire per raggiungere il portale più vicino, che solitamente si raggiunge entro 3d8 giorni.

Potenziamento naturale

Livello 3° (sostituisce *evocare fulmini*)

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: creatura o veicolo da 1 ton per livello

Durata: 1 minuto per livello

Potenzia le prestazioni della creatura o del veicolo toccato dal druido (solo se la stazza rientra nel volume influenzabile) con gli effetti seguenti:

- Creatura: raddoppia la velocità di movimento e migliora la CA di 2 punti
- Veicolo: aumenta di 1 punto la velocità o migliora di 1 grado la Classe di Manovrabilità (a scelta)

Guscio protettivo

Livello 4° (sostituisce *paralisi*)

Scuola: Abiurazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura ogni 5 livelli

Durata: speciale

Ricopre le creature bersaglio con una sostanza simile a una corteccia legnosa, ponendola in stato di animazione sospesa; è consentito un TS Corpo per evitare totalmente l'effetto. Il *guscio protettivo* è estremamente resistente e protegge il soggetto al suo interno da qualsiasi danno da calore o gelo, oltre a porlo in stato di animazione sospesa che lo preserva da fame, stanchezza o mancanza d'aria, e sospende il decorso di eventuali malattie o gli effetti di un veleno, anche se il soggetto continua ad invecchiare normalmente. Il guscio resta integro fino a che non viene dissolto magicamente, oppure svanisce automaticamente dopo un'ora da quando entra in contatto con l'atmosfera di un pianeta di classe A o più grande. Solitamente l'incantesimo viene usato per porre in stato di preservazione membri dell'equipaggio in caso di scarsità di cibo o aria, oppure per bloccare i nemici durante uno scontro senza causare loro danni.

Aprire portale *

Livello 5° (sostituisce *zona purificata*)

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 450 metri

Area d'effetto: sfera di cristallo

Durata: 12 turni

Crea un'apertura sulla superficie della sfera celeste che permette il passaggio di qualsiasi nave o creatura volante fino a che l'effetto non svanisce o viene annullato.

L'incantesimo inverso, *chiudere portale*, chiude un portale naturale per 12 turni o fa collassare un portale magico in maniera definitiva.

Creare timone stellare

Livello 7° (sostituisce *morsa vegetale*)

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una sedia o trono

Durata: 1 ora per livello

Crea un trono nel punto toccato, che collegato alla struttura in cui si trova agisce come un Timone Stellare Minore. Il timone minore permette ad una struttura di stazza massima pari al doppio del livello del druido (max 50 tonnellate volumetriche al 25°) di volare finché un incantatore resta seduto su di esso, ma prosciuga ¼ degli incantesimi utilizzabili (o PM) ogni 6 ore. La Velocità Tattica garantita è pari a 450 metri al minuto (1 Unità Spaziale) ogni 3 livelli (max 7 US al 21°) e permette di viaggiare nello spazio a velocità di crociera (100 milioni di km al giorno o 4 milioni di km all'ora) secondo le regole di Spelljammer, dotando la nave di una bolla gravitazionale di diametro pari a tre volte la sua dimensione più grande, che garantisce 112 giorni uomo di aria respirabile per tonnellata volumetrica della struttura (1 ton = 75 m³).

Non è possibile rendere permanente questo effetto.

ELEMENTALOR

Sottoclasse del Mago

Dadi Vita:	D4, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Carisma 12, Intelligenza e Costituzione 10
Allineamento:	Neutrale
Tiri Salvezza:	P: Magia - S: Corpo
THACO/BAB:	Mago
Punti Esperienza:	Mago
Armature e scudi:	Armature leggere, nessuno scudo
Armi consentite:	Armi semplici a una mano
Maestria nelle armi:	Chierico
Abilità speciali:	Addestramento marziale Creazione arcana Educazione arcana elementale Essenza elementale
Abilità generali:	Magistrale: <i>Incantesimo inarrestabile</i> Obbligatoria: <i>Magia arcana elementale</i>

DESCRIZIONE GENERALE

L'Elementalor è un incantatore addestrato a trarre potere dalla comunione con le energie elementari che permeano l'universo secondo una particolare dottrina alphetiana e ochalessa creata dopo la distruzione della patria originale degli alphetiani. Gli elementalor credono che il cardine del Multiverso sia il bilanciamento tra le energie elementari che lo governano, e a questo fine ultimo sono tesi gli sforzi della loro setta, che si pone come una sorta di guardiani delle forze mistiche per evitare che accadano di nuovo tragedie come quella che ha portato alla distruzione di Vecchia Alphetia.

La strada per diventare un elementalor è dura e piena di sacrifici, e l'addestramento di solito comincia già dall'età dell'adolescenza, quando il maestro insegna al discepolo a creare un equilibrio tra il proprio corpo e il proprio spirito per entrare in contatto con le forze elementari. L'addestramento è particolarmente severo e persegue un duplice scopo: determinare quali siano i candidati dotati dei requisiti sufficienti per diventare membri della setta e insegnare agli allievi le tecniche per raggiungere l'equilibrio psico-fisico, stato necessario per entrare in comunione con le forze basilari del cosmo.

Una volta superata la prova finale per dimostrare la fedeltà all'ordine oltre che la preparazione necessaria per farne parte, l'allievo diventa membro della setta grazie ad una cerimonia con la quale ottiene un nuovo nome, che lo fa rinascere nel mondo con una nuova consapevolezza, e soprattutto un tatuaggio runico simbolo della sua scuola di pensiero, con il quale viene legato per sempre ad un'energia elementale chiamata *Essenza*. Questa Essenza è trasferita al soggetto dal suo maestro, che si priva di parte del suo spirito per permettere al nuovo discepolo di sfruttare le energie elementari ed evocare gli incantesimi tipici degli elementalor. Tuttavia, il rituale crea anche un vincolo spirituale tra l'allievo e il maestro, che quest'ultimo può sfruttare a suo vantaggio per farsi rispettare dal discepolo, fino a che questi non si affrancherà definitivamente (v. la sezione Abilità Speciali).

Ogni elementalor crede che nulla in natura sia buono o cattivo a priori. Esiste una parte positiva ed una negativa in tutte le cose: la luce può illuminare, ma può anche accecare; la tenebra può confondere, ma anche essere luogo di rifugio; il fuoco può scaldare o bruciare; l'acqua può dissetare e allo stesso tempo affogare; l'aria può farci respirare, ma la sua furia può devastare; e infine la terra può dare buoni frutti, ma la sua collera può portare rovina e distruzione. Così l'elementalor ha giurato di comprendere e di rispettare il duplice aspetto di tutti gli elementi, quello Creatore e quello



Distruttore, e di votare la sua vita alla preservazione della Legge dell'Equilibrio che fa girare l'universo. Per questo tutti gli elementalor seguono la dottrina Neutrale, anche se esistono alcuni soggetti più tendenti alla causa della Positività o Creazione e altri votati a quella della Negatività o Distruzione. Gli Allineati si schierano apertamente a favore di un certo modus operandi (Preservatori vs Distruttori), mentre altri (gli Equilibratori, come amano definirsi questi ultimi) predicano la neutralità d'intenti, rifiutando di allinearsi con una filosofia in particolare e preferendo vagliare il proprio giudizio in base alle circostanze.

Gli elementalor rifiutano le etichette morali di Bene e Male, e considerano invece le azioni nei semplici termini di creazione-equilibrio-distruzione, ciascuna delle quali è vitale per l'esistenza dell'universo e legittimata nei propri intenti. Non sorprende nemmeno il fatto che gli elementalor si trovino spesso a lottare tra loro. Essi rispecchiano le opposizioni elementari esistenti in natura, e sanno che devono scontrarsi prima o poi col loro opposto poiché è nell'ordine naturale delle cose. D'altronde, ad un'azione corrisponde sempre una reazione contraria, che potrebbe avvenire contemporaneamente o nell'immediato futuro, e questo funge al bilanciamento universale.

Nonostante una concezione generale condivisa, ogni scuola elementale ritiene la propria visione più importante delle altre nell'assetto universale delle forze, e anche questo genera rivalità tra gli elementalor. Alcuni di loro predicano una via alternativa al raggiungimento dell'illuminazione chiamata *Duplicità*. In base a questo credo, un elementalor può raggiungere un grado di purezza superiore solo se è in grado di combinare due diversi elementi non contrapposti tra loro, rispettivamente un elemento Transcendente (Luce o Ombra) e uno Fondamentale (Acqua, Aria, Fuoco o Terra). Grazie a quest'unione egli accede a nuovi poteri preclusi a tutti gli altri elementalor, anche se in cambio si dissocia per sempre dai poteri delle due discipline opposte. I Duplici si vantano di possedere un potere superiore a quello di qualsiasi Elementalor Puro (come dimostra anche la conoscenza di incantesimi normalmente inaccessibili agli altri membri della setta), poiché combinano due elementi per entrare maggiormen-

te in sintonia con l'universo (secondo il principio che due elementi valgono più di uno). Non è però possibile pensare ad altre fusioni, poiché i due Trascendenti sono tra loro opposti e mutuamente esclusivi, e i Fondamentali si oppongono in coppie, tanto che una combinazione di tre elementi è considerata sia energeticamente che filosoficamente impraticabile e troppo complessa da controllare.

Gli elementalor sono tutt'altro che remissivi o umili quando si tratta di difendere il proprio nome o l'ordine di appartenenza, e vengono addestrati appositamente per usare sia le capacità combattive che i loro poteri per mostrare platealmente la propria forza, cercando di scoraggiare i nemici senza ingaggiare battaglia. Per questo gli elementalor preferiscono combattere in modo teatrale e con effetti spettacolari, così da recare onore alla propria setta e affermare la superiorità dei loro poteri e della loro filosofia di vita. Gli elementalor infatti, hanno la profonda convinzione di possedere la conoscenza della via più diretta per il raggiungimento della perfezione spirituale e del potere supremo, e perseguono con costanza la strada verso i livelli più alti dell'illuminazione e l'armonia con le forze universali, con la convinzione di ricoprire il ruolo cardine di custodi dell'equilibrio. Essi riconoscono che possano esistere altre strade per raggiungere la perfezione, ma dubitano che ve ne siano altre più perfette del sentiero dell'elementalor, e dunque considerano gli altri individui potenzialmente inferiori o semplicemente confusi. Gli elementalor trattano quindi gli altri alla pari solo finché questi si dimostrano al loro livello, altrimenti si comportano in maniera arrogante o li ignorano.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

L'elementalor si addestra ad usare solo armi maneggevoli e la scelta è limitata alle armi semplici a una mano (incluse armi da tiro o da fuoco).

L'elementalor ha competenza nell'uso di armature leggere in virtù del suo addestramento marziale, anche se non sa usare lo scudo. Inoltre l'Essenza elementale che gli conferisce i poteri non viene influenzata dall'uso di corazze di cuoio, pelli o tessuto (nessuna probabilità di fallimento arcano), mentre per altri materiali si applicano le normali probabilità di fallimento degli incantatori arcani.

ABILITÀ SPECIALI DEGLI ELEMENTALOR PURI

Le abilità speciali degli elementalor sono legate al suo Addestramento speciale necessario a permettergli di contenere l'Essenza Elementale, e alla sua Educazione magica che gli concede anche la capacità di Creazione arcana.

Addestramento Marziale

L'elementalor riceve un addestramento duro e rigoroso al fine di prepararlo fisicamente a contenere l'Essenza elementale senza esserne consumato, oltre che a migliorare le sue capacità offensive. In virtù di questo addestramento egli ottiene un bonus di +1 ai suoi TS Corpo fin dal 1° livello, e migliora di 1 punto il THAC0/BAB di classe ai livelli 10°, 20° e 30° (per un totale di +3 punti al THAC0/BAB da elementalor al 30°).

Essenza Elementale

L'Essenza è una parte dello spirito di un maestro elementalor (livello superiore al 5°) impiantata con una cerimonia nell'animo del discepolo, per permettergli di sviluppare a sua volta un legame con le energie universali secondo il Dominio a cui è legato il suo maestro (ad esempio un elementalor del Fuoco genererà un'Essenza legata al Fuoco). L'Essenza si compenetra indissolubilmente allo spirito e al corpo del personaggio, e man mano che questi aumenta la

propria esperienza impara ad espandere l'Essenza per evocare effetti sempre più potenti. Tuttavia, dato che inizialmente l'Essenza viene donata dal maestro (che per fare ciò perde permanentemente 100 PE per punto di Carisma del discepolo; il rituale non si può celebrare se a causa di questa operazione il maestro scendesse di livello), questo permette al maestro di esercitare un certo controllo sullo spirito del discepolo fino a quando egli non raggiunge una simbiosi tale con la propria essenza da plasmarla secondo la propria volontà e indole (al 5° livello). Fino a quel momento, il maestro è in grado di comprendere sempre lo stato d'animo di ogni suo discepolo (rabbia, quiete, desiderio, ecc.) senza tuttavia leggerne i pensieri, e può influenzarne le azioni con un semplice comando ad ogni round (come se usasse l'incantesimo di 1° livello *parola del comando*).

Una volta determinata l'Essenza di un elementalor, la regola vuole che questi rimanga fedele ad essa fino alla fine della sua vita. Tuttavia, vi sono numerosi esempi nel corso della storia che testimoniano il tradimento di alcuni elementalor puri che hanno rinnegato il proprio dominio e lo hanno modificato a favore di un altro, cedendo a pressioni o promesse di altri maestri. È possibile modificare l'allineamento elementale della propria Essenza solo se un maestro legato ad un dominio diverso cede parte della propria Essenza all'elementalor: il maestro perde un numero di PE pari a 500 per livello dell'elementalor da convertire, mentre quest'ultimo perde permanentemente il 10% dei suoi PE totali, a tutti gli effetti rinnegando parte delle sue esperienze passate, rinunciando a tutti gli incantesimi del suo precedente elemento e dovendo apprendere i nuovi incantesimi disponibili dal nuovo maestro (cosa che richiede almeno un mese di studio e meditazione), che continuerà ad avere influenza su di lui fino a quando l'allievo non guadagnerà almeno un livello di esperienza. Gli elementalor che fanno questa scelta di campo sono considerati dei traditori dai loro precedenti alleati e osteggiati fino alla morte. Nessun Duplice invece è in grado di rinnegare le proprie essenze né di alienarne una in cambio di un'altra. La Duplicità è talmente vincolante che questi elementalor rimangono legati immutabilmente ad essa.

L'Essenza elementale dona al personaggio tre capacità uniche: il potere di evocare Incantesimi elementali, una particolare Resistenza elementale e una Padronanza degli incantesimi legati al proprio Dominio.

Incantesimi elementali: il legame con l'Essenza permette all'elementalor di evocare incantesimi arcani in base all'istruzione ricevuta dal maestro, che fissa il Dominio elementale a cui appartiene il personaggio. Tutti gli incantesimi degli elementalor sono associati a sei elementi diversi, suddivisi in Trascendenti (Luce e Ombra) e Fondamentali (Acqua, Aria, Fuoco e Terra), più un piccolo numero di magie considerate Universali (effetti che permettono di identificare o manipolare la magia in genere senza limitazioni di scuole o effetti, come *individuare il magico* e *dissolvi magie*) e accessibili a elementalor di ogni Dominio (gli incantesimi universali non sono considerati incantesimi di Dominio). Per determinare a quale elemento sia associabile un incantesimo (in particolare per crearne di nuovi) usare le seguenti linee guida:

- *Acqua:* effetti che hanno a che fare con l'acqua e i liquidi in genere, le energie fredde e l'acido.
- *Aria:* effetti che hanno a che fare con l'aria, l'atmosfera, i gas, il volo e il suono.
- *Fuoco:* effetti che hanno a che fare con il fuoco e il magma, le temperature elevate e le esplosioni infuocate.
- *Luce:* effetti che hanno a che fare con la luce e la velocità (compreso il trasporto istantaneo), l'elettricità, la vista, effetti di forza, invisibilità e distorsione.
- *Ombra:* effetti che hanno a che fare con l'energia dell'Ombra, la notte, le illusioni e la confusione mentale.

- **Terra:** effetti che hanno a che fare con la terra in tutte le sue forme (sabbia, pietra, roccia, ecc.), pietrificazione, minerali, metalli e gravità.

L'elementalor può evocare un incantesimo al round, concentrandosi mentre pronuncia una breve formula codificata e compie gesti brevi e secchi per richiamare l'energia desiderata da un elemento che deve essere presente nelle vicinanze (v. sotto Educazione arcana elementale).

Padronanza elementale: l'elementalor trae il proprio potere dal legame che sviluppa con gli elementi universali (acqua, aria, fuoco, terra, luce e ombra). In particolare, la sua Essenza dona all'elementalor un potere sovranaturale identico ad un incantesimo arcano di durata variabile e sfruttabile una volta al giorno come azione gratuita:

- **Acqua:** *respirare acqua* (3°) per 3 turni per ogni punto Costituzione.
- **Aria:** *levitazione* (2°) per 1 turno per ogni punto Costituzione.
- **Fuoco:** *fiamma magica* (2°) per 1 turno per ogni punto Costituzione.
- **Luce:** *vedere l'invisibile* (2°) per 1 turno per ogni punto Costituzione.
- **Ombra:** *infravisione* (3°) per 3 turni per ogni punto Costituzione.
- **Terra:** *mani di pietra* (2°) per 1 turno per ogni punto Costituzione.

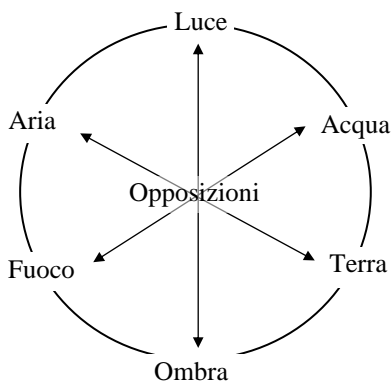
Inoltre, ogni elementalor ottiene i seguenti vantaggi legati al proprio Dominio elementale:

- **POTENZA ELEMENTALE:** impone una penalità di -1 ai Tiri Salvezza per evitare incantesimi da lui evocati appartenenti al proprio Dominio, e le magie offensive del suo elemento provocano sempre 1 PF in più per dado;
- **RESISTENZA ELEMENTALE:** bonus +1 ai TS per resistere a effetti del suo stesso Dominio, e riduce di 1 punto per dado i danni provocati da effetti magici, sovranaturali o comuni del suo stesso Dominio.

Quando un elementalor si trova in un piano opposto al proprio elemento ha una penalità di -1 su tutti i suoi tiri, mentre se si trova nel piano allineato al suo stesso elemento ha un bonus di +1 a tutti i tiri. Per gli elementalor dei Domini Fondamentali (Acqua, Aria, Fuoco e Terra) questo vale mentre si trovano nel piano elementale corrispondente, per gli elementalor della Luce vale nel piano Astrale, e per quelli dell'Ombra nel piano Etereo e nella Dimensione dell'Incubo.

Nel caso dei Duplici, essi ottengono i poteri sovranaturali e i vantaggi della Resistenza elementale legati ai loro due Domini, ma perdono il vantaggio della Potenza elementale collegato ad entrambi i loro domini di riferimento.

Di seguito si riporta il Cerchio Universale degli Elementi secondo la tradizione elementalor, al fine di determinare le opposizioni tra i vari Domini. Da notare che queste opposizioni valgono per gli elementalor in qualsiasi universo.



Educazione Arcana Elementale

Ogni elementalor novizio riceve dal suo maestro gli insegnamenti per capire quali sono i poteri tipici del Dominio elementale a cui appartiene, le formule e i gesti che servono per richiamarli e manipolarli. L'elementalor necessita di un periodo di riposo di almeno 8 ore prima di poter meditare per raccogliere le energie necessarie ad usare degli incantesimi (la meditazione dura per 1 ora), ma non deve necessariamente decidere quali memorizzare prima, perché può evocare il potere che necessita tra quelli a lui noti in base al bisogno, proprio come gli stregoni.

L'elementalor sviluppa spontaneamente un numero di incantesimi per livello di potere pari alla metà del punteggio di Carisma (solitamente i primi incantesimi manifestati sono quelli che impara a replicare dal suo maestro), mentre il numero massimo di incantesimi che può conoscere per ogni livello è pari a 2/3 del punteggio di Carisma. Nel momento in cui l'elementalor decide quali sono tutti gli incantesimi legati alla sua Essenza per un livello di potere, non potrà più crearne o apprenderne altri poiché ha saturato le capacità della sua Essenza relativamente a quel livello.

Sviluppare spontaneamente un incantesimo significa trovare in sé il potere per creare un determinato effetto magico. Se l'incantesimo appartiene al suo elemento, il personaggio acquisisce l'incantesimo automaticamente e può usarlo senza problemi, altrimenti è necessaria una prova di *Magia arcana* a cui aggiunge anche il proprio bonus di Carisma e che riceve una penalità pari al livello della magia; se fallisce, potrà riprovare a sviluppare quel determinato effetto solo con una normale ricerca magica (v. Creazione arcana).

Gli incantesimi degli elementalor sono divisi in nove livelli di potere e tutti abbinati ad un determinato elemento. Alcuni sono simili alle versioni diffuse tra maghi e stregoni, mentre altri sono totalmente nuovi, creati dai Fondatori che per primi hanno dato vita a questa disciplina magica (fare riferimento alla *Lista degli incantesimi degli Elementalor*). Per ogni livello di potere, almeno metà del numero massimo di incantesimi sviluppabili deve appartenere al suo Dominio elementale (se non ve ne sono a sufficienza nell'elenco, è sufficiente avere tutti quelli tradizionali), mentre per i restanti la scelta può spaziare tra tutti gli elementi, con la sola esclusione di quelli legati all'elemento opposto. Quando accede a un nuovo livello di potere di incantesimi, per sviluppare le magie spontaneamente l'elementalor deve meditare per 8 ore al giorno per ciascun incantesimo da creare, ascoltando il soffio della sua Essenza rinchiuso in un luogo ove siano presenti manifestazioni di tutti gli elementi ad eccezione del suo opposto. Al termine della meditazione, l'elementalor apprende i nuovi poteri e potrà evocarli limitatamente al suo livello.

Per evocare incantesimi l'elementalor abbisogna di tre componenti: quella vocale (la voce per intonare la formula magica), quella somatica (una mano per tracciare un simbolo mistico, a meno che non sia specificato diversamente) e quella materiale, ovvero un piccolo campione dell'elemento a cui appartiene l'incantesimo (1 kg di terra, 1 litro d'acqua, 1 metro cubo d'aria, la fiamma di una candela per fuoco o luce, un'ombra grande almeno 1 mt), che deve essere presente entro il suo raggio d'azione (se il raggio è zero o a contatto, l'elemento deve trovarsi entro 1 metro dall'elementalor), ma non viene consumato dall'incantesimo. La magia non può essere creata se manca una sola di queste tre componenti.

L'elementalor è in grado di utilizzare tutti gli oggetti magici riservati agli incantatori arcani di cui riesca a capire le modalità di attivazione, ad eccezione degli oggetti con poteri associati al suo Dominio opposto (ad esempio un elementalor del fuoco non potrà mai sfruttare oggetti con poteri basati sull'aria o sul suono, compreso il volo) e degli incantesimi scritti su pergamene magiche, per lui impossibili da comprendere e da creare.

Creazione arcana

A partire dal 3° livello l'elementalor può ricercare nuovi incantesimi purché non appartenenti al Dominio opposto, mentre può realizzare oggetti magici di vario tipo man mano che acquista esperienza in base al livello (v. regole per ricerca e creazione magica sul *Tomo della Magia di Mystara*):

- 6° livello può incantare oggetti con poteri del proprio Dominio se possiede l'abilità *Forgiatura magica*.
- 9° livello: può creare pozioni magiche se possiede l'abilità *Alchimia* e può creare qualsiasi tipo di oggetto magico se possiede l'abilità *Forgiatura magica*, ad eccezione di pergamene incantate ed oggetti con poteri permanenti di 9° livello.

Per ricercare incantesimi l'elementalor deve ritirarsi in un luogo ove sia presente una grande quantità dell'elemento associato alla magia da creare e deve possedere l'ingrediente chiave necessario per il suo esperimento (tipicamente un raro elemento naturale o magico o una parte di una creatura in qualche modo connessa all'incantesimo – v. capitolo 7 “Ricerca incantesimi” nel *Tomo della Magia di Mystara* per le regole sull'ingrediente chiave). Il rituale impiega una settimana per magie dal 1° al 4°, due settimane dal 5° al 8° e 3 settimane per magie di 9°, passate a meditare ed esercitarsi per 12 ore al giorno senza distrazioni, altrimenti il tentativo fallirà. Dato che il rituale necessita solo dell'ingrediente chiave, il costo è pari a metà di quello indicato per una ricerca magica standard (indicato nella tabella a pag. 290 del *Tomo della Magia di Mystara*); se tuttavia l'elementalor si procura da solo l'ingrediente anziché comperarlo, i costi della ricerca si azzerano. L'esito della ricerca si determina con una prova di *Magia arcana* a cui si aggiunge 1/9 del livello del personaggio, e il fatto che l'effetto sia di dominio o meno determina il risultato finale atteso dalla prova come segue:

Incantesimi di Dominio: 11 + livello incantesimo +3

Incantesimi non di Dominio: 11 + livello incantesimo +6

In caso di successo, l'elementalor guadagna PE pari al valore teorico della ricerca magica (v. pag. 290 del *Tomo della Magia di Mystara*); in caso di fallimento, l'elementalor perde 500 PE per livello dell'incantesimo e potrà riprovare ad inventare quella magia solo al livello successivo.

ABILITÀ SPECIALI DEGLI ELEMENTALOR DUPLICI

Come accennato in precedenza, alcuni elementalor (sia tra gli Allineati che tra gli Equilibratori) ritengono che sia possibile raggiungere uno stato di maggior illuminazione fondendo all'interno della propria Essenza un elemento Trascendente (tra Luce e Ombra) ed uno Fondamentale (tra Acqua, Aria, Fuoco e Terra), aggiungendo quindi un secondo elemento al proprio Dominio. Questi soggetti, chiamati Duplici, hanno accesso a tutti i poteri di un elementalor puro del proprio Dominio, ma guadagnano anche altre capacità.

Il percorso per giungere alla duplicità è sempre personale, frutto di lunghe esperienze e meditazione, visto che si tratta di trovare un modo per fondersi con un secondo elemento in base alle proprie inclinazioni. Solo a partire dal 9° livello un elementalor ha l'esperienza e le capacità magiche sufficienti a compiere una cerimonia per vincolare a sé una forma pura di Essenza. Il rituale può essere tentato a partire dal 9° e se l'elementalor ha presenza di spirito e intelletto sufficienti (Carisma 16 e Intelligenza 14) a padroneggiare le energie richieste, esso ha successo automaticamente. In caso contrario la probabilità di riuscita della cerimonia è pari al doppio della somma di Intelligenza, Carisma e Livello del personaggio e se il rituale fallisce l'elementalor potrà ritentare solo dopo aver guadagnato un nuovo livello di esperienza.

Dal momento in cui diventa un Duplice, l'elementalor può *apprendere e sviluppare istintivamente gli incantesimi dei due elementi della Duplicità*, senza superare il numero massimo di magie conosciute. Egli ottiene i poteri sovranaturali associati ai due domini e i vantaggi della Resistenza elementale legati ai due Domini, ma perde la possibilità di sfruttare la Potenza elementale collegata ad entrambi i domini di riferimento. Inoltre, egli deve rinunciare a tutti gli incantesimi opposti al secondo elemento, né potrà mai usare oggetti magici basati su quegli effetti; le magie di quell'elemento che già possedeva svaniscono all'istante e l'elementalor dovrà rimpiazzarle tramite la ricerca magica (non sviluppa i sostituti automaticamente) con altrettanti effetti legati agli elementi a lui accessibili o alla scuola tipica della Duplicità (v. sotto).

Infatti, un elementalor duplice guadagna anche l'accesso ad una *scuola di incantesimi caratteristica della propria Duplicità*, che estende la lista normale di incantesimi che può usare. Per evocare questi incantesimi speciali entrambi gli elementi della sua Duplicità devono essere presenti nel raggio d'azione, e sono considerati alla stregua di magie Universali ai fini della ricerca magica. Inoltre, nel momento in cui diventa duplice egli può decidere di sostituire un incantesimo per ogni livello di potere tra quelli da lui padroneggiati con una magia tipica della scuola della Duplicità, che può apprendere tramite la ricerca magica. Infine, 2/3 delle magie conosciute per ogni livello di potere devono appartenere ai suoi Domini o alla scuola di magia caratteristica della Duplicità. La scuola della Duplicità permette inoltre di acquisire o mantenere quelle magie di elemento opposto associate ad essa, considerate però di un livello superiore al normale. Ad esempio, benché basata su Fuoco e Luce, la Duplicità dell'Evocazione permette di usare anche magie di Evocazione legate ai domini opposti di Acqua e Ombra, che però saranno considerate di un livello superiore (quindi *vortice acido* diventa di 5° ed *evoca ombre* di 4°).

La lista sottostante riporta le Duplicità possibili in base alla combinazione degli elementi e la scuola di incantesimi a cui l'elementalor può accedere.

Acqua + Luce: Duplicità della Guarigione

Tutti gli incantesimi di Guarigione dei chierici ad esclusione di quelli di Resurrezione.

Acqua + Ombra: Duplicità della Necromanzia

Tutti gli incantesimi della scuola della Necromanzia.

Aria + Luce: Duplicità della Lungimiranza

Tutti gli incantesimi della scuola della Divinazione e tutti quelli dell'Abiurazione dal 1° al 5° livello.

Aria + Ombra: Duplicità dell'Invocazione

Tutti gli incantesimi della scuola dell'Invocazione.

Fuoco + Luce: Duplicità dell'Evocazione

Tutti gli incantesimi della scuola dell'Evocazione.

Fuoco + Ombra: Duplicità della Costrizione

Tutti gli incantesimi della scuola dell'Ammaliamento e tutti quelli dell'Evocazione dal 1° al 5° livello.

Terra + Luce: Duplicità della Trasmutazione

Tutti gli incantesimi della scuola della Trasmutazione.

Terra + Ombra: Duplicità della Protezione

Tutti gli incantesimi della scuola dell'Abiurazione e tutti quelli della Divinazione dal 1° al 5° livello.

LISTA INCANTESIMI DELL'ELEMENTALOR

Di seguito la lista degli incantesimi dell'Elementalor, divisi per Dominio di appartenenza e livello. Gli incantesimi sono equivalenti alle omonime magie arcane di pari livello descritte nel *Tomo della Magia di Mystara*, ad eccezione di quelli con le seguenti diciture:

(C) Incantesimo divino dei Chierici

(D) Incantesimo divino dei Druidi

(S): Incantesimo divino degli Sciamani

(M) Incantesimo arcano della lista del Maestro delle Ombre

Incantesimi elencati in italiano sono nuovi e vengono descritti nella sezione seguente.

UNIVERSALI

(23 incantesimi)

Primo Livello

1. Analizzare
2. Individuare il magico

Secondo Livello

1. Individuare il male

Terzo Livello

1. Dissolvi magie

Quarto Livello

1. Incantare oggetti

Quinto Livello

1. Intercetta incantesimi

Sesto Livello

1. Alterazione della magia
2. Barriera anti-magia
3. Globo di invulnerabilità
4. Spezzare incantamento

Settimo Livello

1. Accumulatore magico
2. Copia incantesimo
3. Energia purificatrice
4. Respingi incantesimi
5. Risucchio magico
6. Trasferire incantamento

Ottavo Livello

1. Interdizione arcana
2. Permanenza
3. Ritardo
4. Sfera di protezione dalla magia

Nono Livello

1. *Antimateria magica*
2. Distruzione del magico
3. Raggio anti-magia

ACQUA

(59 incantesimi)

Primo Livello

1. Contrastare elementi
2. Esplosione elementale
3. Galleggiare
4. Pioggia magica*
5. Raggio congelante
6. Sputo acido

Secondo Livello

1. Dardo elementale ghiacciato
2. Freccia acida
3. Gorgo marino (C)
4. Nuotare*
5. Resistenza agli elementi (C)
6. *Simbolo di protezione elementale*
7. Soffio arcano: gelo

Terzo Livello

1. Arma potenziata gelida
2. Bufera di neve (D)
3. Cono di gelo
4. Controllare elementi: acqua e ghiaccio
5. Evocare turbini d'acqua (C)
6. Forma liquida
7. *Guarigione elementale*
8. Respirare elemento: acqua
9. Simulacro liquido
10. Spruzzo acido
11. Trasmutare liquidi

Quarto Livello

1. Aria liquida
2. Forma glaciale
3. Immunità agli elementi (C)
4. Ipotermia (C)
5. Lancia di ghiaccio
6. Muro d'acqua
7. Muro di ghiaccio
8. Nebbia solida
9. Scudo elementale
10. Strali elementali: ghiacciati
11. Tempesta di ghiaccio
12. Trasmutazione acqua
13. Vortice acido

Quinto Livello

1. Distorsione spaziale sott'acqua
2. Evoca elementali d'acqua
3. Forma elementale: Acqua
4. Onda elementale di gelo
5. Potere elementale: acqua
6. Tormenta gelida (C)
7. Trappola di ghiaccio

Gli incantesimi protettivi *contrastare elementi*, *resistenza agli elementi*, *simbolo di protezione elementale*, *immunità agli elementi* e *scudo elementale* possono essere conosciuti e usati in ogni forma da qualsiasi elementalor collegato ad almeno uno di quegli elementi (es. *resistenza agli elementi* è accessibile ai domini di Acqua, Fuoco e Luce).

Infine, è presente anche una lista di incantesimi universali accessibili a elementalor di ogni dominio: si tratta di effetti che permettono di identificare o manipolare la magia in genere senza limitazioni di scuole o effetti, ma considerati incantesimi non di dominio.

Sesto Livello

1. Controllare i liquidi
2. Controllare le correnti
3. Nebbia acida
4. Protezione elementale estesa
5. Sfera raggelante
6. Viaggio elementale: Acqua

Settimo Livello

1. Calmare le acque*
2. Controllare elementali: Acqua
3. Pioggia acida

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Acqua
2. Ghiaccio perenne

Nono Livello

1. Maremoto
2. Raggio polare
3. *Runa della trasmutazione*
4. Sfera acida

ARIA

(59 incantesimi)

Primo Livello

1. Aria leggera
2. Caduta morbida
3. Esplosione elementale
4. Fluttuare
5. Illusione minore
6. Onda sonora
7. Soffocare
8. Spinta possente
9. Vento sussurrante

Secondo Livello

1. Folata di vento
2. Levitazione
3. Muro di vuoto
4. Nube maleodorante
5. Oscurare* (D)
6. Silenzio (C)
7. Silenzio individuale
8. *Simbolo di protezione elementale*

Terzo Livello

1. Arma potenziata vibrante
2. Climatizzare ambiente
3. Controllare elementi: aria e gas
4. Creare aria
5. Evocare turbini d'aria (C)
6. Forma gassosa
7. *Guarigione elementale*
8. Rombo di tuono
9. Rubare il respiro
10. Respirare elemento: aria
11. Volare

Quarto Livello

1. Acqua aeriforme
2. Creare atmosfera
3. Muro di vento
4. Raffica di vento
5. Tromba d'aria

Quinto Livello

1. Distorsione elementale in aria
2. Evoca elementali d'aria
3. Forma elementale: Aria
4. Frusta di vento
5. Nube mortale
6. Onda elementale di pressione
7. Potere elementale: aria
8. Veicolo incantato

Sesto Livello

1. Controllare i venti
2. Evanescenza
3. Lamento straziante (C)
4. Nube velenosa
5. Protezione elementale estesa
6. Viaggio elementale: Aria

Settimo Livello

1. Controllare elementali: Aria
2. Controllo del tempo atmosferico
3. Nube esplosiva
4. *Onde di Nayat*
5. Viaggiare (C)

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Aria
2. Immaterialità
3. Nave di nuvola
4. Nube corrosiva

Nono Livello

1. *Runa della trasmutazione*
2. Ruggito possente
3. Uragano

FUOCO

(59 incantesimi)

Primo Livello

1. Contrastare elementi
2. Esplosione elementale
3. Mani brucianti
4. Raggio incandescente
5. *Raffreddare*
6. Riscaldare*

Secondo Livello

1. Alterare fuochi normali
2. Arco di fuoco (C)
3. Crea fuoco* (D)
4. Dardo elementale infuocato
5. Fiamma magica
6. Occhi di bragia
7. Pirocinesi
8. Resistenza agli elementi (C)
9. Sangue bollente (C)
10. Scalda metalli (D)
11. Sfera incendiaria
12. *Simbolo di protezione elementale*
13. Soffio arcano: fuoco

Terzo Livello

1. Arma potenziata rovente
2. Controllare elementi: fuoco e lava
3. *Guarigione elementale*
4. Palla di fuoco
5. Respirare elemento: fuoco
6. Trappola di fuoco

Quarto Livello

1. Ali della fenice
2. Attacco solare
3. Colpo di calore (C)
4. Forma fiammeggiante
5. Immunità agli elementi (C)
6. Muro di fuoco
7. Passaggio nella lava
8. Scudo elementale
9. Strali elementali: infuocati

Quinto Livello

1. Cancelli di fuoco (C)
2. Distorsione elementale in lava
3. Evoca elementali di fuoco
4. Fiamma purificatrice
5. Forma elementale: Fuoco
6. Onda elementale di fuoco
7. Potere elementale: fuoco
8. Spada di fuoco (S)
9. Traccia di fuoco

Sesto Livello

1. Fiamma di giustizia
2. Tentacolo infuocato
3. Protezione elementale estesa
4. Roccia in lava
5. Viaggio elementale: Fuoco

Settimo Livello

1. Controllare elementali: Fuoco
2. Fuoco dilaniante
3. Palla di fuoco ritardata
4. Ragnatela infiammante

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Fuoco
2. Morte esplosiva
3. Pietre incandescenti
4. Pioggia di fuoco

Nono Livello

1. Furia infuocata
2. *Runa della trasmutazione*
3. Sciame di meteore

LUCE

(84 incantesimi)

Primo Livello

1. Dardo incantato
2. Disco levitante
3. Fuoco fatuo (D)
4. Luce magica
5. Luci fatate
6. Luminosità (D)
7. Lungavista
8. Raggio elettrizzante
9. Scudo magico
10. Servitore invisibile
11. Spruzzo colorato
12. Stretta folgorante

Secondo Livello

1. Barriera riflettente
2. Dardo accecante
3. Dardo elementale elettrico
4. Fascio di luce (C)
5. Guardia notturna
6. Invisibilità
7. Raggio di sole*
8. Resistenza agli elementi (C)
9. Scudo deflettente
10. Sfocatura
11. *Simbolo di protezione elementale*
12. Smaterializzazione
13. Vedere l'invisibile

Terzo Livello

1. Arma potenziata fulminante
2. Barriera elettrica
3. Evocare fulmini (D)
4. Fulmine magico
5. *Guarigione elementale*
6. Infravisione
7. Luce perenne
8. Riparo sicuro
9. Sfera di invisibilità
10. Spiare
11. Velocità
12. Viceversa

Quarto Livello

1. Attacco solare
2. Aura difensiva
3. Distorsione
4. Immunità agli elementi (C)
5. Invisibilità migliorata
6. Mano interposta
7. Occhio dello stregone
8. Porta dimensionale
9. Respingi fulmini (D)
10. Scrutare
11. Scudo elementale
12. Seconda vista
13. Sfere elettrizzanti
14. Strali elementali: elettrici
15. Vista penetrante

Quinto Livello

1. Moltiplica immagine
2. Scarica di fulmini
3. Teletrasporto
4. Tunnel dimensionale
5. Vista rivelante

Sesto Livello

1. Catene arcane
2. Convocare*
3. Gabbia di forza
4. Lampo solare
5. Mano possente

6. Salto dimensionale
7. Sentiero dell'arcobaleno
8. Vista arcana

Settimo Livello

1. Barriera dimensionale
2. Catena di fulmini
3. Esplosione solare (D)
4. Invisibilità di massa
5. Spada
6. Teletrasporto superiore

Ottavo Livello

1. Campo di forza
2. Divinazione ultima
3. Mano stritolante
4. Parola accecante
5. Spruzzo prismatico
6. Teletrasporto di massa

Nono Livello

1. Cerchio di teletrasporto
2. Ferma tempo
3. Mappa rivelatrice
4. Muro prismatico
5. *Runa della trasmutazione*
6. Spada di luce
7. Tempesta di fulmini

OMBRA

(84 incantesimi)

Primo Livello

1. Aura dissimulante
2. Camuffamento
3. Illusione minore
4. Manto d'ombra (M)
5. Manto del terrore
6. Sfera oscura (M)
7. Sonno
8. Spruzzo colorato
9. Stordire
10. Tenebre magiche
11. Trappola d'ombra (C)

Secondo Livello

1. Arma d'ombra (M)
2. Aura d'ombra (C)
3. Creazione spettrale
4. Guardia notturna
5. Immagini illusorie
6. Invisibilità
7. Mimetismo
8. Paura
9. Porta d'ombra (C)
10. Sfocatura
11. Sigillo oscuro (M)
12. *Simbolo di protezione elementale*
13. Tenebre mentali (M)
14. Trama ipnotica

Terzo Livello

1. Ali di tenebra (M)
2. Allucinazione mortale
3. Amnesia
4. Controllo dell'ombra (M)
5. Evoca ombre (C)
6. *Guarigione elementale*
7. Manto d'ombra (C)
8. Muro illusorio
9. Ombra conservante (M)
10. Ombra strisciante
11. Sfera di invisibilità
12. Sonno fatato
13. Tenebre perenni
14. Travestimento

Quarto Livello

1. Bacio della notte (C)
2. Cintura d'ombra (M)
3. Confusione
4. Distorsione
5. Doppio illusorio (M)
6. Forma tenebrosa (M)
7. Invisibilità migliorata
8. Ipnatismo
9. Mostro d'ombra
10. Pensieri fittizi
11. Pozzo oscuro (M)
12. Terreno illusorio
13. Terrori notturni

Quinto Livello

1. *Bloccaggio*
2. Demenza precoce
3. Fulmine oscuro
4. Immagine persistente
5. Incantesimo d'ombra
6. Inganno
7. Moltiplica immagine
8. Nebbia mentale
9. Sogno*
10. Visione falsa

Sesto Livello

1. Alterare la memoria
2. *Catturare ombre*
3. Fuorviare
4. Illusione programmata
5. Nemesis
6. Olografia
7. Ombra solida

Settimo Livello

1. Animare ombre
2. Gemello d'ombra
3. Incubo illusorio
4. Invisibilità di massa
5. Parola incapacitante
6. Velo

Ottavo Livello

1. Impersonare
2. Incantesimo d'ombra superiore
3. Miraggio arcano

Nono Livello

1. Illusione mortale
2. *Ombre divoratrici*
3. Parola soporifera
4. Realtà illusoria
5. *Runa della trasmutazione*
6. Ubiquità

TERRA

(59 incantesimi)

Primo Livello

1. Esplosione elementale
2. Fossa intrappolante
3. Localizzare minerali
4. Proiettili magici

Secondo Livello

1. Mani di pietra
2. *Simbolo di protezione elementale*
3. Stretta rocciosa

Terzo Livello

1. Controllare elementi: terra e sabbia
2. Fondersi con la pietra (C)
3. Forma sabbiosa
4. *Guarigione elementale*
5. Pugno di roccia
6. Respirare elemento: terra

7. Sassi in rocce*
8. Smuovi sabbia (C)

Quarto Livello

1. Fauci della terra
2. Parete di roccia
3. Passa pareti
4. Passa roccia
5. Scolpire pietra
6. Tempesta di sabbia (C)

Quinto Livello

1. Dissoluzione*
2. Distorsione elementale sottoterra
3. Distruggere metalli (D)
4. Evoca elementali di terra
5. Forma elementale: Terra
6. Muro di pietra
7. Onda elementale di sabbia
8. Pelle di pietra
9. Porta di roccia
10. Potere elementale: terra
11. Telecinesi

Sesto Livello

1. Carne in pietra*
2. Controllo inerziale
3. Creare pietra
4. Lava in roccia
5. Muro di ferro
6. Protezione elementale estesa
7. Smuovi elemento: pietra e metallo (D)
8. Terre mobili
9. Viaggio elementale: Terra

Settimo Livello

1. Controllare elementali: Terra
2. Controllo della gravità
3. Creare ferro
4. Pelle d'acciaio
5. Roccia
6. Terremoto (C)
7. Trasporto via roccia

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Terra
2. Corpo di sabbia
3. Creare acciaio
4. Pietre incandescenti

Nono Livello

1. Armata di pietra
2. Cristallizzare
3. Fiume di sabbia
4. Imprigionare: sepoltura
5. Pietrificazione di massa
6. *Runa della trasmutazione*
7. Sciame di meteore

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

Simbolo di protezione elementale

Elemento: Vario (tutti gli elementi)

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

L'elementalor traccia un simbolo di protezione da un determinato tipo di elemento su una creatura (compreso sé stesso). Conoscendo tutti e sei i simboli esistenti, l'elementalor sceglie ad ogni uso il tipo di elemento contro cui il simbolo è efficace, poi traccia con le dita quel simbolo sul corpo del bersaglio da proteggere. Il beneficiario ha un bonus di +1 a tutti i suoi TS e alla CA, e ogni essere associato a quell'elemento che abbia DV uguali o inferiori al doppio del livello dell'elementalor (max 20 DV al 10°) non potrà toccarlo fino al termine della magia (anche se potrà attaccarlo a distanza) o finché il soggetto protetto non attacca per primo.

In base al simbolo tracciato, la protezione funziona contro un certo tipo di creature come spiegato di seguito:

- **Acqua:** creature acquatiche, ovvero esseri originari del piano elementale dell'Acqua, creature anfibe o che vivono sott'acqua e pesci di ogni tipo.
- **Aria:** creature dell'aria, ovvero esseri originari del piano elementale dell'Aria, creature che vivono sulle nuvole o nello spazio e volatili di ogni tipo.
- **Fuoco:** creature del fuoco, ovvero esseri originari del piano elementale del Fuoco, creature infuocate o particolarmente affini al fuoco (es. draghi rossi).
- **Luce:** creature di luce o di pura energia (es. fuoco fatuo) e non-morti.
- **Ombra:** creature d'ombra (es. ombra spettrale) ed esseri della Dimensione dell'Incubo.
- **Terra:** creature di terra, ovvero esseri originari del piano elementale della Terra, creature sotterranee o capaci di vivere e muoversi attraverso il terreno.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

Guarigione elementale

Elemento: vario (tutti gli elementi)

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 round per livello o istantanea

Ogni elementalor conosce e può sfruttare solo la versione dell'incantesimo che serve a stabilire un contatto profondo con l'Essenza del proprio elemento per trarne giovamento. L'incantesimo può essere evocato solo se il personaggio è a contatto con una grande quantità dell'elemento in questione, ovvero immerso in acqua per metà, in prossimità di un falò o di un camino acceso, sottoterra o a contatto con grandi masse di terra o roccia, al buio o di notte, in presenza di una luce forte (una torcia non basta) o di giorno, all'aperto. Ci sono due possibili applicazioni da scegliere di volta in volta.

Cura immediata: scegliendo questa opzione il personaggio recupera istantaneamente un numero di Punti Ferita pari al suo livello, poi l'incantesimo termina.

Risanamento lento: fino a che il soggetto rimane a contatto con l'elemento, egli rigenera 2 PF al round, fino al termine dell'incantesimo oppure finché recupera tutti i PF persi (cosa che pone fine all'effetto). Durante questo stato può comunque agire a suo piacimento, senza alcun impedimento fisico. Il risanamento non può far ricrescere arti mozzati, ma può ser-

vire per curare emorragie, anche se in maniera lenta. Questo effetto non può essere soggetto a *permanenza*.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

Bloccaggio

Elemento: Ombra

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 bersaglio ogni 5 livelli

Durata: 1 round per livello

L'elementalor trae energia dalle ombre per paralizzare fino a 1 bersaglio visibile ogni 5 livelli (arrotondando per difetto) entro 36 metri. L'incantesimo espande l'ombra del bersaglio, che avvolge la vittima in un bozzolo nero inamovibile, ma è totalmente inefficace contro esseri privi di ombra (la maggior parte dei non-morti incorporei e gli esseri in volo a più di 3 metri da terra).

Le creature con 4 DV/livelli o meno sono automaticamente bloccate (nessun TS concesso), mentre tutte le altre beneficiano di un TS Riflessi per evitarne gli effetti. L'effetto perdura fino al termine dell'incantesimo, ma può essere annullato da un *dissolvi magie* o da un incantesimo per rimuovere la paralisi, oppure per volontà dello stesso elementalor.

Chi è bloccato non può muoversi, né parlare o usare incantesimi, e la sua CA diventa 10 (modificata solo da eventuali bonus di protezione). La vittima rimane cosciente durante il *bloccaggio*, ma non vede a causa dell'ombra che la circonda e il suo raggio uditivo è dimezzato. È tuttavia capace di pensare e di reagire a tentativi di influenzarlo: può effettuare TS Mente, Magia e Corpo, mentre fallisce automaticamente i TS Riflessi.

Con questa magia si possono anche bloccare oggetti o cose incustodite: in tal caso esse diventano inamovibili, come incollate alla superficie a cui aderiscono, fino alla fine dell'incantesimo, senza alcuna possibilità di evitare l'effetto.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

Catturare ombra

Elemento: Ombra

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 essere ogni 3 livelli

Durata: permanente

L'elementalor ruba l'ombra delle vittime visibili designate entro il raggio d'azione: è concesso un TS Magia per evitare del tutto l'effetto, viceversa la vittima perde la propria ombra e subisce un Livello negativo e la perdita di 2 punti Carisma e Saggezza finché non recupera l'ombra; se la vittima muore, la sua ombra svanisce e l'elementalor ne perde il controllo. L'elementalor può possedere al massimo un'ombra rubata ogni tre livelli, e grazie ad esse è in grado di contattare telepaticamente le sue vittime per inviare a ciascuna una suggestione al giorno, a cui possono opporsi con un TS Mente a -2. L'elementalor sa sempre dove si trovano le vittime anche qualora cambino piano o dimensione, a meno che non siano in una zona di anti-magia o anti-scrutamento.

L'elementalor può cedere il controllo di un'ombra ad un altro elementalor di almeno 12° livello che padroneggi questo elemento attraverso un rituale che dura un'ora, oppure infondere l'ombra all'interno di una statua per animarla come fosse un simulacro d'ombra al suo servizio; se il simulacro viene distrutto, l'ombra ritorna al suo legittimo proprietario. Il rituale di creazione dura 1 turno per DV del simulacro e richiede componenti speciali per un costo pari a 2.000 m.o. Ogni

simulacro d'ombra ha sempre CA 0 e VA 2, caratteristiche nella media, DV pari a quelli dell'essere da cui origina e TS come Guerriero di pari livello, è immune alle armi normali e possiede le resistenze di qualsiasi costruito, è dotato di scurovisione entro 18 metri e può sferrare un attacco al round (un pugno o un morso) che causa danni in base alla sua taglia: 1d6 se Piccolo o inferiore, 2d6 se di taglia Media, 3d6 se Grande, 4d6 se Enorme e 5d6 se Gigantesco.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

Onde di Nayat

Elemento: Aria

Scuola: Invocazione

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: una creatura o un oggetto/struttura di dimensioni enormi o inferiori

Durata: istantanea

Con un possente e velocissimo movimento delle braccia, l'elementalor crea una violenta pressione d'aria intorno al bersaglio, provocando vuoti forzati che aprono numerosi squarci e lacerazioni su tutto il corpo. L'incantesimo influenza una creatura, un oggetto o una struttura di dimensioni enormi o inferiori. Il bersaglio subisce determinati danni in base alla sua resistenza (Punti Ferita posseduti per le creature, Punti Danno o Strutturali nel caso di oggetti e strutture):

- 40 PF o meno: bersaglio ridotto a pezzi (morte per le creature, oggetti irrimediabilmente distrutti);
- 41-60 PF: si aprono squarci profondi e numerosi sul corpo del bersaglio (15d6 PF, nessun TS concesso);
- 61+ PF: si aprono numerose lacerazioni sul bersaglio (15d6 PF, TS Corpo per dimezzare i danni).

Le *onde di Nayat* sono in grado di ferire tutti gli oggetti e le creature, ad eccezione degli artefatti. Oggetti comuni sprovvisti di Punti Danno vengono distrutti senza poterlo evitare, mentre oggetti magici senza PD possono tentare un TS Distruzione per non subire la stessa sorte.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO

Antimateria magica

Elemento: Universale

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di raggio pari a 1/3 del livello

Durata: istantanea

L'elementalor fa collassare qualsiasi tipo di legame magico nell'area d'effetto provocando la disintegrazione totale di ogni oggetto o creatura magica al suo interno. Si definisce magico un oggetto se possiede poteri o bonus magici, mentre una creatura è magica se è in grado di manipolare la magia: sono quindi magici tutti gli esseri che possono evocare incantesimi (incantatori) o che possiedono poteri magici (incantesimi innati). In base alla resistenza fisica dei bersagli (Punti Ferita posseduti per le creature, Punti Danno o Punti Strutturali nel caso di oggetti e strutture), l'incantesimo può avere diversi effetti, che si applicano solo alle creature e agli oggetti o strutture magiche presenti nell'area d'effetto, con la sola esclusione degli Artefatti divini:

- 40 PF o meno: bersaglio disintegrato totalmente;
- 41-80 PF: TS Corpo o Distruzione a -4, se riesce il bersaglio subisce 40 danni, altrimenti è disintegrato;
- 81+ PF: il bersaglio subisce 60 danni, dimezzabili con favorevole TS Corpo o Distruzione a -4.

Inoltre, tutti gli effetti magici attivi nell'area d'effetto subiscono un annullamento totale e immediato se di livello 4°

o inferiore, mentre quelli di livello 5° o superiore hanno una probabilità di resistere pari a 5% per livello, quindi 25% di 5°, 30% di 6°, 35% di 7°, 40% di 8° e 45% di 9°. Incantesimi di *resistenza alla magia*, *barriera anti-magia* e *sfera di protezione dalla magia* hanno una probabilità di resistere raddoppiata (ovvero 50%, 60% e 80%), e se non vengono distrutte proteggono totalmente dagli effetti dell'*antimateria magica*; la resistenza alla magia innata di una creatura ha le normali probabilità di ignorare gli effetti dell'*antimateria*.

L'incantesimo ha un contraccolpo devastante anche per l'elementalor, che deve effettuare una prova di Costituzione o *Resistenza*: se la prova riesce, rimane stordito per 1 round, viceversa perde permanentemente 1d4 PF dal totale e dai parziali, e se i suoi PF si azzerano muore per il contraccolpo.

Ombre divoratrici

Elemento: Ombra

Scuola: Necromanzia

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 essere vivente ogni 4 livelli

Durata: istantanea

L'elementalor apre un varco dimensionale sfruttando le ombre delle vittime per risucchiare la loro anima nella dimensione dell'Incubo. L'elementalor sceglie tra gli individui entro un raggio di 72 metri fino a 1 vittima ogni 4 livelli: vengono influenzate solo creature viventi dotate di un'ombra e non protette da anti-magia. L'ombra diventa un vortice che si spalanca sotto di loro, portando l'anima della vittima a contatto con l'energia dell'Incubo. In base alla resistenza fisica (PF) delle vittime, che indica anche quanto è saldo il legame tra anima e corpo, l'incantesimo può avere i seguenti effetti:

- 40 PF o meno: vittima muore e l'anima viene irrevocabilmente risucchiata nella Dimensione dell'Incubo (non è resuscitabile coi mezzi comuni, ma solo dopo una lunga ricerca nell'Incubo se il suo spirito viene ritrovato e riportato indietro dopo averlo risanato con *scaccia maledizioni* di livello pari a chi ne ha causato la dipartita);
- 41-60 PF: TS Magia a -4 per non morire perdendo l'anima (v. sopra); se il TS riesce la vittima perde 30 PF e resta stordita per 1 round;
- 61+ PF: TS Magia a -4, se riesce perde 10d6 PF; se fallisce subisce 10d6 danni non riducibili e perde l'iniziativa nel round successivo.

Nel caso la vittima muoia a causa dei danni subiti da questo incantesimo, la sua anima viene disgiunta dal corpo e risucchiata nella Dimensione dell'Incubo (v. primo punto).

Per evocare le *ombre divoratrici* l'elementalor deve sfruttare il suo corpo come canalizzatore dell'energia necessaria, e questo gli provoca un forte stress. Per questo dopo aver usato l'incantesimo deve effettuare una prova di Costituzione o *Resistenza*: se la prova riesce, egli rimane stordito per il round successivo, viceversa è stordito per 6 round a causa delle allucinazioni causate dall'energia dell'Incubo.

Runa della trasmutazione

Elemento: Vario (tutti gli elementi)

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 turno per livello

Mentre evoca questo effetto l'elementalor deve trovarsi entro un metro da ogni tipo di elemento (Acqua, Aria, Fuoco, Luce, Ombra e Terra) di cui vuole sfruttare il potere. Intorno alla testa dell'elementalor comincia a fluttuare una runa dorata per ognuno degli elementi coinvolti, e ogni volta che si concentra per sfruttarne il potere, la runa in questione si imprime sulla fronte del soggetto.

Per la durata dell'effetto l'elementalor può trasformarsi in qualsiasi creatura conosciuta o vista con DV pari al suo livello (ogni asterisco conta come 1 DV aggiuntivo) associata all'elemento attivato dalla runa (escluse divinità e creature uniche). Può passare da una forma all'altra concentrandosi e acquisisce tutte le capacità fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione), le difese speciali e i poteri sovranaturali della creatura di cui è a conoscenza, mentre tutte le altre restano quelle dell'elementalor (TS, CA, THAC0, abilità di classe, ecc.). Le categorie di esseri di ogni elemento di cui l'elementalor può assumere la forma sono le seguenti:

Acqua: esseri fatti di acqua o ghiaccio e qualsiasi nativo del piano elementale dell'Acqua.

Aria: esseri di aria o gas e ogni essere nativo del piano elementale dell'Aria.

Fuoco: esseri di fuoco o magma e ogni essere nativo del piano elementale del Fuoco.

Luce: creature di pura energia ed esseri del piano Astrale.

Ombra: creature d'ombra ed esseri del piano Etereo.

Terra: esseri di terra, sabbia o roccia e qualsiasi essere nativo del piano elementale della Terra.

Inoltre, ogni elementalor può assumere una Forma Elementale Suprema, che gli permette di sopravvivere e spostarsi alla sua normale velocità attraverso l'elemento o nel piano elementale corrispondente (volando, nuotando, passando in mezzo alla roccia o al fuoco), anche se il soggetto è considerato a tutti gli effetti un essere elementale finché resta in questa forma (sfrutta le regole per dominanza e opposizione degli elementali). Anche in questo caso può variare la sua forma concentrandosi per sfruttare gli elementi a sua disposizione.

Acqua: il corpo dell'elementalor diventa interamente liquido e può scorrere attraverso qualsiasi fessura, diventando un semplice rivolo d'acqua spesso fino a 1 cm praticamente invisibile se mischiato ad altra acqua. Mentre è in questa forma egli è immune a qualsiasi attacco basato sull'acido e il gelo normale e subisce automaticamente metà dei danni basati sull'acqua e sul gelo magico, con la possibilità di effettuare un TS Corpo per ridurre i danni a 1/4. Inoltre, l'elementalor può essere ferito solo da armi magiche, e può affogare qualsiasi creatura che riesca a colpire (normale TxC) inglobandola nel proprio corpo: la vittima può trattenere il fiato per un massimo di 1 round per punto Costituzione, e per sfuggire dal corpo dell'elementalor deve vincere una prova contrapposta di Forza (mentre ingloba una creatura l'elementalor può comunque continuare ad agire come se niente fosse). In questa forma può soffiare dalla bocca un vortice di acido o un cono di gelo (a scelta) lungo 1 metro per livello e largo 1/3. Il soffio causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti sono quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS Riflessi per dimezzare i danni. Il soffio occupa l'intero round di attacco e può essere usato solo 1 volta fino alla fine dell'incantesimo.

Aria: il corpo dell'elementalor diventa gassoso e acquista la capacità di volare e trasformarsi in una nuvola di gas o di polvere e passare dai pertugi più stretti (min 1 mm). Mentre è in questa forma egli può essere colpito solo da armi magiche, non risente della gravità o di mancanza d'aria, e subisce automaticamente la metà dei danni da attacchi basati sull'Aria o sul suono, con la possibilità di TS Corpo per ridurre i danni a 1/4. Ogni colpo sferrato dall'elementalor scaraventa il suo avversario a 3d6 metri di distanza a causa del violento impatto d'aria, causandogli danni per l'eventuale caduta. In questa forma può soffiare dalla bocca un vortice d'aria ad alta pressione lungo 1 metro per livello e largo 1/3. Il soffio causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti sono quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS Riflessi per dimezzare i danni. Il soffio occupa l'intero round di attacco e può essere usato solo una volta.

Fuoco: il corpo dell'elementalor diventa interamente composto di magma liquido e chiunque si avvicini a meno di un metro da esso perde 2d6 PF al round a causa del calore senza poter ridurre i danni. Mentre è in questa forma l'elementalor è immune al fuoco normale e alla disidratazione da clima torrido, subisce la metà dei danni dal fuoco magico (incluso il magma) e può sempre fare un TS Corpo per ridurre i danni a 1/4. Egli inoltre irradia luce intorno a sé nel raggio di 18 metri ed è immune alle armi normali o d'argento. In questa forma può soffiare dalla bocca un vortice di fuoco lungo 1 metro per livello e largo 1/3. Il soffio causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti sono quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS Riflessi per dimezzare i danni. Il soffio occupa l'intero round di attacco e può essere usato solo 1 volta durante l'incantesimo.

Luce: il corpo dell'elementalor diventa interamente fatto di luce ed illumina a giorno un'area di raggio 9 metri, tanto che chiunque cerchi di attaccarlo viene abbagliato e subisce una penalità di -3 al TxC (a meno che non attacchi senza sfruttare la vista). Mentre è in questa forma, l'elementalor è immune a tutti gli attacchi portati con armi normali e alla cecità, vede attraverso qualsiasi oscurità e dimezza automaticamente i danni da fulmini e da effetti magici della Luce, con la possibilità di effettuare sempre un TS Corpo per ridurre i danni a 1/4. In questa forma può creare intorno a sé un'esplosione di luce di raggio 6 metri, che causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti quelli attuali dell'elementalor, ma è ammesso un TS Riflessi per dimezzare i danni; se il TS fallisce, la vittima inoltre è accecata per 1d6 round. L'esplosione occupa l'intero round di attacco e può essere usata solo una volta.

Ombra: il corpo dell'elementalor diventa interamente fatto d'ombra inconsistente. Se rimane immobile al buio non può essere individuato, mentre se si muove tra le ombre la sua probabilità di passare inosservato è del 90%. Mentre è in questa forma, l'elementalor è immune a tutti gli attacchi portati con armi normali e alla confusione mentale, vede attraverso qualsiasi oscurità e dimezza automaticamente i danni da effetti magici dell'Ombra, da creature fatte di ombra e da non-morti, con la possibilità di effettuare sempre un TS Corpo per ridurre i danni a 1/4. In questa forma può creare intorno a sé un'esplosione di tenebre di raggio 6 metri, che causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti sono quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS Riflessi per dimezzare i danni; se il TS fallisce, la vittima inoltre è accecata per 1d6 round. L'esplosione occupa l'intero round di attacco e può essere usata solo una volta.

Terra: il corpo dell'elementalor diventa interamente di pietra, e se rimane immobile può anche passare per una statua. Mentre è in questa forma, la CA naturale dell'elementalor diventa 0 (ad essa si sommano i bonus magici e dovuti alla Destrezza e ad altre abilità), ed egli acquista un Valore d'Armatura di 2 punti. L'elementalor risulta immune a tutti gli attacchi portati con armi normali, incluse armi d'assedio, dimezza automaticamente i danni da effetti magici basati sull'elemento Terra, con la possibilità di effettuare sempre un TS Corpo per ridurre i danni a 1/4, e beneficia di un bonus di +4 ai TS contro Paralisi, Pietrificazione e Disintegrazione. In questa forma può sferrare pugni che causano +2d6 danni rispetto a eventuali colpi di arti marziali, e può soffiare dalla bocca una tempesta di pietre acuminate lunga 1 metro per livello e larga 1/3. Il soffio causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS Riflessi per dimezzare i danni. Il soffio occupa l'intero round di attacco e può essere usato solo una volta durante l'incantesimo.

ELETTO

Sottoclasse del Chierico

Dadi Vita:	D6, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza e Carisma 12, Intelligenza 10
Allineamento:	in base al culto
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Magia
THACO/BAB:	Chierico
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature leggere e medie Scudi di pari taglia
Armi consentite:	Qualsiasi arma ammessa dal culto
Maestria nelle armi:	Chierico
Abilità speciali:	Benefici divini Creazione divina Favore ultraterreno
Abilità generali:	Magistrale: <i>Concentrazione</i> Obbligatorie: <i>Religione</i>

DESCRIZIONE GENERALE

L'Eletto è un individuo che ha in sé una scintilla ultraterrena che gli dona poteri divini spontanei grazie ad un legame naturale con una divinità. Gli immortali infatti hanno la facoltà di elevare al di sopra dei mortali alcuni individui che brillino per particolari doti fisiche, mentali o morali fin dall'infanzia, infondendoli con parte della propria energia in modo naturale, per permettere loro di primeggiare sul resto dei fedeli e costituire dei veri e propri esempi viventi dei principi e degli insegnamenti della dottrina divina. Si può scegliere la classe dell'Eletto solo a partire dal 1° livello; in seguito è possibile multiclassare aggiungendo altre classi, ma non è possibile fare il contrario, ovvero aggiungere l'Eletto come classe secondaria di un personaggio.

Nel momento in cui scoprono di essere degli eletti, molti individui si ritengono indiscutibilmente superiori al resto dei credenti e sviluppano spesso un egocentrismo e una mania di potenza che li rendono invisibili ai comuni sacerdoti coi quali competono per i ruoli di dominio sia all'interno dell'organizzazione ecclesiastica che della comunità dei credenti. In effetti il modo in cui un eletto si pone nei confronti dei confratelli può generare in essi reazioni diametralmente opposte: in alcuni casi viene considerato quasi un figlio della divinità e pertanto infallibile, incontestabile e da prendere come vero esempio di fede. In altri casi invece, se risulta eccessivamente borioso e superbo, oppure troppo indeciso, irrispettoso, crudele o stupido rispetto alle attese dei fedeli, verrà considerato un fallito, un folle o nei casi più gravi un falso profeta mandato dai nemici del culto, e pertanto un individuo pericoloso che va ostracizzato, scacciato e persino combattuto per far sopravvivere il culto. D'altro canto, a parte il favore ultraterreno che riceve dalla divinità, l'eletto non viene fatto oggetto di particolari protezioni divine, e nessun immortale interverrà per punire coloro che gli si oppongono o lo criticano, poiché lo scopo degli dei è di individuare possibili candidati alle sfere celesti e lasciare che dimostrino coi le proprie azioni che la scelta fatta dai patroni immortali è stata giusta. Se ciò non avviene a causa dell'inefficienza del soggetto, l'immortale non verserà una goccia di sudore per alterare il suo destino, e preferirà invece scegliere nuovi promettenti soggetti su cui puntare per il futuro.



ARMI, ARMATURE E OGGETTI

L'eletto si addestra ad usare solo le armi consentite dalla divinità di riferimento.

L'eletto è addestrato ad indossare armature leggere e medie per proteggersi durante un combattimento, e sa maneggiare solo gli scudi di pari taglia. Eletti delle divinità votate a Guerra e Battaglia invece si addestrano ad usare anche le armature pesanti.

ABILITÀ SPECIALI

L'eletto possiede tre tipi di abilità speciali: i Benefici divini concessi dall'immortale che lo ha scelto, il Favore ultraterreno della divinità che gli permette di evocare incantesimi e ottenere miracoli, la Creazione divina con cui è in grado di fabbricare oggetti magici sacri.

Benefici Divini

L'eletto riceve alcuni benefici di varia natura (bonus a caratteristiche, Tiri Salvezza o Tiri per Colpire, abilità gratuite, poteri magici o soprannaturali, e così via) grazie al suo legame spirituale con la divinità o il culto che serve. Fare riferimento al manuale *Codex Immortalis* per la lista specifica di benefici relativa ad ogni immortale.

Creazione Divina

A partire dal 6° livello, l'eletto può creare pozioni se possiede l'abilità *Alchimia* e dal 9° livello può incantare oggetti (incluse pergamene magiche) attribuendovi i suoi incantesimi se possiede l'abilità *Forgiatura magica* (rif. regole sul *Tomo della Magia di Mystara*). Egli non può tuttavia ricercare nuovi incantesimi oltre a quelli tramandati dal suo culto, gli unici che le divinità considerano adatti ai propri seguaci, i quali non devono bramarne altri in segno di rispetto.

Favore Ultraterreno

A partire dal 1° livello l'Eletto ottiene la possibilità di usare incantesimi clericali tramite invocazioni dirette alla divinità che lo ha prescelto, nonché di utilizzare qualsiasi oggetto magico riservato ai chierici. L'eletto utilizza la stessa Tabella di progressione degli incantesimi del Chierico (o la stessa progressione di Punti Magia disponibili).

L'eletto può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare una preghiera che serve a focalizzare le sue energie divine, senza bisogno di un simbolo sacro. L'eletto necessita di otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riprendere le energie magiche (di solito dopo la sveglia, al levar del sole). A differenza del chierico, un eletto non deve scegliere anticipatamente gli incantesimi ogni giorno: egli evoca un incantesimo nel momento in cui ne ha bisogno, e può sfruttare qualsiasi magia tra quelle che conosce (anche se il totale di incantesimi usabili dipende dai suoi Punti Magia o dal numero massimo di incantesimi usabili per livello, in base al sistema magico usato). Ogni eletto conosce dieci incantesimi per ogni livello di potere, e la lista delle magie concesse viene decisa dalla divinità (il DM), scegliendo tra quelle elencati nella Tabella degli Incantesimi Comuni dei Chierici, incluse le magie sostitutive e/o aggiuntive della divinità riportate nel *Tomo della Magia di Mystara*. Tuttavia, al passaggio di livello l'eletto può sostituire in modo permanente uno degli incantesimi conosciuti con una magia divina di pari livello vista personalmente all'opera, che non sia contraria ai dogmi del suo patrono. Questa capacità è sempre soggetta all'approvazione del DM, che potrebbe negare la magia o concederla ad un livello superiore o con determinate limitazioni, in base agli equilibri della campagna.

Inoltre, se dimostra di aver seguito i dettami del suo patrono divino e di averlo compiaciuto tramite le proprie azioni, una volta ogni 4 livelli l'eletto può chiedere all'immortale un **miracolo** per ottenere uno dei seguenti effetti a sua scelta:

- Cambiare uno degli attributi fisici o mentali, spostando un punto da una caratteristica ad un'altra tra Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma.
- Ottenere un bonus di +2 alla prova di una tra le abilità possedute (possibile scegliere il favore più volte per attribuirlo a diverse abilità).
- Ottenere una protezione divina contro un tipo di energia tra Fuoco, Gelo ed Elettricità, che concede un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per resistere a quel tipo di elemento (ogni elemento si può scegliere una volta sola).
- Ottenere una protezione divina contro maledizioni e risucchi di energia, ignorando un TS fallito alla settimana contro questi effetti.
- Potenziare le sue capacità curative, aggiungendo ai PF recuperati con ogni magia curativa numero di PF pari alla somma dei suoi bonus di Saggezza e Carisma (miracolo non accessibile a eletti di divinità della guerra).
- Potenziare le sue capacità marziali, aumentando di 1 punto il BAB (max +2, miracolo accessibile solo eletti di divinità della guerra).
- Potenziare le sue capacità difensive, aumentando di 1 punto la CA con un bonus divino cumulabile (max +3).
- Potenziare le sue capacità magiche, imponendo una penalità cumulativa di -1 (max -2) a ogni Tiro Salvezza per evitare gli effetti degli incantesimi divini che invoca brandendo un simbolo sacro.

- Scacciare non-morti o Controllare non-morti come un Chierico di pari livello (fare riferimento alle regole per scacciare o controllare non-morti nella sezione del Chierico). Eletti di divinità benevole avranno solo l'opzione di scacciare non-morti, mentre quelli di divinità maligne di controllarli; eletti di divinità neutrali possono scegliere una tra le due opzioni, che rimarrà immutabile.

GUERRIERO

Dadi Vita:	D8, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Forza 10
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Corpo - S: Riflessi
THACO/BAB:	Guerriero
Punti Esperienza:	Guerriero
Armature e scudi:	Qualsiasi armatura e scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma
Maestria nelle armi:	Guerriero
Abilità speciali:	Abilità Marziali Combattente veterano Esperto d'armi
Abilità generali:	Magistrale: <i>Istinto combattivo</i> Obbligatorie: un'abilità di Forza

DESCRIZIONE GENERALE

Il Guerriero è un individuo dal fisico temprato, con un forte spirito combattivo, addestrato ad usare le armi e a risolvere i problemi più con la forza che con la diplomazia. Un guerriero dedica la propria vita all'arte della guerra e del combattimento, quindi non rientrano in questa categoria le milizie popolari di contadini e borghesi reclutati sporadicamente per andare in guerra, bensì i soldati di professione, i mercenari, le guardie cittadine, i miliziani fedeli a un culto o a un nobile, e qualsiasi avventuriero con buon addestramento marziale che affronti il nemico in prima linea.

La via del guerriero è costellata di insidie, rischi e la prospettiva di finire ucciso da qualche nemico è all'ordine del giorno. Alcuni intraprendono questa strada per dovere verso qualcuno, altri lo fanno per amore del combattimento e dell'adrenalina, mentre i più sfortunati diventano guerrieri perché non hanno altra scelta ed è l'unico modo per sfuggire alla miseria e a una morte ancora più ignobile. Quale che sia il motivo che spinge un individuo a diventare un guerriero, egli sa che dovrà lottare ogni giorno, ed è preparato a farlo.

La pratica costante rende il guerriero un esperto d'armi e di duelli, anche se ognuno ha un proprio stile offensivo e difensivo che dipende dalla sua educazione e dalle sue capacità fisiche. Alcuni prediligono combattere con arma e scudo, ben protetti da una robusta corazza metallica come vere e proprie testuggini da guerra, mentre altri più agili preferiscono uno stile di combattimento improntato sulla velocità dei colpi o sull'uso di due armi, evitando lo scudo. Qualcuno si specializza nell'uso di armi a una mano per poter sfruttare lo scudo, altri invece prediligono le armi a due mani per incrementare il loro potere offensivo e arrecare più danni possibili al nemico, mentre altri ancora amano agire dalla distanza e fiaccare il nemico con armi da tiro prima di finirlo in un combattimento in mischia. Quale che sia la strategia d'attacco, il guerriero non deve mai esitare ad affrontare in prima linea il nemico, poiché quello è il suo posto, sia come soldato che come guardia. Per questo motivo i guerrieri sono molto apprezzati nei gruppi di avventurieri, che devono fronteggiare sfide e avversarsi di ogni tipo quasi quotidianamente.

Un guerriero veterano di molte battaglie diventa spesso un eroe apprezzato e riconosciuto da coloro che contribuisce a proteggere e salvare, oppure agisce in maniera più spietata

ed egoistica, divenendo un mercenario pericoloso e temuto. Guerrieri di provata esperienza riescono ad accumulare vere e proprie fortune grazie alle loro campagne militari, alle scorriere e alle avventure a cui partecipano, e l'ambizione spesso li porta a usare le loro risorse ed esperienze per ottenere una posizione di maggior potere e prestigio da cui poter comandare. Alcuni guerrieri cercano di fondare un proprio dominio, ottenendo la concessione su di un feudo da qualche nobile in cambio dei loro servizi e della loro fedeltà, oppure liberando una zona selvaggia dalle creature feroci che vi dimorano e fondando un forte in cui attirare artigiani e contadini per far crescere il proprio dominio in maniera indipendente. Altri guerrieri non amano sobbarcarsi le responsabilità e le noie dei governanti e preferiscono continuare a fare ciò che li caratterizza. Sono piuttosto frequenti i casi in cui un guerriero veterano organizza una compagnia di mercenari con cui partecipare a guerre e battaglie per ottenere maggiori ricompense. Qualcuno invece fonda una gilda d'armi per addestrare altri guerrieri e insegnare le abilità marziali conosciute in cambio di denaro. Altri infine preferiscono creare ordini militari, legandosi magari a nobili o chiese locali per ottenere incarichi importanti e imbarcarsi in progetti avventurosi.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il guerriero è addestrato ad usare qualsiasi arma, semplice o complessa, e cerca sempre di avere con sé un arsenale diversificato di armi in modo da poter combattere efficacemente qualsiasi genere di avversario.

Il guerriero è addestrato a combattere indossando qualsiasi armatura e ad usare scudi di ogni tipo.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali del guerriero sono il suo talento di Esperto d'armi e Combattente veterano, e le Abilità Marziali che apprende con l'addestramento e l'esperienza.

Esperto d'armi (1° livello)

Ogni guerriero ha un talento naturale per l'uso di armi di qualsiasi genere che comporta i seguenti benefici:

- al 1° livello il BAB/THACO di classe del Guerriero che combatte armato è migliorato di 1 punto rispetto allo standard, e dal 20° migliora di 2 punti;
- la probabilità di successo per l'apprendimento di un'arma e la progressione nella Maestria (sia con avanzamento automatico che con l'insegnamento di un maestro) si considera sempre incrementata del 20%.

Combattente veterano (5° livello)

I numerosi combattimenti a cui il guerriero sopravvive certificano il suo indomito spirito battagliero, la sua tenacia e anche la sua fortuna, e gli permettono di sviluppare capacità sovranaturali. Dal 5° livello e ogni 5 livelli successivi il guerriero può scegliere una delle seguenti capacità:

- **Fortuna dell'eroe:** permette di ritirare una volta al giorno un Tiro Salvezza fallito del tipo prescelto (è possibile scegliere questa capacità una volta sola);
- **Istinto difensivo:** bonus permanente alla CA in base al livello, ovvero +1 al 5°, +2 al 10° e +3 al 15° (non cumulabile col bonus permanente dato da altre capacità di classe o ruolo).



- **Riflessi felini:** con un favorevole TS Riflessi una volta al giorno può evitare totalmente di essere colpito da un attacco fisico o da un effetto magico o soprannaturale che si possa schivare.
- **Scarica di adrenalina:** dona la capacità soprannaturale di emulare una volta al giorno un effetto che influenza solo il guerriero come azione gratuita, scelto tra *cura cecità/sordità* (C3°), *cura ferite moderate* (20% PF totali), *cura stordimento* (C2°), *libera persone* (C2°), *resistenza al veleno* (C2°, dura 1 minuto per livello), *scaccia paura* (C1°), *velocità* (M3°, dura 1 turno). Si può scegliere più volte per sfruttare poteri diversi, o aumentare la frequenza d'uso di un singolo potere fino a 3 volte al giorno.
- **Tempra coriacea:** ignora le penalità ai tiri basate sui PF persi (al 50% e al 10% dei PF), riduce di 2 punti il risultato di ogni colpo critico subito e concede di ritirare un TS Corpo fallito una volta al dì.

Abilità Marziali

Queste capacità riflettono la maggiore esperienza e abilità dei guerrieri nell'arte del combattimento. Alcune di queste manovre particolari possono essere sviluppate automaticamente dal combattente grazie all'esperienza, mentre altre (evidenziate dal **titolo di colore rosso**) vengono apprese solo dietro insegnamento presso un ordine marziale o un maestro che le conosca. In base ai gradi di importanza di una gilda (da 1 a 5), per ogni grado essa concede l'accesso a 4 abilità marziali che necessitano addestramento (min. 4, max. 20). Per imparare le abilità che gli interessano, un guerriero potrebbe doversi rivolgere a diverse gilde o maestri d'arme, un comportamento di solito tollerato dalla maggior parte delle gilde, ad eccezione di ordini militari che considerano un privilegio e un dovere la fedeltà ai propri colori (specie quelli devoti a qualche culto religioso).

Il guerriero apprende la prima abilità marziale al 1° livello e di seguito a livelli successivi prefissati: al 3°, 6°, 9°, 12°, 16°, 20°, 24°, 28°, 32° e 36° livello, per un massimo di 11 abilità, delle quali solo gli Attacchi Multipli sono comuni a tutti i guerrieri dal 12° livello. Non è obbligatorio acquisire un'abilità marziale allo specifico livello indicato: il guerriero può sfruttare questa capacità anche ad un livello successivo, purché non superi il numero di abilità marziali concesse. L'apprendimento dell'abilità richiede una settimana di addestramento e ha un costo in monete d'oro che va da 20 a 50 volte il livello del suo istruttore (la metà se il guerriero è associato alla gilda). Al termine dell'addestramento il personaggio apprende l'abilità e può insegnarla a classi di personaggi che abbiano accesso a quell'abilità marziale.

Nella lista sottostante vengono descritte in ordine alfabetico le abilità marziali disponibili. Ogni abilità ha le proprie modalità d'uso e requisiti necessari; se il personaggio non soddisfa i prerequisiti, non può apprendere l'abilità. Inoltre, a meno che non sia esplicitamente indicato il contrario nella descrizione, le abilità non sono effetti magici e il personaggio può avvalersene ogni volta che se ne presenti l'occasione.

ATTACCHI MULTIPLI

Prerequisiti: abilità sviluppata automaticamente al 12° livello.
Descrizione: il personaggio è talmente abile e veloce nel portare i propri colpi che può effettuare più di un attacco nel proprio round di azioni, in base al livello raggiunto: 12° livello: 2 attacchi; 22° livello: 3 attacchi; 32° livello: 4 attacchi.

Il combattente effettua tutti i suoi attacchi nel proprio round di azioni, ma il modificatore derivante dal BAB viene dimezzato per ogni attacco successivo al primo. Inoltre, è possibile portare tutti gli attacchi solo se nel round il personaggio non effettua un movimento superiore a metà della velocità di cammino, viceversa è limitato ad un solo attacco.

ATTACCO COORDINATO

Prerequisiti: 3° livello.

Descrizione: il personaggio è addestrato a coordinare gli attacchi con quelli dei compagni d'armi per ottenere il massimo vantaggio contro un nemico. Ogni volta che attaccano in gruppo un avversario, il combattente e tutti gli alleati in mischia ottengono un bonus di circostanza di +1 al proprio TxC, cumulabile col bonus di altre abilità. Inoltre, se porta a segno un colpo critico, può scegliere di non confermare il critico e in cambio permette all'alleato scelto di colpire automaticamente il nemico con il prossimo attacco in quel round.

ATTACCO DEVASTANTE

Prerequisiti: 6° livello, Forza +1.

Descrizione: il personaggio è addestrato a sferrare attacchi sfruttando il massimo della sua capacità offensiva. Una volta al round può decidere di causare il danno massimo con un colpo andato a segno, ma è limitato a sfruttare l'Attacco Devastante solo tre volte al giorno, anche se può essere usato in combinazione con qualsiasi altra Abilità Marziale d'attacco.

ATTACCO FULMINEO

Prerequisiti: 6° livello, abilità *Prontezza di riflessi*.

Descrizione: il personaggio è addestrato a portare colpi così rapidamente da imporre una penalità di -1 a ogni tiro per pararli o schivarli, e una volta al giorno può ottenere automaticamente 8 col tiro Iniziativa se attacca in mischia o con armi a distanza (questa opzione non può essere usata in combinazione con Attacco ponderato e Schiantare).

ATTACCO INESORABILE

Prerequisiti: 9° livello, Forza +1.

Descrizione: il personaggio è addestrato a colpire con impeto inarrestabile. Una volta al round può sfruttare l'abilità e riceve una penalità di -3 al TxC: se l'attacco va a segno è impossibile da parare o schivare per chiunque non abbia livello/DV superiori o non abbia Forza (se para) o Destrezza (se schiva) almeno eguale alla Forza dell'attaccante. L'abilità non si usa in combinazione con Attacco turbinante, Combattere con due armi e Schiantare.

ATTACCO PODEROSO

Prerequisiti: 3° livello, Forza +2.

Descrizione: le penalizzazioni l'accuratezza ma aumentano i danni. Una volta al round può imporre al suo TxC con un'arma da mischia una penalità pari a -2 e se il colpo va a segno i danni inflitti vengono maggiorati di 4 punti. L'Attacco Poderoso non può essere usato in combinazione con Attacco ponderato o Schiantare.

ATTACCO PONDERATO

Prerequisiti: 3° livello, 3 gradi nell'abilità *Percezione*.

Descrizione: il personaggio è addestrato a studiare le mosse del nemico per trovarne i punti deboli e sfruttarli. Ogni round aggiunge 1/3 dei gradi di *Percezione* al TxC (max +5) contro un singolo avversario se attacca dopo di lui. L'attacco non può essere combinato con Attacco Poderoso, Attacco turbinante, Schiantare e Tiratore scelto.

ATTACCO TURBINANTE

Prerequisiti: 9° livello, Forza +1, Ingombro non Pesante.

Descrizione: il personaggio sferra un singolo attacco con un'arma per colpire tutti i nemici entro 3 metri. L'attacco turbinante occupa l'intero round di azioni del personaggio, che rinuncia a muoversi: occorre un TxC a -4 e tutti i nemici con CA pari o peggiore di quella colpita subiscono i danni inferti dal colpo. L'attacco non può essere parato ma solo schivato, e non può essere usato in combinazione con Attacco inesorabile, Attacco ponderato o Combattere con due armi.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Prerequisiti: 6° livello, abilità generale *Ambidestria*.

Descrizione: questa tecnica migliora la capacità di attacco combinato dell'abilità *Ambidestria* sfruttando due armi da mischia di cui abbia una padronanza almeno di grado Base, poiché consente di attaccare anche con armi diverse e senza effettuare prove di abilità. Occorre un solo TxC con penalità di -3 e se ha successo somma il danno di entrambe le armi, aggiungendo una sola volta il modificatore di Forza.

Un combattente con gli Attacchi Multipli può sferrare un solo attacco primario combinato al round con -3 al TxC; se sfrutta la *velocità* può sferrare due attacchi combinati a -3.

Se il soggetto attacca con due armi *diverse* può combinare gli Effetti Speciali di una col bonus alla difesa dell'altra e variare ogni round, ma non può usare quelli di entrambe contemporaneamente né sommare i loro bonus difensivi.

COMBATTIMENTO AGILE

Prerequisiti: Destrezza +1, Ingombro Leggero.

Descrizione: il personaggio è addestrato a combattere sfruttando la sua agilità e finché l'ingombro resta Leggero ottiene un bonus di +1 all'Iniziativa e ad ogni TxC con qualsiasi arma, incluse quelle naturali.

COMBATTIMENTO FURIOSO

Prerequisiti: 3° livello, Forza +1, armi a due mani.

Descrizione: il personaggio è addestrato a portare colpi particolarmente violenti quando usa armi a due mani e aggiunge un modificatore fisso ai danni inferti in base al livello:

- +2 dal 3° al 8°
- +3 dal 9° al 14°
- +4 dal 15° al 20°
- +5 dal 21° in avanti

COMBATTIMENTO SCALTRO

Prerequisiti: 6° livello, Ingombro non Pesante.

Descrizione: il personaggio è addestrato a combattere in modo da fronteggiare due o più avversari contemporaneamente facendo sì che si ostacolino (impone una penalità di -1 a tutti i loro TxC), che nessuno di loro benefici delle condizioni di "attacco alle spalle" (+2 al TxC e impossibilità di sfruttare i bonus alla CA dati da eventuali maestrie e scudo, con danni aumentati nel caso di *Attacco furtivo* o *Colpo micidiale*) ed evitando di essere considerato "distratto" (negando quindi gli effetti dell'abilità furtiva *Colpo micidiale*). Il numero di nemici che il personaggio può gestire è di due al 6°, tre al 12°, quattro al 18°, cinque al 24° e sei al 30°; se sono presenti più avversari, il combattente sceglie quelli contro cui beneficiare di questa capacità. Il combattimento scaltro non può essere sfruttato se l'ingombro del soggetto è Pesante.

COMBATTIMENTO SLEALE

Prerequisiti: abilità *Sorpresa*, allineamento non Legale.

Descrizione: il soggetto è addestrato a sfruttare trucchi sleali (sgambetto, sabbia negli occhi, spinte) per guadagnare un vantaggio nel combattimento contro esseri viventi di taglia uguale o inferiore. Una volta al round sfruttando la sua azione di movimento causa ad un avversario in mischia uno dei tre effetti seguenti a suo piacimento: atterramento (ottiene +2 al TxC contro avversario a terra, che deve usare azione di movimento per rialzarsi e ha -2 ai TxC da terra), intontimento per un round (-2 TxC e CA, -3 a *Percezione* e *Schivare*), o ritardo (perdita d'iniziativa nel round seguente). L'avversario può evitare l'effetto con un favorevole TS Riflessi con penalità pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

CRITICO MIGLIORATO

Prerequisiti: associare l'abilità ad una categoria di armi tra perforanti, taglienti, contundenti o armi da tiro. L'abilità può essere appresa più volte associandola a categorie diverse.

Descrizione: il personaggio sa individuare le parti vitali o particolarmente vulnerabili del bersaglio per colpirle con maggior efficacia usando armi di un certo tipo. L'abilità aumenta di 2 punti sia la normale probabilità di realizzare un critico (es: se il critico normalmente si realizza solo con 18-20, grazie a questa abilità il range diventa 16-20) che l'entità del critico. Si faccia riferimento alla tabella dei colpi critici in *Armeria di Mystara* per determinare gli effetti addizionali.

DIFESA ATTIVA

Prerequisiti: 6° livello, abilità *Padronanza degli scudi*.

Descrizione: il personaggio è addestrato ad usare lo scudo in modo più efficace e migliora di 1 punto il suo Valore d'Armatura grazie all'interposizione dello scudo ad ogni colpo ricevuto. Inoltre, una volta al round può parare un attacco ricevuto in mischia usando lo scudo come azione gratuita: è necessario effettuare un TxC contro la CA colpita dal nemico (aggiungendo bonus Forza, bonus magico, bonus di taglia dello scudo⁴ e metà dei gradi in *Padronanza degli scudi*) e se riesce i danni vengono subito dallo scudo. Quest'opzione può essere sfruttata in aggiunta alle parate effettuabili grazie alla maestria con l'arma usata.

In alternativa, il personaggio può entrare in difesa totale e usa la sua azione d'attacco per difendersi con armi e scudo senza effettuare attacchi né usare oggetti magici o incantesimi. Questa tattica gli concede un bonus di 5 punti alla Classe d'Armatura contro tutti gli attacchi in quel round e nega ai nemici la possibilità di usare l'abilità furtiva *Colpo micidiale* finché resta in difesa totale; nel caso in cui non venga colpito, egli guadagna anche un bonus di +2 alla CA nel round seguente se decide di attaccare.

DIFESA MOBILE

Prerequisiti: abilità generale *Schivare*, Ingombro leggero, Corazze leggere.

Descrizione: il personaggio è addestrato a sfruttare la sua mobilità per eludere meglio gli attacchi avversari. Egli può schivare ogni round un colpo per ogni attacco sacrificato più il suo intero bonus di Destrezza e persino evitare frecce e proiettili scagliati da armi da tiro (esclusi quelli da fuoco). Inoltre, il bonus alla CA dato dall'abilità *Schivare* migliora in base ai gradi posseduti (bonus cumulabile con Agilità marziale del Mistico e Difesa spirituale del Santo delle armi): 1-4 gradi: +1 CA (standard); 5 gradi: +2 CA; 9 gradi: +3 CA.

L'abilità non può essere sfruttata se il personaggio è inerme o sorpreso, se indossa corazze medie o pesanti o se il suo ingombro è medio o pesante.

DISARMARE

Prerequisiti: associare l'abilità ad una categoria di armi tra perforanti, taglienti, contundenti o armi da tiro. L'abilità può essere appresa più volte associandola a categorie diverse.

Descrizione: il personaggio è addestrato a disarmare un avversario usando un'arma della categoria che predilige. L'intenzione deve essere comunicata prima del TxC, e se va a segno l'attacco non infligge danni, ma la vittima deve effettuare una prova di Destrezza o *Allerta* con una penalità pari al modificatore migliore tra Destrezza e Forza dell'attaccante: se la prova fallisce l'arma della vittima cade a terra a 1d4 metri di distanza e questa deve sprecare un attacco e il movimento per recuperarla; se invece riesce non ci sono altri effetti. Il personaggio può disarmare solo esseri con armi di dimensioni inferiori, uguali o di una taglia superiore a quella

⁴ Buckler +1 TxC; Normale +2 TxC; Grande +4 TxC; Torre +6 TxC

che usa. Per disarmare un individuo che utilizza un'arma a due mani occorrono due tentativi riusciti nello stesso round. Non si possono disarmare creature che attaccano con armi naturali e non è possibile Parare un tentativo di Disarmare.

DOPPIO COLPO

Prerequisiti: 6° livello, Destrezza +1.

Descrizione: una volta al round il personaggio può sfruttare l'abilità in uno dei modi seguenti in base all'arma usata:

Archi: incocca e scaglia due frecce contemporaneamente verso un bersaglio con un unico TxC a -4, e se riesce il bersaglio subisce danni doppi.

Armi da tiro o da fuoco a una mano: spara contemporaneamente impugnando un'arma in ciascuna mano con penalità di -3 al TxC di ognuna, mirando fino a due bersagli entro 180°. Se sfrutta il doppio colpo, il personaggio non può cambiare arma fino al round successivo.

EVITARE COLPI CRITICI

Prerequisiti: Destrezza +1 o Costituzione +1.

Descrizione: il personaggio si comporta in modo molto accorto in combattimento, evitando di esporsi a colpi particolarmente debilitanti. Ogni volta che il personaggio subisce un colpo critico, c'è una probabilità del 50% che non vi sia nessun effetto ulteriore oltre ai danni standard inferti dal colpo. Il personaggio non beneficia degli effetti dell'abilità qualora sia paralizzato, stordito o addormentato.

FISICO TEMPRATO

Prerequisiti: Costituzione +1.

Descrizione: il personaggio ha sviluppato una resistenza eccezionale che gli concede un bonus di +1 a tutti i TS Corpo. Inoltre, una volta al giorno può fare un TS Corpo per dimezzare i danni da un attacco che lo porterebbe a PF negativi o ripetere un TS per resistere al veleno o alla pietrificazione.

INCALZARE

Prerequisiti: 3° livello.

Descrizione: il personaggio è addestrato a sfruttare il suo slancio offensivo al massimo e ogni volta che ferisce un avversario ottiene un bonus di circostanza di +1 al TxC per continuare ad attaccarlo nel round successivo. Inoltre, quando uccide un avversario, guadagna un attacco aggiuntivo gratuito (max 1 al round) contro un nemico raggiungibile col suo movimento o al massimo entro 3 mt (se si è già mosso).

INTIMORIRE

Prerequisiti: 6° livello.

Descrizione: il personaggio intimorisce gli avversari dando sfoggio della propria maestria con mosse e affondi eclatanti. Chiunque affronti il personaggio subisce una penalità di -1 sul Tiro per Colpire, sui tiri Morale e sulla CA, e se perde più della metà dei suoi PF per mano del personaggio fugge o si arrende. L'incantesimo *scaccia paura* o una favorevole prova sull'abilità *Coraggio* negano gli effetti di Intimorire.

Non si possono intimorire avversari con livello/DV superiori o con maestria in un'arma di grado equivalente o superiore, né creature di intelligenza animale o inferiore.

MAESTRIA IN COMBATTIMENTO

Prerequisiti: nessuno.

Descrizione: il personaggio ha migliorato la sua abilità nell'uso delle armi da mischia e ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni quando attacca in mischia o con armi scagliate (come lance, giavellotti, asce, e così via).

PRONTEZZA DI RIFLESSI

Prerequisiti: Destrezza +1.

Descrizione: il soggetto ha sviluppato una tale prontezza di riflessi che ottiene un bonus permanente di +1 all'Iniziativa e ai TS Riflessi (non si applica se è paralizzato o stordito).

RECUPERO MIRACOLOSO

Prerequisiti: Costituzione +1, abilità generale *Robustezza*.

Descrizione: il personaggio è in grado di recuperare le forze dopo una battaglia in maniera incredibilmente rapida. In caso sia ferito, può scegliere di negare gli effetti di un danno critico, oppure, se non subisce danni né compie azioni stancanti per un minuto, può recuperare istantaneamente un numero di PF pari a 1d6 + gradi di Robustezza + livello (max 40 PF totali); l'abilità è usabile solo una volta ogni 24 ore.

SCHIANTARE

Prerequisiti: 9° livello, Forza +1.

Descrizione: quando annuncia l'intenzione di schiantare, il combattente raccoglie le forze e rilascia tutta la sua potenza in un colpo violentissimo che punta sulla forza anziché sulla precisione per sfondare le difese dell'avversario. Per questo il Tiro per Colpire riceve una penalità di -5, ma se il colpo va a segno, ai danni standard si aggiunge l'intero punteggio di Forza del personaggio al posto del suo modificatore.

Si può schiantare solo una volta al round con un attacco in mischia, anche in carica, e un personaggio che gode di attacchi multipli effettua prima il tentativo di schiantare e poi i restanti attacchi. Schiantare non impedisce di sfruttare i bonus alla CA o la capacità di parare i colpi avversari in base alla padronanza dell'arma.

Schiantare non può essere usato in combinazione con Attacco Fulmineo, Attacco inesorabile, Attacco Poderoso, Attacco Ponderato e Combattere con due armi, né con le abilità speciali dei ladri Attacco furtivo e Colpo micidiale.

TIRATORE SCELTO

Prerequisiti: nessuno.

Descrizione: il personaggio è un eccellente cecchino e quando usa armi da tiro o da fuoco ottiene un bonus permanente di +1 al TxC e ai danni.

TRAMORTIRE

Prerequisiti: Forza +1.

Descrizione: il personaggio è addestrato a colpire per mettere fuori combattimento un avversario senza ucciderlo. Egli può scegliere di infliggere danni debilitanti con qualsiasi arma da taglio o da botta che sappia usare, e una volta al round può far svenire una vittima di taglia non superiore all'arma usata: se colpisce effettuando un TxC a -4 c'è una probabilità percentuale pari al punteggio di Forza sommato a metà dei danni causati che il bersaglio svenga per 2d8+8 minuti meno il suo punteggio di Costituzione (minimo 1 minuto), tempo dimezzabile con favorevole prova di *Medicina* o *Guarire* a -4.

URLO DI BATTAGLIA

Prerequisiti: nessuno.

Descrizione: il personaggio è addestrato a sfruttare una serie di urla belluine per caricarsi prima di uno scontro per essere più incisivo e resistente in battaglia. L'urlo è un'azione di movimento che può essere usata una volta al giorno e fino al termine della battaglia concede al personaggio un bonus temporaneo di +1 ai danni e a tutti i Tiri Salvezza, e 1 DV addizionale pieno che aumenta sia il BAB di 1 punto che i suoi PF (i danni vengono detratti prima dai PF addizionali, che svaniscono senza alcun impatto sulla salute reale del soggetto). L'urlo può essere usato in combinazione con qualsiasi Abilità Marziale, sommando i bonus concessi.

LADRO

Dadi Vita:	D4, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Destrezza 10
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Riflessi - S: Corpo
THACO/BAB:	Ladro
Punti Esperienza:	Ladro
Armature e scudi:	Armature leggere Nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma a una mano Qualsiasi arma da tiro o da fuoco
Maestria nelle armi:	Ladro
Abilità speciali:	Abilità ladresche Abilità segrete Attacco furtivo
Abilità generali:	Magistrale: <i>Manualità</i> o <i>Scassinare</i> Obbligatorie: <i>Conoscenze criminali</i> e <i>Schivare</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Ladro è un personaggio versatile e dotato di capacità furtive, che basa la sua sopravvivenza sull'astuzia e sul sotterfugio. Un ladro non è in grado di usare potenti magie e non ha la resistenza necessaria per fronteggiare in campo aperto combattenti ben addestrati. La sua vera specialità è usare la scaltrezza associata alle sue abilità e alla sua innata agilità per cavarsela anche nelle situazioni più disperate e per vivere sul filo del rasoio alle spalle della legge e dei più ingenui.

La sua presenza in un gruppo di avventurieri è spesso vitale: le capacità di trovare e rimuovere trappole, scalare pareti e scassinare serrature possono infatti rivelarsi indispensabili alla buona riuscita di un'impresa, specie se l'azione deve essere portata a termine senza attirare l'attenzione.

Il ladro cerca di evitare lo scontro frontale quando gli è possibile, utilizzando sotterfugi e strategie per sorprendere l'avversario con la guardia abbassata e colpire con maggiore efficacia i suoi punti vitali. Per questo il ladro è caratterizzato da un particolare stile di combattimento basato su agili manovre di disorientamento e su colpi vibrati con particolare efficacia quando l'avversario è distratto o inconsapevole.

Il mestiere del ladro naturalmente porta con sé anche un certo modo di agire e di pensare, vivendo costantemente ai margini della legge costituita e cercando sempre di manipolare le persone per proprio tornaconto. Alcuni ladri amano il rischio più d'ogni altra cosa: la loro vita è un gioco d'azzardo in cui puntano molto per ottenere molto di più, mettendosi costantemente in gioco, per dimostrare agli altri e a sé stessi di poter affrontare le sfide a testa alta. Altri ladri sono invece più cauti, preferiscono agire nell'ombra e non farsi notare, rimanendo nascosti agli occhi dei potenti e preferendo una vita di espedienti senza troppe ambizioni. Altri infine provano un malsano gusto nell'idea di poter spiare le persone senza essere notati, penetrare in posti inaccessibili senza essere catturati e poter decidere della vita e della morte senza alcuna remora morale a fermare le loro azioni.

La maggioranza dei ladri ha tendenze neutrali, antepo- nendo il proprio benessere e il guadagno personale a qualsiasi altra cosa, ma diversi sono anche i ladri caotici che agiscono in nome dell'anarchia o della volontà di ferire e rovinare i propri nemici solo per vederli umiliati o morti. Esistono però anche ladri legali, totalmente fedeli alla causa della propria famiglia o dei propri associati più stretti, e di solito seguono un codice d'onore, anche se questo non coincide mai con le leggi vigenti nella società in cui operano.

La complessità del comportamento di un ladro è spesso dettata dalla cultura e dalla razza a cui appartiene, a dimo- strare



re come questo sia più uno stile di vita che una vera professione. Così spesso i ladri elfi sono quelli più edonisti e riflessivi tra tutti, amanti dei sottili giochi d'astuzia e delle trame intricate che riescono a tessere ai danni dei loro avversari grazie alla loro conoscenza e longevità. I ladri gnomi e nani invece, sono rinomati per l'abilità nell'individuare e costruire trappole di ogni genere, preferendo preparare piani d'azione ben congegnati per intrufolarsi in luoghi pericolosi piuttosto che giocare a borseggiare la gente al mercato. I ladri halfling invece sono quelli più scanzonati e spacconi, amanti dei lussi ed esibizionisti, capaci di sfidare anche il più potente tra i maghi

solo per dimostrare a tutti quanto sono abili. Tra le altre razze non umane, i ladri coboldi e quelli rakasta sono i più famosi e temuti, i primi per la scaltrezza e la facilità con cui riescono a infiltrarsi ovunque di nascosto, e i secondi per le incredibili doti acrobatiche che permettono loro di compiere imprese mirabolanti e rischiose, uscendone indenni pur senza utilizzare la magia.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il ladro non indossa mai corazze troppo pesanti e ingombranti, poiché ha imparato quanto sia importante sapersi muovere agilmente e velocemente in qualsiasi situazione, e privilegia così la velocità alla copertura offerta dalle armature più ingombranti. In pratica, il ladro cerca sempre di evitare di indossare armature che pregiudicano le sue abilità ladresche⁵ o limitano la sua Destrezza, e per questo è competente solo nell'uso di corazze Leggere, mentre non ritiene indispensabile l'uso dello scudo e non è addestrato ad usarli.

Per quanto riguarda le armi, il ladro può utilizzare qualsiasi arma da mischia a una mano (quelle più grandi sono troppo ingombranti e poco maneggevoli per le sue peculiarità) e qualsiasi arma da tiro, prediligendo le armi taglienti e appuntite (che può cospargere di veleno).

⁵ L'ingombro trasportato influenza le abilità ladresche *Movimento furtivo* e *Scalare*. Se l'ingombro rientra nel 10% dell'Ingombro Massimo Trasportabile del personaggio, non vi sono penalità alla prova. Se invece è superiore al 10%, la penalità varia in base alla categoria di ingombro in cui rientra: *Leggero* -1, *Medio* -3, *Pesante* -5. Le penalità alle abilità *Manualità* e *Percezione* dipendono dalla corazza e dall'elmo indossati (fare riferimento alle regole riportate nel Capitolo 1 dell'*Armeria di Mystara* e nel *Manuale delle Abilità Generali*).

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un ladro sono di tre tipi: Abilità Ladresche, Abilità Segrete e Attacco furtivo.

Abilità Ladresche

Le abilità ladresche sono sei abilità generali che il ladro acquisisce gratuitamente al 1° livello con un numero di gradi fisso per ciascuna e che ad ogni livello di esperienza crescono in maniera predeterminata (v. tab. 1.15). Le abilità ladresche sono divise in tre Primarie (P) e tre Secondarie (S), ciascuna con una crescita di punti abilità diversa. L'abilità migliore (P1) coincide con l'abilità Magistrale della classe (*Manualità* o *Scassinare* in base alla scelta del Ladro, abilità diverse per le altre classi furtive, i cui gradi bonus sono già compresi in quelli indicati), mentre il giocatore sceglie le 5 abilità restanti da questa lista, prendendo obbligatoriamente anche l'abilità non scelta come primaria tra *Scassinare* e *Manualità* (v. Manuale delle Abilità Generali per le descrizioni): *Allerta* (Des), *Contraffazione* (Int), *Equilibrio* (Des), *Esperto di trappole* (Int), *Fingere* (Car), *Mano ferma* (Des), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag), *Scalare* (For) e *Schivare* (Des). Il giocatore può aggiungere altri punti a tali abilità a sua discrezione, ma raggiunto il tetto 2/3 del punteggio della caratteristica associata non potrà aggiungerne altri e l'abilità crescerà solo in base alla progressione sotto indicata.

Esempio: un Ladro di 6° con Sag 12 ha 5 gradi in *Percezione* come P2. Se il giocatore vuole aggiungerne altri è limitato a massimo 3 gradi, poiché non può superare i 2/3 di Saggiozza (8). Al livello 8° quindi avrà $7+3 = 10$ gradi in *Percezione* anziché 7 da tabella, grazie ai 3 gradi aggiunti liberamente.

Tab. 1.15 – Progressione delle Abilità Ladresche

Liv.	P1	P2	P3	S1	S2	S3
1	3	2	2	1	1	1
2	4	3	2	1	1	1
3	4	3	3	2	1	1
4	5	3	3	2	2	1
5	5	4	3	2	2	2
6	6	5	3	2	2	2
7	6	5	4	3	2	2
8	7	5	4	3	2	2
9	7	6	5	3	2	2
10	7	6	5	4	3	2
11	8	6	5	4	3	3
12	8	6	6	5	3	3
13	8	7	6	5	4	3
14	9	7	6	5	4	4
15	9	7	7	6	4	4
16	9	8	7	6	5	4
17	10	8	7	6	5	4
18	10	9	7	6	6	4
19	10	9	8	7	6	4
20	11	9	8	7	6	5
21	11	10	9	7	6	5
22	12	10	9	8	6	5
23	12	11	9	8	7	5
24	12	11	10	8	7	6
25	13	11	10	9	7	6
26	13	12	10	9	8	6
27	13	12	11	9	8	7
28	14	12	11	10	8	7
29	14	13	11	10	9	7
30	14	13	12	10	9	8
31	15	13	12	11	9	8
32	15	14	12	11	10	8
33	15	14	13	11	10	9
34	16	14	13	12	10	9
35	16	15	13	12	11	9
36	16	15	14	12	11	10

Abilità Segrete

Le abilità segrete sono delle tecniche particolari che le gilde di ladri tramandano ai loro affiliati, grazie a cui un personaggio riceve un addestramento che gli consente di eccellere in determinati campi e aumentare le sue capacità marziali e furtive. Le abilità segrete vengono tramandate all'interno di una gilda di ladri, oppure dal mentore che ha istruito il personaggio all'arte ladresca. Le modalità con cui il personaggio può convincere il maestro a condividere il suo sapere dipendono dalle intenzioni del DM: a volte può bastare far parte della stessa gilda, altre volte l'insegnante potrebbe richiedere qualche forma di pagamento (un oggetto magico, un'opera d'arte, una somma di denaro), oppure una prova di fedeltà o un favore di qualche genere (eliminazione di un rivale, supporto all'interno della gilda, e così via).

Il personaggio ottiene un'abilità segreta ai seguenti livelli: 1°, 3°, 6°, 9°, 12°, 15°, 18°, 21°, 24°, 27°, 30°, 33° e 36°, fino ad un massimo di 13 abilità segrete al 36° livello, di cui l'unica obbligatoria per tutti i ladri è Schivata Attiva al 12° livello. Il ladro può scegliere a suo piacere le abilità, ma è limitato ad un massimo di 5 abilità marziali sulle 13 totali.

Il ladro sviluppa autonomamente le abilità furtive con la sola eccezione di Conoscenza arcana (per la quale è necessario un mentore), mentre per apprendere quelle marziali che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) ha bisogno di un istruttore che le conosca (impiega 1 settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o.). Terminato l'addestramento e divenuto egli stesso un Maestro (titolo che lo qualifica come esperto di quell'abilità), il ladro può utilizzare l'abilità ed insegnarla ad altri personaggi in grado di sfruttarla. In base ai gradi di importanza di una gilda di ladri (da 1 a 5), essa concede l'accesso a 2 abilità marziali per grado sviluppabili con addestramento (min. 2, max. 10).

Ogni abilità ha le proprie modalità di utilizzo e requisiti necessari per poter essere compresa: se il personaggio non soddisfa i prerequisiti, non può apprendere l'abilità. Inoltre, a meno che non sia esplicitamente indicato il contrario nella descrizione, l'abilità non ha limitazioni di frequenza d'uso (il ladro può avvalersene ogni volta che se ne presenti l'occasione) e non è considerata un effetto magico.

Di seguito compare la lista di abilità segrete concesse ai ladri (si veda la sezione del Guerriero per le descrizioni delle abilità marziali, mentre quelle furtive sono descritte sotto):

- | Abilità Marziali | Abilità Furtive |
|----------------------------------|----------------------------|
| • Attacco coordinato | • Colpo micidiale |
| • Attacco fulmineo | • Conoscenza arcana |
| • Attacco ponderato | • Eludere |
| • Combattere con due armi | • Eludere migliorato |
| • Combattimento agile | • Istinto di sopravvivenza |
| • Combattimento scaltro | • Maestro di agilità |
| • Combattimento sleale | • Maestro di furtività |
| • Critico migliorato | • Maestro del furto |
| • Difesa mobile | • Maestro della sorpresa |
| • Doppio colpo | • Maestro delle trappole |
| • Evitare colpi critici | • Maestro della truffa |
| • Fisico temprato | • Precisione letale |
| • Incalzare | • Schivata attiva (al 12°) |
| • Maestria in combattimento | • Sensi acuti |
| • Prontezza di riflessi | • Spalle coperte |
| • Tiratore scelto | • Spirito vigile |
| • Tramortire | • Volontà indomita |

COLPO MICIDIALE

Prerequisiti: abilità generale *Sorpresa*.

Descrizione: durante un combattimento in mischia, il personaggio è addestrato a colpire con particolare efficacia un avversario distratto o impegnato in un'attività che gli impedisca di seguire attentamente le sue mosse. Ai fini di questa abilità segreta, sono considerate "distratte" tutte le creature già impegnate in mischia con un avversario diverso dal personaggio, quelle sorprese, stordite, accecate o addormentate, nonché chiunque stia mantenendo la concentrazione per controllare o evocare una magia.

Il maestro subisce una penalità di -4 al proprio Tiro per Colpire (dovuta al fatto che egli deve mirare ad un punto ben preciso e poco esposto della vittima), ma se colpisce una vittima distratta con un'arma da mischia le infligge doppio danno; esseri immuni ai colpi critici non subiscono danni raddoppiati. Si può portare un solo *Colpo micidiale* al round e non si può sfruttare in combinazione con *Attacco furtivo*, ma colpire alle spalle la vittima riduce a -2 la penalità al TxC (grazie al bonus di +2 al TxC per colpo alle spalle). Le abilità marziali *Difesa attiva* e *Combattimento scaltro* e la mossa delle arti marziali *Cento occhi* possono consentire al bersaglio di evitare gli effetti del *Colpo micidiale* (i danni in caso di attacco riuscito saranno quelli normali).

Esempio: il gruppo cui appartiene il ladro viene coinvolto in un combattimento con una banda di umanoidi. Il ladro, notando che il guerriero del suo gruppo sta lottando furiosamente in mischia con un orco, si precipita addosso a quest'ultimo e gli affonda la spada nel fianco (nonostante -4 al TxC), infliggendogli doppio danno in quanto l'umanoide era già impegnato in mischia con un avversario diverso dal maestro.

CONOSCENZA ARCANIA

Prerequisiti: 4° livello, Intelligenza +1, abilità *Magia Arcana*.

Descrizione: il personaggio riceve un indottrinamento sufficiente ad usare la *lettura del magico* e ad utilizzare tutti gli oggetti arcani, anche quelli riservati ai maghi. Inoltre, egli può evocare gli incantesimi scritti su pergamene arcane tramite una prova di *Magia arcana* oppure usando una *lettura del magico*, anche se non è detto che il potere sia totalmente sotto il controllo del profano. Più potente (in termini di livello di potere) sarà l'incantesimo invocato, minori le probabilità che il maestro controlli correttamente le sue energie. La formula sotto riportata determina le probabilità di fallimento nell'uso di qualsiasi pergamena incantata:

% fallimento:

$$(\text{livello incantesimo} - \text{gradi } \textit{Magia arcana}) \times 20$$

Se si verifica un fallimento, controllare sulla tabella 3.6 nel Capitolo 3 del *Tomo della Magia di Mystara* per determinare gli effetti della Magia Incontrollabile.

Il maestro di conoscenze arcane non può memorizzare incantesimi né creare oggetti magici, ma può tentare di usare oggetti arcani specifici dei maghi con una favorevole prova di *Magia arcana*; se fallisce, il maestro non riconosce l'oggetto e non può usarlo, fino a che qualcuno di più esperto non gli spiega che tipo di oggetto è e come attivarlo.

Gli incantesimi che il maestro legge da una pergamena si considerano sempre evocati da un incantatore del minimo livello appropriato per farlo, al fine di determinare durata, raggio d'azione ed effetti (ad esempio una *palla di fuoco* o un *fulmine magico* causeranno solo 5d6 punti ferita, poiché i maghi acquisiscono al 5° livello d'esperienza gli incantesimi di 3° livello di potere), mentre gli effetti magici di oggetti riservati agli incantatori arcani hanno la potenza standard decisa dal mago che ha creato l'oggetto (ad esempio, una *bacchetta dei fulmini magici* da 8d6 danni causerà quella quantità di danni anche se la usa un ladro).

ELUDERE

Prerequisiti: 9° livello, Destrezza +2, abilità marziale *Protezione di riflessi*.

Descrizione: il maestro ha sviluppato un'agilità superiore e affinato i propri riflessi per contrastare effetti dannosi che sia possibile schivare. Ogni volta che è soggetto ad un effetto che ammette un Tiro Salvezza Riflessi, se il TS riesce i danni vengono ridotti ad un quarto (approssimando per eccesso), anziché semplicemente dimezzati, mentre se il TS fallisce il maestro subisce i danni completi come al solito. Se non è in grado di schivare fisicamente l'attacco (è immobilizzato o non ha spazio per muoversi) o il suo ingombro è Pesante, quest'abilità non può essere sfruttata.

ELUDERE MIGLIORATO

Prerequisiti: Destrezza +3, abilità segreta *Eludere*.

Descrizione: il maestro ha riflessi talmente acuti da minimizzare qualsiasi danno schivabile. L'abilità consente di ridurre a 1/4 i danni legati a un TS Riflessi favorevole, mentre se il TS fallisce i danni sono comunque dimezzati, e una volta al round il maestro può persino scegliere di evitare completamente i danni se il TS Riflessi riesce.

Inoltre una volta al giorno può evitare totalmente un effetto magico che abbia una manifestazione fisica a cui non si può normalmente sfuggire con un TS Riflessi con penalità pari al livello dell'incantesimo (es. *gabbia di forza*, *campo di forza*, *strali elementali*, *mano possente*, a giudizio del DM).

ISTINTO DI SOPRAVVIVENZA

Prerequisiti: Costituzione +1.

Questa abilità segreta non viene insegnata da alcun maestro né gilda e il personaggio può svilupparla autonomamente.

Descrizione: il maestro ha sviluppato un forte istinto di conservazione che gli dona la capacità soprannaturale di resistere alla morte. L'istinto di sopravvivenza si può usare una volta al giorno solo se il maestro viene ridotto a meno del 50% dei suoi PF totali ma resta entro la soglia della morte (-5 PF), e consente di reagire in uno dei tre modi seguenti: negare gli effetti di un danno critico ricevuto, negare un effetto di stordimento o recuperare istantaneamente il 20% dei PF totali.

MAESTRO DI AGILITÀ

Prerequisiti: Forza o Destrezza +1, abilità generali *Equilibrio* e *Scalare*.

Descrizione: il maestro ha appreso tecniche segrete che gli permettono di compiere spettacolari acrobazie grazie alla sua agilità, di muoversi più celermente e di arrampicarsi su qualsiasi superficie, anche in condizioni impossibili. Il maestro ottiene un bonus di +3 alle prove di abilità *Equilibrio* e *Scalare* e può scegliere di riuscire automaticamente in una prova di ciascuna abilità una volta al giorno. Inoltre, la sua velocità di movimento è identica a quella di un Mistico di pari livello, può arrampicarsi a metà della sua velocità di cammino (anziché 1/3) e la prova di abilità è necessaria una volta ogni 12 metri di scalata (anziché ogni 6 metri), ignora i danni da caduta per i primi 6 metri, mentre dimezza i danni da altezze superiori con una favorevole prova di *Equilibrio* con penalità di -1 ogni 3 metri (la capacità non si può sfruttare se il maestro è bloccato, stordito, o addormentato).

Il maestro che possiede almeno 5 gradi nelle abilità sviluppa capacità soprannaturali che gli permettono di emulare gli incantesimi *movimenti del ragno* (1°) grazie a *Scalare*, e *passo sicuro* (2°) grazie ad *Equilibrio*. Il maestro può sfruttare ciascuna delle due capacità summenzionate una volta al giorno per un periodo massimo di 1 minuto per livello se realizza una prova nell'abilità relativa con penalità di -6.

MAESTRO DI FURTIVITÀ

Prerequisiti: Destrezza +1, abilità generale *Movimento furtivo*

Descrizione: il maestro è addestrato a passare inosservato e mimetizzarsi con l'ambiente circostante senza lasciare tracce. Il maestro ottiene un bonus di +3 a prove con l'abilità *Movimento furtivo* e può scegliere di riuscire automaticamente per tre volte al giorno in una prova d'abilità. Inoltre, egli può coordinare i movimenti degli alleati entro 6 metri ed estendere ad un numero di soggetti pari ai suoi gradi di *Movimento furtivo* il risultato della sua prova di abilità, che riceve una penalità pari al numero di soggetti da coordinare.

Il maestro che possiede almeno 4 gradi nell'abilità sviluppa capacità soprannaturali che gli permettono di sfruttare le ombre per confondere l'avversario e svanire letteralmente davanti agli occhi dei presenti. Il maestro può sfruttare ciascuna delle capacità sotto riportate una volta al giorno per un periodo massimo di 1 minuto per livello se realizza una prova di abilità con penalità di -6.

- *immagini illusorie* (2°)
- *invisibilità* (2°)
- *silenzio individuale* (2°)

MAESTRO DEL FURTO

Prerequisiti: 6° livello, Destrezza +1, abilità generali *Manualità* o *Scassinare*

Descrizione: il maestro è un borseggiatore incredibilmente abile, ottiene un bonus di +3 alle prove di abilità *Manualità* e può scegliere di riuscire automaticamente in una prova una volta al giorno. Inoltre, in caso di fallimento critico, la vittima non si avvede del tentativo di furto, anche se il maestro è costretto ad allontanarsi per non destare ulteriori sospetti.

Il maestro è anche un esperto scassinatore: ottiene un bonus di +3 alle prove di abilità *Scassinare*, dimezza il tempo richiesto per l'azione in base al tipo di serratura e può scegliere di riuscire automaticamente in una prova una volta al giorno. Il maestro che possiede almeno 5 gradi nell'abilità *Scassinare* può persino violare le porte ed i lucchetti chiusi magicamente. Sono necessari arnesi da scasso particolari di qualità eccezionale (costo pari a 5 volte quelli standard), mentre la prova riceve una penalità di -2 per livello della magia da superare e impiega 1 turno. Le serrature magiche dei primi 3 livelli vengono annullate in modo definitivo, quelle più potenti sono neutralizzate temporaneamente (non annullate) per 1 round per livello del maestro.

MAESTRO DELLA SORPRESA

Prerequisiti: Destrezza +1, abilità generale *Sorpresa*

Descrizione: il maestro sorprende l'avversario con mosse improvvise e colpi di mano. Il maestro ottiene un bonus di +3 alle prove di *Sorpresa* e aggiunge metà dei gradi di *Sorpresa* a prove di *Fintare*, *Manualità* e *Nascondere incantesimi*.

Il maestro che possiede almeno 4 gradi nell'abilità può sfruttare le seguenti tecniche furtive d'attacco, ciascuna una sola volta al giorno contro ciascun avversario, se realizza una prova di *Sorpresa* con penalità di -3:

- *Colpo accurato:* con un'azione fulminea il maestro trova una breccia in un punto della difesa avversaria e ignora il VA naturale o dovuto alla corazza del bersaglio fino al termine dello scontro col nemico.
- *Colpo di mano:* il maestro può estrarre dalla manica un'arma di dimensioni minute o inferiori (es. pugnale) con cui sferra un attacco a sorpresa al bersaglio, che potrà schivarlo o defletterlo solo con una prova contrapposta di *Allerta*. Il colpo di mano è sfruttabile sia in situazioni di tranquillità che in battaglia, e se impugna un'altra arma può effettuare un attacco aggiuntivo gratuito per quel round con -3 al TxC adoperandolo con la mano libera (se non ambidestro il malus sale a -6).

MAESTRO DELLE TRAPPOLE

Prerequisiti: 6° livello, Intelligenza +1, abilità generale *Esperto di trappole*

Descrizione: il maestro è un esperto nel fabbricare, individuare e rimuovere trappole e insidie di ogni sorta, persino quelle di origine magica. Il maestro ottiene un bonus di +3 alle prove di *Esperto di trappole* per creare o rimuovere trappole e alle prove di *Percezione* per cercare trappole, e può esaminare una zona di 3 × 3 × 3 metri e disinnescare le trappole in metà del tempo normalmente richiesto. Inoltre, può scegliere di riuscire automaticamente per tre volte al giorno in una prova per realizzare, per disinnescare o per scoprire trappole. Il maestro che possiede 5 gradi nell'abilità può persino neutralizzare trappole di origine magica, come allarmi, glifi, rune di guardia e simboli arcani. In questo caso la prova d'abilità riceve una penalità di -2 per livello della magia da rimuovere, e il maestro può disinnescare magie di livello pari o inferiore ai gradi posseduti nell'abilità *Esperto di trappole* solo se sfrutta occhiali con lenti particolari e un kit di strumenti particolari che costa 500 m.o. Le trappole magiche dei primi 3 livelli vengono disinnescate in modo definitivo, quelle più potenti vengono disabilitate temporaneamente, neutralizzando l'incantesimo di guardia per 1 round per livello.

MAESTRO DELLA TRUFFA

Prerequisiti: Carisma +1, due abilità generali tra *Camuffare*, *Contraffazione*, *Fingere* e *Persuasione*.

Descrizione: il maestro è un abile affabulatore, un ottimo falsario, un esperto di travestimenti e un bugiardo patentato. Egli ottiene un bonus di +3 alle prove di abilità *Camuffare*, *Contraffazione*, *Fingere* e *Persuasione*, e può scegliere di riuscire automaticamente in una prova una volta al giorno.

Inoltre, il maestro che possiede almeno 3 gradi in un'abilità può usarla per ottenere effetti superiori alla norma (un tentativo efficace al giorno per ciascuna abilità sotto indicata):

- *Camuffare:* grazie all'assunzione costante di un preparato segreto ricavato dal sangue di mutaforma, il maestro riesce a mutare il proprio aspetto in maniera sovranaturale per un periodo massimo di 1 turno per grado abilità come azione di round completo. Egli può imitare l'aspetto di un altro umanoide con una penalità alla prova che dipende dalla taglia della nuova forma: -4 per una taglia inferiore; -2 per pari taglia; -6 per una taglia superiore. L'illusione non può essere dissolta, e può essere penetrata solo da incantesimi divinatori di livello superiore ai gradi di *Camuffare* del maestro.
- *Contraffazione:* il maestro può rendere in apparenza magico un oggetto comune o mascherare l'aura di un oggetto magico come se usasse l'incantesimo *aura magica* (1°) con una favorevole prova d'abilità con penalità pari al doppio del livello della magia da emulare o mascherare. La contraffazione persiste finché non viene smascherata magicamente o fisicamente.
- *Fingere:* il maestro può trarre in inganno anche incantesimi divinatori con una prova di abilità che riceve una penalità di -2 per livello della magia da aggirare.
- *Persuasione:* il maestro riesce a piagiare le persone con cui si sofferma a parlare per almeno un minuto se effettua una favorevole prova d'abilità con penalità pari a metà dei DV o livelli dell'interlocutore (minimo -1). La vittima subisce un effetto identico a *charme persone* (1°): il maestro può chiedere favori, informazioni o credito alla vittima e non gli verranno negati a meno che non siano spropositati: richieste di denaro superiori a 100 m.o. o che mettono la vittima in una situazione di pericolo permettono al soggetto di effettuare un TS *Mente* per spezzare la fascinazione, che altrimenti svanisce dopo 24 ore.

PRECISIONE LETALE

Prerequisiti: Destrezza +1.

Descrizione: il maestro è addestrato a portare colpi precisi e letali ignorando penalità al TxC e ai danni dovute alla Forza usando qualsiasi arma che padroneggi al grado di maestria Base o superiore; inoltre, una volta al giorno può infliggere danni massimi con un colpo d'arma andato a segno.

SCHIVATA ATTIVA

Prerequisiti: abilità generale *Schivare*. Le classi del ramo Furtivo sviluppano automaticamente quest'abilità segreta raggiunto il 12° livello.

Descrizione: il maestro è in grado di schivare e attaccare contemporaneamente. La schivata attiva si effettua con una normale prova di *Schivare*, con penalità di 2 punti più la differenza tra la CA colpita dal nemico e la CA del maestro, ma egli può schivare un attacco al round senza perdere la possibilità di attaccare a sua volta. Il maestro ottiene una schivata attiva ogni round dal 12° livello, e dal 24° livello può effettuare due schivate attive ogni round, ma per la seconda utilizza solo metà dei gradi di *Schivare*. Se si vogliono schivare più attacchi al round è necessario perdere un'intera azione per effettuare la normale procedura di *Schivare*, oltre che usare la schivata attiva. Si può anche attaccare per primi e poi sfruttare la schivata attiva contro gli attacchi successivi, ma in tal caso gli attacchi in eccedenza rispetto alle schivate attive possedute non potranno essere evitati in alcun modo. Il maestro non può sfruttare la schivata attiva se è immobilizzato o se nello stesso round usa un oggetto magico o un incantesimo.

SENSI ACUTI

Prerequisiti: nessuno.

Descrizione: il maestro ha affinato le sue capacità percettive a tal punto da essere in grado di udire e vedere con una precisione impressionante. Egli ottiene un bonus di +3 alle prove di *Combattere alla cieca*, *Percezione* e *Percepire inganni* e la possibilità di riuscire automaticamente tre volte al giorno in una prova d'abilità che riguarda ognuna di quelle sopra elencate. Inoltre, ogni volta che cerca una struttura o un oggetto nascosto (come trappole, porte segrete, passaggi e botole nascoste, corridoi inclinati e qualsiasi costruzione nascosta, ma anche compartimenti o cassetti segreti in oggetti di qualsiasi tipo e persino oggetti nascosti addosso a qualcuno), impiega metà del tempo normalmente richiesto (es. esamina una zona di 3×3×3 mt in cerca di passaggi nascosti in 5 minuti anziché in 1 turno).

SPALLE COPERTE

Prerequisiti: Destrezza +1, abilità generale *Schivare*.

Descrizione: il maestro è più sicuro di sé quando combatte vicino ai suoi alleati ed è addestrato a muoversi per usarli per migliorare la sua capacità offensiva e difensiva durante lo scontro. Egli riceve un bonus temporaneo di +1 alla CA, ai TS Riflessi e Mente e a tutti i suoi TxC fino a che resta entro 3 metri da un alleato. Inoltre, per un numero di volte al giorno pari al suo bonus di Destrezza può muoversi in modo da frapporre un alleato presente entro 3 metri tra sé stesso e un attacco nemico, in modo da evitare di essere colpito. Il personaggio effettua una prova di *Schivare* come azione gratuita con penalità pari alla CA colpita dal nemico e la propria, e se la prova riesce il colpo si considera portato contro la CA dell'alleato, che può eventualmente schivarlo o deviarlo se le condizioni lo consentono, o addirittura evitarlo se la sua CA è migliore di quella colpita dal nemico.

SPIRITO VIGILE

Prerequisiti: Saggezza +1, abilità generale *Senso del pericolo*.

Descrizione: il maestro ha sviluppato un sesto senso che gli permette spesso di non essere sorpreso e riesce a percepire se qualcuno tenta di spiarlo o di intervenire con mezzi magici sulla sua mente. Egli ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità *Senso del pericolo*, le probabilità di coglierlo di Sorpresa sono dimezzate (dimezza l'intervallo per la Sorpresa sul d6 o il bonus totale alla prova di *Sorpresa* dell'avversario), e con una prova di *Senso del pericolo* con modificatore pari alla difficoltà della trappola può evitare di farla scattare. Inoltre, il maestro avverte una sensazione di disagio quando qualcuno tenta di spiarlo a distanza, leggergli nella mente, o di manipolare la sua psiche con mezzi magici, se realizza una prova di *Senso del pericolo* con penalità pari al livello dell'incantesimo usato contro di lui. Egli non è in grado di capire esattamente quale incantesimo venga usato contro di lui, ma si rende conto che un tentativo viene fatto, e nel caso qualcuno cerchi di leggere la sua mente, questa abilità gli permette di proiettare falsi pensieri con una prova riuscita di Saggezza a -2, viceversa non offre altre protezioni.

VOLONTÀ INDOMITA

Prerequisiti: 6° livello, Saggezza +1.

Descrizione: il maestro ha allenato la sua volontà in modo da riuscire ad erigere delle efficaci barriere mentali. Il maestro riceve un bonus di +1 a tutti i suoi TS Mente e se cade sotto l'effetto di effetti magici che influenzano la mente che ammettono Tiro Salvezza (come *charme*, *confusione*, *paura* e simili), dopo un round può effettuare un secondo TS per liberarsi da quell'effetto. Se il maestro è soggetto ad un attacco mentale che non ammette Tiro Salvezza, questa abilità gli permette di effettuare un TS Mente con penalità pari al livello dell'incantesimo o del relativo effetto magico per ignorarne completamente gli effetti.

Attacco Furtivo

Il ladro è particolarmente esperto nello sfruttare le aperture nella difesa dei suoi avversari per sferrare colpi più letali. Il ladro ottiene un bonus di +4 al TxC quando attacca alle spalle (anziché +2) e una volta al round raddoppia i danni inferti ad un avversario colto alle spalle con un attacco in mischia o a distanza massima di 6 metri, focalizzando il colpo sui punti vitali della vittima; non è possibile infliggere danni doppi ad esseri incorporei ed elementali. Il danno viene raddoppiato dopo aver aggiunto il bonus Forza ed eventuali bonus magici dell'arma, ma i danni aggiuntivi provocati da magia non si raddoppiano poiché agiscono separatamente (es. *colpire* o *benedizione*). Nel caso in cui si applichino due o più moltiplicatori di danni (es. attacco furtivo entro 9 metri di un ladro con l'abilità *Tiratore scelto*), aumentare di un grado il moltiplicatore più elevato (nell'esempio precedente, ciascuno degli attacchi raddoppierebbe i danni, che alla fine sono perciò triplicati).

A partire dal 20° livello, il ladro infligge triplo danno (anziché doppio danno) ogni volta che riesce a portare un attacco furtivo.

MAESTRO DELLE OMBRE

Sottoclasse del Ladro

Dadi Vita:	D4, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Carisma 12, Destrezza e Intelligenza 10
Allineamento:	Neutrale o Caotico
Tiri Salvezza:	P: Riflessi - S: Magia
THACO/BAB:	Ladro
Punti Esperienza:	Guerriero
Armature e scudi:	Armature leggere Nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma di taglia uguale o inferiore
Maestria nelle armi:	Ladro
Abilità speciali:	Abilità ladresche Abilità segrete Magia dell'ombra
Abilità generali:	Magistrale: <i>Movimento furtivo</i> Obbligatorie: <i>Magia arcana (ombra)</i> e <i>Schivare</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Esistono alcune gilde di assassini e ladri che hanno imparato a padroneggiare un'arte segreta che consente di sfruttare il potere delle energie magiche che fluiscono attraverso l'Ombra per creare effetti arcani con cui potenziare i propri sensi e le proprie capacità fisiche o di movimento, occultarsi alla vista e persino influenzare i sensi dei loro avversari per confonderli o bloccarli. Un esperto di quest'arte è chiamato Maestro delle Ombre.

L'arte segreta delle ombre ha le sue radici in varie parti del mondo: in Ochalea la setta dei *Ninja* usa le proprie capacità (qui chiamate *ninjutsu*) per agire come spie e assassini, ma anche in Alphatia e nella lontana Hule diversi esperimenti con la Dimensione dell'Incubo hanno svelato ad alcuni i segreti della magia dell'ombra. Quest'arte si è poi diffusa anche in altre regioni per via dei contatti avuti coi primi maestri dell'ombra, e ora si trovano gilde dell'ombra anche nel continente alphatiano, a Thyatis (la Mano dell'Ombra), Glantri, Darokin, in Bellissaria, e persino nel lontano Herath.

Le gilde dell'ombra sono sempre attente a non rivelare apertamente la loro natura: scelgono e istruiscono con molta attenzione i loro adepti tra i candidati migliori, e si assicurano la fedeltà e la segretezza da parte dei loro membri con metodi spesso brutali e definitivi (dando la caccia ai traditori o ai ribelli per giustiziarli). Le gilde di questi maestri operano in incognito e accettano ogni genere di incarichi, e spesso (in particolare in Ochalea) sono al servizio di una famiglia nobile o una potente casata da generazioni, affiliati per senso di lealtà o per interesse economico e politico.

Solo personaggi dotati di grande forza di spirito possono apprendere le abilità segrete dell'ombra, poiché il requisito fondamentale per controllare le energie dell'ombra è una forza interiore innata che non può essere acquisita con l'educazione o l'addestramento, ma deve essere portata alla luce in chi già la possiede (requisiti minimi di Carisma e Destrezza) ed è naturalmente predisposto a comprenderla e manipolarla (allineamento non Legale).

La magia dell'ombra è talmente caotica e selvaggia che non può essere facilmente racchiusa entro schemi prestabiliti come accade con la magia arcana tradizionale, e solo individui dotati di una forza di spirito eccezionale e della forma mentis giusta sono in grado di stabilire un legame con quest'energia imprevedibile e sfruttarla per evocare effetti magici senza venire completamente sconvolti e trasformati.



Il candidato viene introdotto da un maestro già esperto (almeno di 3° livello) ai segreti dell'ombra solo dopo averne testato la forza e l'inclinazione di spirito, poiché è proibito rivelare conoscenze tanto misteriose e potenti a chi non è in grado di comprenderle, da un lato per mantenere queste conoscenze appannaggio di una ristretta cerchia di esperti, e dall'altro per evitare che gli spiriti deboli vengano sconvolti dal contatto con l'ombra. Infatti, chi venisse sottoposto al legame d'ombra senza soddisfare i requisiti di Carisma e Allineamento rischia di impazzire e deve effettuare un TS Mente: in caso di fallimento, i punteggi di Intelligenza e Saggezza vengono ridotti a 2 (come per *demenza precoce*) finché il derelitto non riceve cure magiche adeguate. Se il TS riesce invece, il personaggio sviene per un'ora e dopo aver vissuto un incubo tremendo, si risveglia conscio di non avere le qualità per imparare i segreti della magia dell'ombra.

Con la cerimonia segreta del Legame, il maestro apre uno squarcio nella realtà per far fluire le energie dell'ombra sull'adepto, che riceve così il cosiddetto legame d'ombra che gli consentirà in futuro di poter evocare quelle stesse energie che ora hanno invaso il suo spirito e il corpo.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il maestro delle ombre non indossa mai corazze troppo pesanti e ingombranti, poiché le arti delle ombre si basano su velocità e furtività, e per questo è competente solo nell'uso di corazze Leggere, mentre non ritiene indispensabile l'uso dello scudo e non è addestrato ad usarli.

Per quanto riguarda le armi, il maestro delle ombre è anche un esperto assassino e può utilizzare qualsiasi arma da mischia (semplice o complessa) di taglia uguale o inferiore (è fondamentale riuscire a portarsi appresso armi non ingombranti o facili da occultare) e qualsiasi arma da tiro, anche se predilige le armi a una mano taglienti e appuntite, che spesso cospargono di veleno.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali del maestro delle ombre sono di tre tipi: Abilità Ladresche, Abilità Segrete e Magia dell'Ombra.

Abilità Ladresche

Il maestro delle ombre sfrutta *Movimento furtivo* come abilità ladresca P1, e può scegliere le altre cinque fra queste abilità (fare riferimento al manuale Abilità Generali per le descrizioni particolareggiate): *Allerta* (Des), *Camuffare* (Int), *Equilibrio* (Des), *Esperto di trappole* (Int), *Fingere* (Car), *Manualità* (Des), *Percezione* (Sag), *Scalare* (For), *Scassinare* (Des), *Schivare* (Des) e *Sorpresa* (Des). Fare riferimento al capitolo dedicato al Ladro per la regola sulla gestione delle abilità ladresche e la loro tabella di progressione automatica.

Abilità Segrete

Il maestro delle ombre ha accesso ad una lista predefinita di abilità segrete che caratterizzano l'arte delle ombre e vengono insegnate dai maestri più esperti ai loro adepti. Il maestro apprende la prima abilità segreta al 1° livello (Maestro di Furtività), poi un'altra ogni 4 livelli successivi, ovvero al 4°, 8°, 12° (Schivata Attiva obbligatoria), 16°, 20°, 24°, 28°, 32° e 36°, fino ad un massimo di 10 abilità segrete al 36° livello scelte a suo piacere, con un massimo di 5 abilità marziali. Per apprendere le abilità marziali che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) ha bisogno di un istruttore che le conosca (impiega 1 settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o.), e una volta padroneggiata il maestro può anche insegnare l'abilità marziale ad altri personaggi in grado di sfruttarla. Di seguito la lista di abilità segrete tipiche dell'arte delle ombre (fare riferimento alla sezione del Ladro per descrizioni delle Abilità Furtive, e a quella del Guerriero per le Abilità Marziali):

Abilità Marziali

- Attacco fulmineo
- Attacco ponderato
- Combattere con due armi
- Combattimento agile
- Combattimento scaltro
- Combattimento sleale
- Critico migliorato
- Difesa mobile
- Disarmare
- Evitare colpi critici
- Fisico temprato
- Incalzare
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- Tiratore scelto

Abilità Furtive

- Colpo micidiale
- Conoscenza arcana
- Eludere
- Eludere migliorato
- Istinto di sopravvivenza
- Maestro di agilità
- Maestro di furtività (1°)
- Maestro del furto
- Maestro della sorpresa
- Maestro delle trappole
- Precisione letale
- Schivata attiva (al 12°)
- Sensi acuti
- Spalle coperte
- Spirito vigile

Magia dell'Ombra

Il maestro delle ombre è in grado di attingere alle energie dell'ombra per evocare un incantesimo arcano al round. È necessaria sia la concentrazione sia una gestualità rituale che si accompagna ad una formula breve di un paio di parole, utile per focalizzare la volontà del personaggio sull'effetto da produrre. I maestri tendono ad essere molto furtivi anche nell'evocare incantesimi: le parole di comando vengono sussurrate a bassa voce ed i gesti sono silenziosi e misurati; alcuni incantesimi non necessitano nemmeno di componenti vocali o somatiche (quando ciò accade, è indicato esplicitamente nella descrizione della magia). Il personaggio è considerato un incantatore arcano di livello pari al suo livello di maestro delle ombre, ma il livello massimo raggiungibile come incantatore è il 20°.

Il maestro deve riposare per almeno per otto ore in un luogo buio, momento durante il quale il suo spirito entra in contatto con l'energia dell'ombra e se ne imbeve, e successivamente meditare per un'ora immerso nelle tenebre per ripassare gesti e formule necessarie a evocare le sue magie. Il maestro può apprendere un numero massimo di incantesimi per ogni livello di potere pari a metà del suo valore di Carisma, scelti tra quelli conosciuti in base all'addestramento ricevuto, e può evocare qualunque incantesimo tra quelli ricordati entro i limiti consentiti dal suo livello di esperienza (anche se il totale di incantesimi usabili dipende dai suoi Punti Magia o dal numero massimo di incantesimi usabili per livello, in base al sistema magico usato, vedi tabella successiva).

Tab. 1.16 – Progressione magica del Maestro delle Ombre

Livello Maestro	PM	Incantesimi dell'Ombra per Livello			
		1° liv.	2° liv.	3° liv.	4° liv.
1	1	1	–	–	–
2	2	2	–	–	–
3	3	3	–	–	–
4	5	3	1	–	–
5	6	3	2	–	–
6	7	3	3	–	–
7	10	3	3	1	–
8	11	3	3	2	–
9	12	3	3	3	–
10	16	3	3	3	1
11	17	3	3	3	2
12	18	3	3	3	3
13	19	4	3	3	3
14	20	4	4	3	3
15	22	4	4	4	3
16	24	4	4	4	4
17	26	5	4	4	4
18	28	5	5	4	4
19	30	5	5	5	4
20	32*	5	5	5	5

(*) Il maestro acquista 2 PM ulteriori per ogni livello aggiunto oltre al 20°, fino a un massimo di 64 PM al 36°.

Il maestro può fare ricerca magica a partire dal 5° livello per creare nuovi effetti oltre a quelli tramandati dalla setta, anche se il numero massimo di magie padroneggiate per ogni livello resta fisso a metà del punteggio di Carisma. Il costo della ricerca è pari a 2000 m.o. per livello dell'incantesimo ed impiega 2 giorni per livello della magia: la ricerca avrà successo se il giocatore realizza una prova di *Magia arcana* con penalità pari al livello della magia maggiorata di 3 punti. Il maestro guadagna 1000 PE per livello dell'incantesimo se la ricerca ha successo, nulla se fallisce. Le modalità della ricerca saranno molto peculiari e andranno definite dal DM. Il personaggio farà uso dei mezzi più disparati, dagli esperimenti alchemici allo studio delle creature dell'ombra, si consulterà con sapienti ed eruditi o altri maestri dell'ombra, leggerà antichi tomi, interrogherà creature dell'ombra e si eserciterà tentando di plasmare l'energia magica degli incantesimi che già conosce in qualcosa di nuovo, fin quando giungerà l'intuizione che lo porterà a comprendere la formula che produce l'effetto desiderato.

La tipologia di incantesimi che un maestro delle ombre può sviluppare è abbastanza limitata, come mostra la lista di riferimento riportata di seguito: buona parte degli incantesimi sono legati alle tenebre, all'illusione e al sotterfugio. Non sono permessi gli incantesimi direttamente offensivi (come *palla di fuoco* o *dardo incantato*), né effetti curativi istantanei (come *guarigione*, *cura malattie* o *cura ferite*), mentre sono ammessi incantesimi personali che riguardano difesa, movimento e potenziamento di sensi o abilità. Con molte riserve

sono consentiti anche alcuni incantesimi mentali e di manipolazione limitata dell'ambiente (illusioni) nonché la creazione di veleni. Sono permessi e incoraggiati incantesimi che esaltino o incrementino le abilità ladresche e le attività furtive, o che permettano al maestro di rifuggire il pericolo o di limitare i rischi. Come riferimento, si tengano sempre ben presenti gli incantesimi presentati di seguito: se vi sembra che un incantesimo nuovo possa diventare il favorito del maestro, probabilmente significa che è troppo potente e deve essere rivisitato o considerato di livello superiore (sempre che non sia già di 4° livello, nel qual caso dovrà essere rifiutato o depotenziato quanto basta da rientrare nel 4° livello).

Gli incantesimi dell'ombra non possono essere scritti su pergamene né apposti su alcun tipo di oggetto, in quanto si tratta di una forma di magia spontanea derivata dal vincolo tra lo spirito del maestro e l'energia delle ombre che non può essere imbrigliata su alcun tipo di materiale.

Il maestro delle ombre non è in grado di utilizzare gli oggetti riservati ai Maghi, a meno che non possieda anche l'abilità segreta Conoscenza arcana.

LISTA INCANTESIMI DEL MAESTRO DELLE OMBRE

Di seguito la lista degli incantesimi del Maestro delle Ombre, con la descrizione dettagliata di ognuno.

Nota: alcuni incantesimi vengono dissolti o non funzionano se il maestro si espone alla luce solare. Durante il giorno se è all'aperto è esposto alla luce solare, anche qualora tenti di ripararsi all'ombra di un albero o di un edificio, a meno che la giornata non sia eccezionalmente nuvolosa come durante un violento temporale o una tempesta di neve. Analogamente, è esposto alla luce solare anche chi si trova all'interno di una stanza provvista di finestre che riceve luce dall'esterno.

Primo Livello

1. illusione minore
2. invisibilità limitata
3. manto d'ombra
4. nube oscurante
5. occhio esperto
6. passo felpato
7. percezione del magico
8. sfera oscura
9. talento furtivo
10. trappola d'ombra

Secondo Livello

1. abbraccio dell'ombra
2. arma d'ombra
3. lettura del pensiero
4. porta d'ombra
5. resistenza agli elementi
6. scassinare
7. sfocatura
8. sigillo oscuro
9. sussurro soporifero
10. tenebre mentali

Terzo Livello

1. ali di tenebra
2. controllo dell'ombra
3. corazza oscura
4. dissolvi magie
5. evoca ombre
6. metamorfosi furtiva
7. mille maschere
8. ombra conservante
9. ombra strisciante
10. tela d'ombra

Quarto Livello

1. bacio della notte
2. cancello nero
3. cintura dell'ombra
4. doppio illusorio
5. forma tenebrosa
6. immunità alla magia
7. invisibilità potenziata
8. occhio delle tenebre
9. offuscamento
10. pozzo oscuro

INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 1° LIVELLO

Illusione minore

Scuola: Illusione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un suono, un'immagine o un oggetto illusorio

Durata: 6 turni

Crea un suono, un'immagine o un oggetto fittizio che dura finché l'effetto non cessa o viene dissolto magicamente.

Illusione sonora: replica un suono noto al maestro, da un semplice rumore ad una musica complessa, dal verso di un animale alla voce di una persona nota al maestro, limitata a ripetere una frase semplice preimpostata. Ogni minuto il maestro può concentrarsi per variare il tipo di suono, per farlo salire o scendere di tono, avvicinarlo o allontanarlo rispetto al punto da cui origina. Il volume massimo del suono dipende dal livello dell'incantatore, che può replicare il rumore di un essere di taglia media per livello (considerando che due creature medie equivalgono ad una grande, mentre due piccole fanno una media, e così via in proporzione).

Illusione tattile: altera la sensazione tattile su un oggetto o una creatura (es. superficie liscia diventa ruvida, calda diventa fredda, ecc.) e può persino creare un oggetto fittizio di dimensioni minute o inferiori, che è tuttavia molto fragile e si dissipa se viene schiacciato, danneggiato o se cade.

Illusione visiva: replica un effetto visivo (es. impronte, ombre, scintille, fuochi artificiali), un oggetto o un essere noto al maestro al massimo di taglia media, che è immobile, non emette suoni, non emana odori, non proietta ombra e se toccato viene letteralmente attraversato e rivela la finzione.

Invisibilità Limitata

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 1 turno per livello

Invisibilità limitata è analogo all'omonimo incantesimo arcano di 2° livello ma ha effetto solo sul maestro e la durata è ridotta a 1 turno per livello. Se il maestro attacca, usa incantesimi o attiva oggetti magici l'invisibilità ha subito termine.

L'uso delle abilità ladresche in generale non pone termine all'invisibilità, tranne negli ovvi casi in cui il personaggio attacchi o attivi oggetti magici. Scassinare una serratura può comportare la fine dell'incantesimo se il maestro ricorre alla forza bruta (per esempio forzare una porta con un piede di porco); sarà il DM a valutare caso per caso in base alla situazione.

Questo incantesimo può essere attivato dal maestro concentrandosi e soffiando sulla propria mano, senza pronunciare alcuna formula magica. In questo modo, si può rendere invisibile anche qualora si trovi entro l'area di un *silenzio*.

Manto d'Ombra

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo crea un manto d'ombra semisolida che circonda il corpo del maestro, occultandone le fattezze e proteggendolo dagli attacchi avversari. Il manto garantisce un bonus di copertura alla CA di 2 punti contro tutti gli attacchi fisici (sia in mischia che a distanza), ma se il maestro si trova esposto alla luce del sole oppure entro l'area di effetto di una *luce magica* o di un'altra magia che produce luce intensa, il bonus alla CA è solo di 1 punto.

Nube Oscurante

Scuola: Illusione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: un volume massimo di 216 m³
Durata: 6 round

Il maestro fa scaturire una nuvola di nerofumo con un volume massimo di 216 m³ da un punto prefissato entro 36 mt. Egli può dare alla nube fumogena la forma desiderata (es. cubo di 6×6×6 mt o parallelepipedo 12×6×3 mt), finché il volume occupato non supera il massimo. La nube annulla il raggio visivo automatico e impone una penalità base di -4 a ogni prova di *Percezione* ma viene ignorata da chi possiede *vista rivelante*; il maestro è l'unico in grado di vedere normalmente all'interno della nube creata e ottiene un bonus di +2 alla Sorpresa.

Occhio Esperto

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d'effetto: simboli o scritti entro 3 metri
Durata: 1 turno

Il maestro riesce a comprendere qualunque linguaggio scritto come se fosse sotto l'effetto di *lettura dei linguaggi*; egli inoltre è in grado di comprendere anche rune e linguaggi magici come se usasse una *lettura del magico*. Se il maestro tenta di evocare un incantesimo arcano da una pergamena mentre è sotto l'effetto di *occhio esperto*, la probabilità di fallimento si riduce del 10%.

Passo Felpato

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 minuto (6 round) per livello

Il maestro viene circondato da un'aura di silenzio che lo avvolge totalmente: egli può pertanto muoversi su un terreno cosperso di foglie secche o affilare una lama senza emettere alcun suono. Ciò comporta successo assoluto quando usa l'abilità *Movimento furtivo* (tranne i casi in cui egli attivi allarmi o faccia cadere un oggetto). Il maestro non produce suoni ma può sentire distintamente cosa accade intorno a lui e usare l'abilità *Percezione* senza impedimenti. Egli tuttavia non può comunicare verbalmente né evocare incantesimi con componente verbale. Se lo desidera, egli è libero in ogni momento di porre fine all'incantesimo anticipatamente (gli basta concentrarsi per una frazione di secondo).

Percezione del Magico

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d'effetto: oggetti o esseri entro 9 metri
Durata: 2 turni

Il maestro individua le aure magiche presenti entro un raggio di 9 metri concentrandosi per un round. Egli vede circondati da un'aura bluastra le zone o gli oggetti sulle quali è attivo un qualche tipo di incantamento, mentre tutte le creature che possiedono poteri soprannaturali o difese speciali (come armi a soffio, immunità a incantesimi, sguardo pietrificante, resistenza alla magia o alle armi normali, ecc.) emanano un'aura rossastra; l'aura sarà più o meno luminosa in base al livello di potere della magia individuata (o alla somma dei livelli, se più effetti sono presenti su un singolo bersaglio). L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose nascoste o in generale invisibili all'occhio del maestro.

Sfera Oscura

Scuola: Illusione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: istantanea

Rilascia dalle dita una sfera di energia d'ombra grande un pugno, che colpisce senza fallo un bersaglio visibile entro 36 metri, causando alla vittima 1d6 punti di danno per livello (fino a max 5d6 al 5°), dimezzabili con un favorevole TS Corpo. La *sfera oscura* influenza solo creature viventi: è inutile contro non-morti, costrutti e oggetti.

Talento Furtivo

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 6 turni

Concede un bonus di +2 per un'ora a due abilità ladresche del maestro a sua discrezione; è possibile usare più volte questo incantesimo per estendere il bonus temporaneo a tutte le abilità ladresche possedute.

Trappola d'Ombra

Scuola: Illusione
Raggio: 27 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 3d6 round

Impedisce alla vittima designata di muoversi al di fuori del raggio della sua stessa ombra se fallisce un TS Magia e se tenta di uscire dall'ombra si blocca come se trattenuta da corde invisibili; l'incantesimo è inefficace contro esseri che non proiettano un'ombra, che sono in volo o che non si trovano su una superficie stabile sufficientemente larga a giudizio del DM (ad esempio su una corda o un ramo). La vittima è in grado di parlare e muovere gli arti, ma resta a contatto con l'ombra ai suoi piedi che invece rimane fissa, e per questo subisce un malus di -2 ai TxC in mischia, alla Classe d'Armatura e ai TS Riflessi. Il soggetto può muoversi solo magicamente tramite incantesimi di trasporto istantaneo (es. *teletrasporto*) ma non volando.

INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 2° LIVELLO

Abbraccio dell'Ombra

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 round per livello

Il maestro recupera 1 Punto Ferita per round grazie a questo incantesimo, fino ad un massimo di Punti Ferita pari al suo livello; *abbraccio dell'ombra* non permette di ottenere un numero di PF superiore al valore a piena salute. Questo incantesimo non è efficace quando il maestro si trova esposto alla luce del sole oppure entro l'area di effetto di una *luce magica* o superiore; se si verifica una delle situazioni descritte, l'incantesimo si considera annullato anzitempo.

Arma d'Ombra

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un'arma
Durata: 3 turni

L'arma toccata dal maestro assume un colore nero ed una consistenza strana, come se fosse composta di fumo solido; nel caso di armi da tiro (archi, balestre, ecc.), l'effetto si applica anche a tutti i proiettili scagliati dall'arma. L'incantesimo funziona su qualunque arma, ad eccezione di quelle d'assedio, e finché dura l'effetto l'*arma d'ombra* è considerata un'arma +1 ai fini delle creature che può danneggiare, il suo ingombro è dimezzato, concede un bonus di +1 al TxC e permette di ignorare qualsiasi bonus di copertura di cui beneficia il bersaglio (es. scudi, fogliame), mentre i bonus armatura o altri bonus magici si considerano normalmente.

Lettura del Pensiero

Scuola: Divinazione
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: 1 minuto per livello

Il maestro riesce a leggere nel pensiero di una qualsiasi creatura vivente entro 18 metri, in modo molto simile all'incantesimo *ESP* (2°). Egli deve concentrarsi per un minuto (6 round) sulla vittima prima di iniziare a percepirne i pensieri, dopodiché gli basta restare concentrato per continuare ad "ascoltare"; se vuole cambiare bersaglio, il maestro deve di nuovo impiegare un minuto a scandagliare i pensieri. Le vittime della *lettura del pensiero* possono effettuare un TS Mente per evitare di essere sondate, ma subiscono una penalità di -2 al TS se sono di livello inferiore al maestro.

Questo incantesimo può essere usato senza componenti verbali (è sufficiente concentrarsi e toccarsi la fronte con due dita), ma viene bloccato da 30 cm di roccia o da uno strato anche sottile di piombo o da protezioni mentali magiche.

Porta d'Ombra

Scuola: Evocazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 round

Il maestro apre un portale attraverso una zona d'ombra che lo risucchia nell'Etereo e lo fa uscire alla fine del round da un'altra zona d'ombra visibile entro un raggio di 30 metri (anche più in alto o in basso) come azione di round completo. In mancanza di un'ombra sufficientemente grande per accogliere il soggetto (larga e lunga quanto la sua altezza), il passaggio non si attiva. L'incantesimo non permette di penetrare in zone protette da anti-magia e barriere di forza, o prive di

vie d'accesso aperte (come una stanza chiusa), e mentre attraversa l'Etereo non può compiere azioni.

Resistenza agli Elementi

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 turno

L'incantesimo garantisce al maestro una protezione dagli attacchi basati su fuoco, freddo, acido o elettricità. Il maestro deve scegliere uno degli elementi elencati quando crea l'incantesimo ed ottiene un bonus di +2 ai Tiri Salvezza contro tutti gli attacchi basati su quell'elemento, ed una riduzione del danno di 1 punto per ogni dado di danno (nel caso del soffio del drago ed attacchi analoghi si sottrae un punto per ogni DV del mostro), ricordando che ogni dado di danno infligge sempre almeno 1 danno. Una volta scelto l'elemento da cui proteggersi non si può modificare, ma si può creare nuovamente l'incantesimo per ottenere una nuova protezione.

Scassinare

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 6 metri
Area d'effetto: una serratura, una porta o un catenaccio
Durata: speciale

Il maestro apre immediatamente qualsiasi serratura e qualunque porta chiusa normalmente o magicamente, incluse le porte segrete (che devono essere individuate prima). La magia che causa la chiusura della porta, tuttavia, non viene dissolta e l'effetto si riattiverà non appena la porta viene richiusa, mentre il meccanismo rimarrà forzato finché non verrà rimesso a posto. L'incantesimo è in grado di *scassinare* anche un cancello, oppure di sbloccarlo se è bloccato, e permette di aprire anche una porta chiusa con un catenaccio o un paletto, facendo scivolare via magicamente il blocco; se però una porta è chiusa sia a chiave che con un catenaccio, l'incantesimo rimuoverà solo uno dei due effetti.

Sfocatura

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo distorce lievemente i raggi luminosi intorno al maestro, rendendo la sua immagine sfocata e sfuggente: tutti gli attacchi fisici portati contro il maestro con armi da mischia, da tiro o da lancio hanno una percentuale di fallimento del 20%, inclusi *dardi incantati* e simili effetti magici "a colpo sicuro".

Inoltre, il maestro riceve un bonus di +2 a tutti i TS Riflessi diretti specificamente contro di lui (per esempio il soffio di un mastino infernale o lo spruzzo acido di una trappola), ma non ottiene alcun bonus contro attacchi ad area (es. soffio del drago o *palla di fuoco*).

Una *vista rivelante* permette di individuare l'esatta posizione del maestro e di ignorare gli effetti della *sfocatura*.

Sigillo Oscuro

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto che può essere chiuso (porta, serratura etc.) di superficie non superiore a 6 m²
Durata: 1 ora per livello

Il maestro può usare il *sigillo oscuro* su qualunque oggetto che si possa chiudere (es. una porta, una serratura, un portagioie, un libro e così via), purché non occupi una super-

ficie superiore a 6 m², e deve indicare una parola segreta che permetta a chi la pronuncia di aprire l'oggetto senza rischi. L'oggetto su cui è stato apposto il *sigillo oscuro* tende a confondersi con l'ambiente circostante, in modo da renderne difficile l'individuazione (una porta diviene segreta, un cassetto nascosto, la serratura di uno scrigno sembra svanire, e così via) e per vederlo è necessaria una prova di *Percezione* a -5. Il sigillo stesso è invisibile a occhio nudo, ma viene rilevato da *individuare il magico* e *scopri trappole*, mentre *vedere l'invisibile* concede una prova di *Percezione* a -5 per notarlo.

Se si tenta di aprire l'oggetto senza pronunciare il comando segreto, il sigillo rilascia un'esplosione sonora che infligge 1d6 punti di danno per livello (max 10d6 al 10°) a tutte le creature entro 6 metri (TS Riflessi dimezza); a quel punto il sigillo svanisce e l'incantesimo ha termine.

Sussurro Soporifero

Scuola: Ammalimento

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 3 turni

Il maestro può addormentare qualsiasi essere vivente, che si accascia al suolo lentamente. In base ai Dadi Vita o Livelli posseduti, la vittima può tentare di opporsi all'effetto:

- 3 DV/livelli o meno: nessun Tiro Salvezza.
- 4-9 DV/livelli: TS Mente con penalità pari al modificatore di Carisma del maestro se è di livello superiore.
- 10+ DV/livelli: immuni all'effetto.

La vittima può essere risvegliata scuotendola con forza, ma questa azione richiede l'intera azione d'attacco. Il *sussurro soporifero* può essere usato sussurrando una semplice nenia, senza far uso di componenti somatiche.

Tenebre Mentali

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Questo incantesimo agisce sulla vittima causando disordine mentale, momenti di amnesia ed altre disfunzioni psichiche temporanee che hanno l'effetto di impedire a quest'ultima ogni forma di concentrazione. Se il soggetto fallisce il TS Mente, egli subisce una penalità di -4 alle prove di Intelligenza e Saggezza e abilità correlate, e deve effettuare una prova di *Concentrazione* a -4 ogni volta che vuole evocare incantesimi, attivare oggetti magici o usare capacità speciali che richiedono concentrazione.

INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 3° LIVELLO

Ali di Tenebra

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 1 turno per livello

Il maestro vede comparire sulla sua schiena due ali di pura tenebra con la consistenza del fumo che gli permettono di volare alla velocità di 72/24 metri al round in modo naturale, come se stesse camminando e senza necessità di concentrazione. Se viene paralizzato, le ali di tenebra continueranno ad agitarsi lievemente consentendo al maestro di levitare a mezz'aria, mentre se perde i sensi precipita e se viene ucciso l'incantesimo ha subito termine. L'incantesimo *velocità* non permette di aumentare la velocità del volo, e le ali si dissolvono se esposte alla luce solare (mentre non risentono di esposizione a *luce perenne* ed effetti analoghi).

Controllo dell'Ombra

Scuola: Illusione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: un umanoide di max 1 taglia superiore

Durata: concentrazione

L'incantesimo funziona solo contro un essere umanoide a contatto con la propria ombra, al massimo di una taglia superiore al maestro. Concentrandosi il maestro estende la propria ombra entro il raggio d'azione per toccare quella del bersaglio e la vittima deve effettuare un TS Magia (con penalità di -2 se viene toccata dal maestro con un attacco di contatto): se il TS riesce ignora l'effetto, ma se fallisce la vittima cade sotto il totale controllo del maestro fino a che l'effetto non termina (dura max 1 round per livello) o viene dissolto, l'ombra svanisce (possibile se uno dei due diventa invisibile o entra in una zona di oscurità totale), i due si allontanano oltre il raggio d'azione o il maestro perde la concentrazione.

Dal momento in cui il maestro decide di esercitare il controllo, la vittima imiterà sempre tutte le azioni di quest'ultimo, anche se egli non ha alcun controllo sui pensieri o sulle capacità locutorie della vittima (quindi non può ordinarle di evocare incantesimi), ma solo ed esclusivamente sui movimenti dei suoi arti e del busto, come fosse una marionetta. Ad esempio, se il maestro combatte, anche la vittima farà altrettanto, sfruttando esattamente lo stesso TxC del maestro contro il medesimo bersaglio, ma modificato in base al bonus dell'arma e alla Forza del soggetto controllato (non può però sfruttare i bonus derivanti da eventuali maestrie della vittima). Se il maestro corre, la vittima lo seguirà al massimo della sua velocità (non importa se i due si allontanano: l'ombra si allungherà automaticamente per mantenere il contatto fino al limite del raggio d'azione dell'incantesimo). Se il maestro apre o chiude le mani, la vittima farà altrettanto (afferrando qualcosa o lasciando cadere ciò che stringe in pugno), e così via. Le applicazioni di questo incantesimo sono svariate e tutte lasciate alla fantasia del maestro e alle situazioni.

Corazza Oscura

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 1 minuto per livello

Il maestro crea una corazza di oscurità che avvolge come una tenue nube il suo corpo proteggendolo dagli attacchi fisici di tipo tagliente, perforante o contundente (occorre scegliere una delle tre opzioni alla creazione della corazza). Le armi del tipo selezionato infliggono al maestro il danno minimo possibile (inclusi effetti dovuti ad incantesimi di potenziamento), e le probabilità di ottenere con esse un colpo critico sono dimezzate (cioè anche con un 20 naturale c'è solo il 50% di probabilità che si riceva davvero un colpo critico).

Esempio: un maestro protetto dalla *corazza oscura* contro armi da taglio viene colpito da un guerriero armato di spada +3, con Forza +2 e potenziato dagli incantesimi clericali *benedizione* (+1) e *incantesimo del colpire*. Il danno ammonta a 1d8+6 (+1d6 del *colpire*), ma il maestro subisce solo 8 danni.

Dissolvi Magie

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cubo di 6 metri di lato

Durata: permanente

Questo incantesimo è in grado di cancellare istantaneamente qualsiasi effetto magico temporaneo presente in un volume cubico di 6 metri di lato entro 36 metri. Esso può annullare gli effetti di incantesimi o oggetti magici che non ab-

biano durata istantanea o permanente, esclusi quindi gli incantamenti permanenti degli oggetti magici (come i bonus al colpire o alla difesa) ed alcuni effetti magici specifici (esplicitamente indicato nella descrizione dell'incantesimo, come *campo di forza*, *maledizione*, *imposizione*, ecc.).

Tutti gli effetti magici presenti nell'area d'effetto creati da incantatori di livello uguale o inferiore a quello del maestro vengono distrutti automaticamente. Le probabilità di non riuscire a dissolvere effetti magici creati da incantatori di livello maggiore sono pari al 10% per ogni livello di differenza tra i due incantatori; il tiro col d% deve essere ripetuto per ogni effetto magico o incantesimo presente nella zona.

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

Evoca Ombre

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un'ombra spettrale ogni 2 livelli

Durata: 1 turno per livello

Il maestro evoca un'ombra spettrale minore ogni due livelli (max 5 ombre al 10°). Le creature evocate obbediscono fedelmente ai comandi telepatici del maestro nei limiti delle loro capacità; essendo incorporee, le ombre spettrali non possono spostare oggetti, ma possono attraversare le pareti ed esplorare vaste aree, comunicando telepaticamente ciò che scoprono con pensieri semplici. Le ombre non possono allontanarsi oltre 72 metri dal maestro altrimenti svaniscono, e non possono essere evocate in una zona illuminata da luce solare.

Il maestro può decidere di richiamare solo metà delle ombre consentite (si arrotonda per difetto), potenziando quelle evocate in uno dei modi seguenti (il potenziamento è il medesimo per tutte): CA 3; Danni: 2d4 + 1 pt Forza; TS G4. *Evocare ombre* non può essere usato ripetutamente per evocare contemporaneamente un numero di ombre maggiore di quelle totali controllabili in base al livello del maestro.

Metamorfosi Furtiva

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 12 turni

Il maestro può trasformarsi in un qualunque animale normale di taglia compresa tra piccola e minuta, ed i cui DV non superino il suo livello. In forma animale mantiene i suoi Punti Ferita, i Tiri Salvezza, THAC0, CA e le proprie qualità fisiche e mentali, ma acquisisce il tipo di movimento, il numero e il tipo di attacchi dell'animale in questione, oltre che i suoi sensi e il suo linguaggio (può quindi comunicare con animali dello stesso tipo), e non può attivare oggetti magici o lanciare incantesimi, visto che il suo equipaggiamento si fonde nella nuova forma e diventa inutilizzabile (tranne gli oggetti magici passivi, come gli anelli di protezione, che continuano a funzionare). Mentre è in forma animale, il maestro può utilizzare le sue abilità ladresche (con modificatori dipendenti dalla forma scelta) ad eccezione di *Esperto di trappole* e *Scassinare*.

Fin quando *metamorfosi furtiva* è attiva, il maestro può mutare forma quante volte vuole (tutte le forme animali assunte dal maestro sono caratterizzate dalla presenza del colore nero o comunque da una forte predominanza delle tinte

scure), tenendo presente che ogni trasformazione richiede sempre un round completo. Egli può per esempio tramutarsi in un pipistrello per raggiungere una piattaforma inaccessibile, quindi riassumere forma umana per scassinare una porta e poi diventare un furetto per introdursi in uno stretto cunicolo.

Mille Maschere

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 1 turno per livello

Il maestro modifica la propria altezza, il peso, l'odore, il sesso, l'aspetto e la razza, prendendo quella di qualunque specie semi-umana o umanoide a lui nota, con al massimo una taglia inferiore o superiore alla propria. L'illusione non modifica i Punti Ferita o le abilità fisiche e mentali del maestro, che non ottiene le abilità speciali né le immunità della nuova forma. L'incantesimo permette di assumere le fattezze approssimative di un'altra persona e concede un bonus di +2 alla prova di *Camuffare* del maestro, ma chiunque conosca il soggetto può accorgersi dell'inganno con una prova contrapposta di *Percepire inganni* o di *Saggezza*.

Il maestro può terminare la magia in qualunque momento, viceversa il travestimento permane anche se è addormentato o incosciente fino a che non viene dissolto magicamente o il maestro muore. Fin quando *mille maschere* è attivo, il maestro può cambiare il proprio aspetto una volta ogni minuto concentrandosi, ma quest'operazione può essere effettuata solamente al buio o in una zona di penombra.

Ombra Conservante

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 1 ora per livello

Questo incantesimo altera l'ombra del soggetto creando al suo interno una mini-dimensione che può contenere qualsiasi oggetto di dimensioni uguali o inferiori alla taglia del maestro fino ad un ingombro pari a 4000 monete, senza che l'incantatore risulti in alcun modo appesantito. Il soggetto può richiamare ogni round un determinato oggetto o un volume di oggetti pari a 200 monete concentrandosi (equivalente ad un'azione di movimento), ed esso fuoriesce immediatamente dall'ombra. Se l'incantesimo termina o viene dissolto magicamente prima che il maestro abbia recuperato tutti gli oggetti conservati nella sua ombra, questi vanno persi.

Ombra Strisciante

Scuola: Divinazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: ombra del maestro

Durata: 6 turni

Concentrandosi il maestro stacca la propria ombra dal corpo e la muove ad una velocità di 18 mt/round strisciando sulle superfici solide anche in verticale fino ad una distanza massima di 54 metri. Restando concentrato può vedere, udire e parlare tramite l'ombra come se si trovasse là, ma non può evocare incantesimi attraverso l'ombra né sfruttare sensi potenziati magicamente, né può manipolare nulla con l'ombra. Se la concentrazione viene meno l'ombra torna al suo posto, ma finché la durata non termina o la magia sull'ombra non viene dissolta, il maestro può concentrarsi ogni round per muoverla a suo piacimento.

L'ombra è silenziosa e per notarla occorre una prova di *Percezione* a -8 in ambienti in penombra, o a -4 in ambienti ben illuminati, mentre è impossibile vederla al buio; le penalità si riducono di 4 punti se l'osservatore sfrutta *individuare*

il magico o vista rivelante. L'ombra non può entrare in zone di anti-magia, non può spiare aree schermate contro la divinazione a distanza, e non può passare attraverso muri, porte o finestre chiuse, ma basta un pertugio di 1 cm per oltrepassarle strisciando sul pavimento o sul muro.

Tela d'Ombra

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 round per livello

Il maestro emette dalle dita una tela fatta d'ombra solida che può essere usata in tre modi diversi, con la possibilità di decidere il suo modo d'impiego ogni round. La tela si può utilizzare al massimo una volta al round e ogni attivazione richiede concentrazione per creare uno degli effetti seguenti:

Tela avvolgente: il maestro getta la tela contro un bersaglio al massimo di taglia grande entro 9 metri, che deve effettuare un favorevole TS Riflessi per non rimanere bloccato finché il maestro resta concentrato per mantenere la *tela avvolgente*. Una vittima bloccata non può attaccare o usare gli arti superiori, riceve una penalità di 2 punti alla CA, ma continua a muoversi e parlare, e può liberarsi con una prova di Forza a -5 ogni round. Con la *tela avvolgente* il maestro può anche afferrare e portare nelle proprie mani un oggetto incustodito o un oggetto impugnato o indossato, ma in questo secondo caso occorre una prova di Forza contrapposta per strappare l'oggetto all'avversario.

Tela mortale: il maestro getta la tela attorno a un bersaglio visibile entro 9 metri (TxC a distanza) e infligge 3d6 danni laceranti quando la tela si stringe per tagliarlo a pezzi; la tela è considerata un'arma +1 e non può essere parata.

Tela di movimento: il maestro può rilasciare la tela mentre sta cadendo per ancorarla ad una superficie solida entro 12 metri e restare aggrappato, evitando così la caduta. Il maestro può quindi risalire lungo la tela (l'azione riesce automaticamente) o farla allungare verso il basso alla velocità di 12 metri ogni round fino a raggiungere un punto sicuro; la tela si dissolve non appena il maestro molla la presa.

INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 4° LIVELLO

Bacio della Notte

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: una notte (al massimo 12 ore)

Il maestro ottiene un bonus di +2 a qualsiasi prova di abilità, a tutti i TS e alla CA; il rituale può essere compiuto solo tra il crepuscolo e l'alba e dura per tutta la notte, o al massimo per 12 ore (se la notte è più lunga).

Cancello Nero

Scuola: Evocazione
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: stanza di almeno 2 mt lato
Durata: 1 round per livello o fin quando non è attraversato

Prima di poter lanciare questo incantesimo il maestro deve allestire un opportuno ricettacolo, ossia una stanza con un volume cubico di almeno 2 metri di lato, che deve essere impenetrabile alla luce solare (quindi non può avere finestre o feritoie che danno all'esterno, anche se può essere illuminata magicamente o con delle torce) e le cui pareti interne devono essere dipinte di color nerofumo. L'incantamento del ricettacolo è un processo molto lento e costoso, in quanto richiede un uso copioso di dispendiose componenti magiche: il mae-

stro deve spendere 2000 mo + 200 mo per metro cubo occupato dalla stanza, ed impiega un giorno per 1000 m.o. spese. L'incantamento del ricettacolo è impervio a *dissolvi magie* o effetti analoghi, ma viene distrutto istantaneamente se l'area viene esposta alla luce solare.

Una volta che il ricettacolo è stato allestito, il maestro può creare il *cancello nero*: questo fa comparire entro 9 metri un portale circolare di 2 metri di diametro, che ha l'aspetto di una polla di liquido nero e denso appena increspato da un gran numero di onde che formano complicati intarsi. Il *cancello nero* in realtà è bidimensionale (se osservato di taglio è del tutto invisibile) ed il maestro può farlo comparire con l'inclinazione che desidera (verticale, orizzontale, a 45° etc.) purché non vada ad estendersi su un'area già occupata da altri oggetti. Un analogo portale viene aperto contemporaneamente anche all'interno del ricettacolo, creando così un tunnel dimensionale che connette le due locazioni anche attraverso i piani. Non appena un singolo oggetto (per esempio un baule pieno di tesori, una spada o un carretto) oppure una creatura (per esempio il maestro con tutto il suo equipaggiamento) varca uno dei due cancelli, essa viene trasportata all'altra estremità, dopodiché i passaggi si chiudono e l'incantesimo ha termine; se nessuno lo attraversa, il cancello svanisce dopo 1 round per livello del maestro, e può essere chiuso se viene dissolto magicamente o distrutto da *chiudi cancello* (9°).

Affinché il trasporto abbia luogo, l'oggetto o la creatura devono varcare totalmente il cancello: introdurre una mano e poi ritrarla ha il solo effetto di causare la chiusura del portale. Se si tenta di far passare oltre il cancello un oggetto o una creatura di dimensioni troppo grandi (ad esempio un gigante o una carrozza), oppure se il ricettacolo è pieno e non ha spazio a sufficienza per accogliere il nuovo arrivato, l'incantesimo fallisce ed il cancello si chiude.

Non è possibile allestire più di un ricettacolo all'interno di un singolo piano di esistenza: se il maestro tenta di farlo, l'ultimo ricettacolo creato va a sostituire il precedente.

Cintura dell'Ombra

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 turno per livello o finché non ridotta a zero PF

Il maestro crea una diafana fascia di energia di ombra e a malapena visibile che cinge gli la vita: essa non ha consistenza fisica e non può essere sfilata o rimossa o scelta come bersaglio di un attacco, ma è vulnerabile a *dissolvi magie*. La cintura ha un numero di PF pari alla somma del punteggio di Costituzione e di metà del livello del maestro (max 30 PF), ed ogni danno subito viene assorbito dalla cintura (indipendentemente dall'origine del danno), inclusi gli effetti addizionali dei colpi critici. La cintura assume una tinta via via più scarlatta man mano che subisce danni, e si dissolve quando i suoi punti ferita si azzerano, mentre il maestro subisce i danni rimanenti. Eventuali incantesimi di cura non permettono alla cintura di recuperare punti ferita. Il maestro non può usare nuovamente questo incantesimo finché la prima cintura non si dissolve. Se esposta alla luce solare, la cintura cessa temporaneamente di funzionare (senza però venire dissolta), per poi riprendere a farlo non appena ritorna nell'oscurità.

Doppio Illusorio

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il maestro
Durata: 1 round per livello

Il maestro crea 1d4 copie illusorie di se stesso che appaiono di fianco a lui e possono agire in due modi (asseconda

di cosa desideri il maestro): imitano le sue stesse mosse, oppure agiscono secondo uno specifico ordine impartito.

Nel primo caso le copie appaiono vicino al maestro ed agiscono esattamente come lui, tanto che non si può distinguere il maestro dai suoi doppi: essi svaniscono quando vengono danneggiati (basta 1 PF) o se sono dissolti magicamente. Dal momento che le immagini sono una riproduzione fedele del maestro, ogni attacco diretto contro di lui ha solo una possibilità sul numero di doppi presenti di colpirlo realmente. **Esempio:** il maestro evoca 3 doppi illusori e viene attaccato da un gruppo di nemici. La probabilità di essere realmente colpito da un attacco andato a segno è pari ad 1 su 4. Se viene colpita un'immagine, questa sparisce, per cui ora la probabilità di essere colpito sale a 1 su 3. Se invece viene colpito il ladro, il colpo successivo non lo ferisce automaticamente, poiché egli si confonde magicamente tra le immagini, e quindi occorre tirare a caso nuovamente.

Nel secondo caso invece, i doppi creati agiscono tutti seguendo un ordine prestabilito dal maestro, e se usati per attaccare hanno tutti 1 PF e lo stesso THAC0 del maestro, ma causano 1d6 danni ad ogni colpo (max 1 attacco al round per ciascuno, colpiscono come armi magiche), e non beneficiano di alcun effetto magico attivo sul maestro né possono evocare incantesimi. Questa tattica viene di solito sfruttata per distrarre l'avversario mentre il maestro si ritira o cerca di prenderlo alla sprovvista (beneficiando di +1 al tiro per la Sorpresa).

Quando il maestro impartisce l'ordine, esso vale per tutti i doppi, ma può variarlo ad ogni round con la semplice concentrazione, oppure richiamarli vicino a sé e farle agire come immagini illusorie finché essi esistono.

Questo incantesimo non è cumulabile con *immagini illusorie* né con un'altra applicazione del *doppio illusorio*.

Forma Tenebrosa

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 1 minuto per livello

Il maestro inonda il proprio corpo con l'energia della tenebra fino ad assumere la forma di un'ombra dalle fattezze irricognoscibili, in grado di muoversi senza poter essere vista in qualsiasi zona di buio o penombra. In *forma tenebrosa* il personaggio è immune alla cecità e ai veleni, può essere ferito solo da armi magiche o da incantesimi, è in grado di usare le sue armi normalmente ma non può evocare incantesimi o effetti magici da oggetti. Qualsiasi creatura ferita dal maestro in questa forma deve effettuare un TS Corpo o rimanere accecata per 1 round. Il maestro può manipolare normalmente oggetti e cose, che una volta entrate in suo possesso si trasformano in ombra e vengono assorbiti nel suo equipaggiamento, mentre ciò che abbandona ritorna nella sua forma normale. Può tornare in forma normale quando vuole, ma ciò pone fine all'incantesimo.

Immunità alla Magia

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 1 round per livello

Il maestro si circonda di una barriera che agisce come una difesa contro qualsiasi incantesimo considerato deleterio per il soggetto o che egli rifiuta, senza ostacolare quelli benefici. La barriera annulla automaticamente e completamente gli effetti di incantesimi diretti contro il maestro, senza che egli debba effettuare alcun Tiro Salvezza. L'immunità annulla fino a 1d4+1 incantesimi dannosi e termina quando raggiunge il suo limite o la durata dell'incantesimo si esaurisce

(in base a cosa si verifica prima); una seconda *immunità alla magia* potrà essere attivata solo una volta esaurita la precedente. La barriera non influisce in alcun modo sugli incantesimi evocati dal maestro, e non permette di evitare i poteri sovranaturali di vari esseri (come lo sguardo della medusa o il soffio del drago), né può contrastare effetti magici che agiscono su altri esseri (ad esempio il maestro non è in grado di vedere una persona invisibile), ma protegge il maestro dai tentativi di dissolvere la magia di cui è vittima.

Invisibilità Migliorata

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 6 turni

Questo incantesimo è analogo ad *invisibilità limitata* (1° livello), con la differenza che una volta tornato visibile dopo aver attaccato o usato la magia, il maestro può ritornare invisibile nel round successivo fintanto che dura l'effetto dell'incantesimo con la normale concentrazione.

Occhio delle Tenebre

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: 1 turno per livello

Il maestro ottiene la scurovisione entro 18 metri (vede normalmente al buio, anche attraverso tenebre create magicamente), ed inoltre è in grado di individuare cose e creature invisibili presenti entro la medesima distanza ed ignora incantesimi di livello 3° o inferiori che ostacolano la visione.

Offuscamento

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il maestro

Durata: 1 ora per livello

Il maestro è immune a qualsiasi magia dal 1° al 4° livello o ad effetti sovranaturali di simile potenza che leggano nella sua mente o permettano di ottenere informazioni su di lui (ad esempio *ESP*, *individuare l'allineamento*, *individuare il male*, *rivela bugie* e simili), e qualsiasi tentativo di scrutarlo a distanza ha una probabilità del 50% di fallire.

Pozzo Oscuro

Scuola: Illusione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: ombra larga 6 metri

Durata: speciale

Crea un pozzo extradimensionale profondo 9 metri in un'ombra larga almeno 6 metri che inghiotte chiunque vi metta piede e non effettui con successo un TS Riflessi. Il pozzo può contenere fino a 1 essere gigantesco, o 2 di taglia enorme, 4 di taglia grande, 8 di taglia media e 16 di taglia piccola o inferiore.

Il pozzo resta latente fino a che non viene attivato dalla prima vittima, poi svanisce dopo 1 turno per livello del maestro, e finché è attivo può inghiottire altre vittime, che si ritrovano libere solo una volta svanito l'effetto. È possibile lasciare questa prigionia dimensionale prima del tempo solo tramite *spostamento planare* oppure contrastando l'effetto con *dissolvi magie*, *spezzare incantamento* o simili magie.

MAGO

Dadi Vita:	D4, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Intelligenza 12
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Magia - S: Mente
THACO/BAB:	Mago
Punti Esperienza:	Mago
Armature e scudi:	Armatura tessile, nessuno scudo
Armi consentite:	Armi semplici con danno base pari al proprio Dado Vita, qualsiasi bastone semplice, qualsiasi balestra, armi da fuoco a una mano
Maestria nelle armi:	Mago
Abilità speciali:	Creazione arcana Educazione arcana tradizionale
Abilità generali:	Magistrale: <i>Magia arcana</i> Obbligatorie: <i>Forgiatura magica</i>

DESCRIZIONE GENERALE

La magia arcana è per la maggior parte ritualizzata attraverso un accostamento di simboli di potere in grado di evocare determinati effetti in base alla loro associazione con le forze magiche del cosmo. Alla base delle conoscenze e dei poteri del Mago sta lo studio di questi simboli arcani e la ricerca dei diversi modi in cui è possibile accostarli per evocare e plasmare le energie magiche a propria volontà.

Ogni mago inizia la propria carriera sotto la guida di un maestro, che gli insegna i segreti della magia. I maestri donano ai loro allievi tutte le conoscenze necessarie per imparare a muovere da soli i primi passi nel mondo della magia, anche una volta che il loro apprendistato cessa. I maghi imparano così a interpretare e leggere la lingua arcana (fatta di simboli di potere che, scritti in un certo ordine, evocano determinate forze magiche presenti in tutto l'universo, come fossero formule chimiche), e ottengono l'incantesimo *lettura del magico*. Per ogni livello guadagnato studiando in compagnia del proprio mentore, essi imparano un nuovo incantesimo del livello appropriato, che il maestro magnanimamente concede loro. I maghi talvolta riescono a capire dove ha studiato un incantatore dal modo in cui evoca gli incantesimi, dato che ognuno apprende i propri incantesimi sulla base della tradizione arcana secondo cui studia. Esistono infatti diverse tradizioni di magia arcana diffuse su Mystara, caratterizzate dalle formule e dai gesti che utilizzano i loro adepti oltre che dalle diverse tipologie di incantesimi conosciuti (v. *Tomo della Magia di Mystara*).

Ogni mago che si rispetti si ritrova ben presto ad aggirarsi nelle biblioteche alla ricerca di antichi trattati di magia e alchimia, a mescolare componenti preziosi e pericolosi, e a mettere così insieme, poco per volta, tutte le nozioni che gli consentiranno di padroneggiare gli incantesimi desiderati. Raggiunto il 9° livello, qualora l'apprendista non abbia ancora lasciato il suo mentore, qualsiasi maestro insiste affinché l'allievo continui le proprie ricerche magiche autonomamente, e cessa di fornire incantesimi. Questo perché, nonostante la buona volontà dei maestri, tutti i maghi sono particolarmente gelosi dei propri segreti, e laddove è ammissibile condividere con gli allievi gli incantesimi più comuni fino al 4° livello di potere, diventa improponibile mettere nelle loro mani incantesimi personali o magie così potenti da rendere l'allievo un potenziale rivale. Quando poi un mago raggiunge finalmente l'apice delle sue conoscenze arcane e riesce a usare incantesimi di 9° livello, egli viene considerato a buon diritto un luminare nel campo delle arti arcane, ottiene sia onore e rispetto che invidia da parte dei suoi pari, e guadagna l'appellativo di Arcimago.



Un mago di livello del titolo ha due opzioni possibili per aumentare il suo potere: stabilirsi in maniera permanente in un luogo dove creare una propria scuola o gilda di magia, oppure diventare un mago errante, vagando per il mondo in cerca di nuovi incantesimi ed oggetti magici da scoprire e collezionare.

Un mago sedentario (chiamato Magister) cerca sovente di legarsi ad un potente nobile divenendone il mago di corte, posizione che gli concede l'indubbio vantaggio di avere accesso a molte delle risorse finanziarie e strategiche del suo signore, oltre che diventarne un prezioso e importante consigliere. In altri casi, il mago può scegliere di fondare una gilda di magia per creare, acquistare e vendere oggetti e conoscenze arcane, aumentando in tal modo sia le proprie competenze magiche che il suo patrimonio, oppure di istituire una scuola di arti magiche per attirare così allievi e subalterni a cui rivelare i propri segreti per aumentare il suo prestigio e la sua sfera di influenza.

Un mago itinerante (chiamato Magus) nella maggioranza dei casi è associato ad una compagnia di avventurieri di lungo corso con cui molto probabilmente ha vissuto ed accumulato le sue esperienze fino a quel momento. Se la compagnia dovesse sciogliersi per qualche motivo, il mago cercherebbe altri avventurieri a cui associarsi, per proseguire le sue ricerche o visitare nuove regioni inesplorate. Anche quando si ferma in un insediamento, un mago itinerante è restio a restarvi per troppo tempo, di solito mai più di un paio di mesi, tempo che gli consente di creare eventuali manufatti magici e vendere quelli che non considera utili prima di ripartire. L'istinto di un mago itinerante è quello dell'esploratore e tale rimarrà molto probabilmente fino alla morte, a meno che non venga lusingato e convinto da qualche offerta allettante a stabilirsi presso qualche nobile o presso un'altra congrega di incantatori per diventare un mago sedentario.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il mago si addestra ad usare solo armi maneggevoli e semplici da usare, e la scelta è limitata alle armi semplici con potenzialità offensive contenute (danno base pari al DV del Mago), a qualsiasi bastone che non sia considerato arma complessa, alle balestre e alle armi da fuoco a una mano.

Per quanto riguarda le armature, i maghi sono limitati all'uso di armature tessili per non pregiudicare i loro poteri

magici a causa delle probabilità di fallimento arcano, e non hanno competenze nell'uso di altre corazze o scudi, preferendo avere mani libere per evocare incantesimi e impugnare oggetti magici come bastoni e bacchette.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali del mago sono la sua Educazione arcana tradizionale, e la capacità di Creazione arcana per fabbricare oggetti magici e ricercare nuovi incantesimi.

Educazione Arcana Tradizionale

Il mago riceve da parte del suo mentore un'educazione che gli permette di capire come funzionano i processi arcani tramite l'uso della lingua della magia, e questa conoscenza gli consente di sfruttare anche il beneficio speciale della Tradizione magica di appartenenza (v. *Tomo della Magia di Mystara*). Il mago è in grado di utilizzare qualsiasi oggetto magico arcano, con speciale predilezione per quelli di uso ristretto alla sua classe, ovvero bacchette, bastoni e pergamene che possono incantare con diversi effetti magici.

Il mago può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare la formula rituale mentre gesticola per richiamare e focalizzare le energie magiche nel modo più appropriato in base alle sue conoscenze. Egli necessita di otto ore di riposo per recuperare le sue energie e impiega un'ora ogni mattina per ripassare le formule e i gesti necessari ad evocare le magie secondo le istruzioni scritte nel suo libro degli incantesimi. Il mago deve scegliere anticipatamente i singoli incantesimi che vuole usare ogni giorno in base a quelli codificati nel suo libro (il totale di incantesimi usabili dipende dai suoi Punti Magia o dal numero massimo di incantesimi usabili per livello, in base al sistema magico usato).

Se un mago perdesse malauguratamente il tomo in cui sono raccolte le sue conoscenze magiche, avrebbe solo 24 ore per poter trascrivere su un altro libro ciò che ricorda delle formule arcane (occorre una prova di *Magia arcana* con penalità pari al livello di potere della magia per ogni incantesimo da ricordare): trascorso questo lasso di tempo, il mago non riuscirebbe più a ricordare alcuna formula né ad evocare incantesimi fino a quando non avesse accesso ad un nuovo libro di magia.

Infine, in virtù delle sue competenze magiche e della sua erudizione superiore, il mago è l'unico incantatore capace di estrapolare una intera formula magica da una pergamena incantata, ma solo a patto che l'incantesimo ivi contenuto sia di un livello di potere che può già padroneggiare. Per estrapolare la formula da una pergamena incantata il mago fa esperimenti sulla pergamena per 1d6 giorni consumando materiali pari a 500 m.o. per livello dell'incantesimo. Si effettua quindi una prova di *Magia arcana* considerando l'incantesimo come se fosse comune (risultato da ottenere: 14 + livello della magia): se la prova riesce, la ricerca ha successo, si aggiunge l'incantesimo al libro e il mago guadagna 500 PE per livello della magia, ma la pergamena è consumata dal procedimento. Se la prova fallisce, la formula ricavata è sbagliata e inutile, la pergamena va distrutta e l'incantesimo è perso.

Creazione Arcana

A partire dal 1° livello il mago può ricercare nuovi incantesimi, mentre è in grado di realizzare oggetti magici di vario tipo in base al suo livello d'esperienza (v. regole su ricerca e creazione magica nel *Tomo della Magia di Mystara*):

- 3° livello: può creare pergamene incantate con l'abilità *Forgiatura magica*.
- 6° livello: può creare pozioni magiche se possiede l'abilità *Alchimia*.
- 9° livello: può creare qualsiasi altro oggetto magico con l'abilità *Forgiatura magica*.

VARIANTE: MAGO DELLA SCIENZA

Dadi Vita:	D4, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Intelligenza 14
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Corpo
THAC0/BAB:	Mago
Punti Esperienza:	Mago
Armature e scudi:	Armature Leggere, nessuno scudo
Armi consentite:	Armi semplici, qualsiasi balestra, armi da fuoco
Maestria nelle armi:	Mago
Abilità speciali:	Educazione scientifica Scienza applicata
Abilità generali:	Magistrale: <i>Meccanica fantastica</i> Obbligatorie: <i>Alchimia, Medicina e Metallurgia</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Mago della Scienza o Scienziato è un individuo cresciuto in una civiltà dove la parola 'magia' è sinonimo di inganno, superstizione o pericolo, e dove la scienza è l'alternativa più pratica, efficiente e sicura alla magia, o semplicemente l'unica forma di "magia" conosciuta. Il vero scienziato aborre il soprannaturale e confida nella scienza e nella logica per investigare sui misteri del mondo circostante, dargli ordine e plasmarlo secondo la propria volontà. Il mago della scienza è un esperto in scienze e tecnologie applicate e rifiuta categoricamente la magia in ogni sua forma poiché ritenuta inferiore e inaffidabile (se non addirittura una mistificazione frutto di superstizione nelle ambientazioni dove il livello tecnologico è più evoluto e la magia una cosa rara) e di ostacolo al progresso scientifico. Gli scienziati che vivono in civiltà povere di magia dileggiano gli incantatori, ritenendoli poco più che illusionisti o ciarlatani, mentre altri li osteggiano apertamente, considerando la magia arcana inaffidabile o pericolosa per la società. Coloro che invece vivono in aree dove la magia è più comune tollerano maggiormente gli incantatori trattandoli con condiscendenza o spregio, nella ferrea convinzione di essergli sempre superiori. Gli scienziati più audaci hanno idee talmente bizzarre e fuori dagli schemi che devono operare in segreto, per paura che i colleghi e



l'opinione pubblica li considerino dei folli. Su Mystara gli unici maghi della scienza si trovano tra gli Elfi dell'Oscura Sapienza e in alcuni clan nanici e gnomici.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il mago della scienza usa solo armi semplici o tecnologicamente avanzate, incluse le balestre e ovviamente le armi da fuoco (ove accessibili).

Lo scienziato è addestrato ad indossare armature Leggere senza impedimento ma non usa scudi, preferendo avere mani libere per maneggiare le sue invenzioni; inoltre egli non risente di probabilità di fallimento arcano con alcuna corazza, visto che le sue invenzioni non sfruttano la magia.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali del mago della scienza sono la sua Educazione scientifica e la Scienza applicata.

Educazione scientifica

Il mago della scienza non è un incantatore e anziché usare incantesimi sfrutta le sue invenzioni per risolvere qualsiasi tipo di problema o situazione. Le invenzioni possono essere di tre tipi: **Marchingegni** (realizzati tramite *Meccanica fantastica*), **Formule** (ideate con *Alchimia*) e **Leghe** (forgiate con *Metallurgia*). Nel primo caso l'invenzione è un oggetto di varia grandezza spesso dotato di parti semoventi metalliche; nel secondo caso è un liquido, polvere o gel alchemico a uso singolo; nel terzo caso crea una lega speciale che può essere sfruttata per realizzare ogni sorta di oggetto, entro limiti posti dal DM. Il mago della scienza può realizzare Marchingegni e Formule a partire dal 1° livello e le Leghe a partire dal 5°. Ogni invenzione può essere usata una sola volta al round, ma lo scienziato può attivare un'invenzione per ogni attacco disponibile, quindi in presenza di attacchi multipli potrebbe attivare più di un'invenzione.

Non c'è un limite al numero di invenzioni sviluppabili dal mago della scienza, ma ogni mattina deve preparare i marchingegni che vuole utilizzare entro i limiti del proprio livello (come le magie memorizzate dal Mago) e deve concentrarsi per attivare correttamente le sue invenzioni o realizzare un siero, ma in caso perda la concentrazione non riesce ad attivare l'invenzione sprecando il round senza però sprecare l'uso dell'invenzione. Il limite quotidiano allo sfruttamento delle sue invenzioni è costituito dai Punti Invenzione, equivalenti ai Punti Magia di un Mago di pari livello (v. pag. 10 e 13). Ogni volta che vuole attivare uno dei marchingegni preparati o somministrare un siero, il personaggio spende un quantitativo di Punti Invenzione (PI) pari al livello dell'incantesimo da emulare, che erode la sua riserva di PI quotidiani. Dopo aver riposato almeno 8 ore, il mago della scienza recupera tutti i PI a sua disposizione e ogni mattina necessita di un'ora per ripassare le istruzioni necessarie ad usare e ricaricare adeguatamente i suoi marchingegni e a preparare sieri e gel legate alle formule scritte nel suo Diario dell'Inventore, istruzioni incomprensibili per gli incantatori, poiché si basano su teorie e pratiche completamente alternative alla magia comune. Nel caso perda il suo diario, dovrà progettare daccapo le invenzioni (con bonus +2 alla prova per progetti già riusciti in precedenza). Le preparazioni quotidiane permettono allo scienziato di aggiornare automaticamente le prestazioni dell'invenzione, spiegando così il miglioramento di danni, raggio d'azione o area d'effetto in base al livello.

Infine, il rifiuto categorico della magia da parte dello scienziato gli concede una Resistenza alla Magia pari al 30% +1% per livello contro magie con area d'effetto individuale. Tuttavia egli rifiuta di usare oggetti magici, è obbligato ad avanzare come classe singola (proibito multiclasse o biclasse)

e subisce una penalità di -2 a prove di Carisma quando interagisce con degli incantatori a causa della sua palese diffidenza o senso di superiorità. In situazioni estreme può accettare di ricevere aiuto mediante un incantesimo, ma in tal caso il suo ego è talmente ferito che subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per un numero di ore pari al livello della magia.

Scienza applicata

A partire dal 1° livello il mago della scienza può realizzare invenzioni capaci di replicare incantesimi arcani e divini, sebbene sia soggetto a queste limitazioni:

- ogni effetto di Guarigione è sempre considerato di un livello superiore per determinare la difficoltà dell'invenzione;
- ogni effetto di Negromanzia ed Evocazione impone sempre una penalità di -2 alla prova di *Meccanica fantastica* o *Alchimia* per associarlo all'invenzione;
- non è possibile replicare incantesimi di creazione di altri esseri, e qualsiasi tentativo di emulare la resurrezione produrrà golem di carne incontrollabili;
- ogni marchingegno ha sempre una variabile concordata col DM tra raggio, durata, area o effetto ridotta del 50%, se applicabile.

Il DM ha l'ultima parola sulle invenzioni ammesse, ma dovrebbe lasciare spazio all'inventiva del giocatore, specie di fronte a progetti interessanti e originali.

Le invenzioni di uno scienziato non sono magiche e ignorano tentativi di annullare magicamente i loro effetti (dissolvi magie e simili) e la resistenza alla magia (inclusa anti-magia). Tuttavia, ogni volta che subiscono danni da elettricità i marchingegni attivi si interrompono (come se l'effetto fosse dissolto). Lo scienziato può progettare come invenzione di 6° livello un campo elettromagnetico di raggio fino a 12 mt che impedisce l'uso di qualsiasi effetto tecnologico o tecnomantico, compresi i suoi congegni.

La progettazione di un'invenzione può avvenire ovunque il personaggio abbia modo di scrivere i suoi appunti e fare esperimenti per un paio d'ore al giorno, mentre la realizzazione richiede sempre un laboratorio attrezzato. Il mago della scienza deve sostenere dei costi per la progettazione e realizzazione delle sue invenzioni quantificabili come segue:

Tab. Costi di Progettazione e Realizzazione di Invenzioni

Livello	Progettazione Formule	Progettazione Marchingegni	Realizzazione Marchingegni
1°	500	100 m.o.	200 m.o.
2°	1.000	200 m.o.	400 m.o.
3°	2.000	500 m.o.	700 m.o.
4°	4.000	1.000 m.o.	1.000 m.o.
5°	5.000	2.000 m.o.	1.500 m.o.
6°	6.000	3.000 m.o.	2.000 m.o.
7°	8.000	4.000 m.o.	2.500 m.o.
8°	10.000	5.000 m.o.	3.000 m.o.
9°	14.000	6.000 m.o.	4.000 m.o.

Marchingegni: possono essere oggetti abbastanza comuni (come armi, utensili domestici, attrezzi di artigianato) oppure decisamente insoliti (come vestiario o armature modificate, bizzarre attrezzature per volare, respirare sott'acqua o spostarsi più velocemente, e così via).

Occorre fare riferimento all'abilità *Meccanica fantastica* per progettare e realizzare marchingegni, indipendentemente dalla fonte di alimentazione. La seguente tabella indica il grado di complessità del marchingegno e il numero di effetti magici associabili, le dimensioni minime dell'oggetto, le penalità alla prova e i giorni necessari alla progettazione in base al livello di ogni magia da riprodurre (il tempo di progettazione totale si calcola sommando il tempo necessario all'invenzione di ogni effetto che può produrre):

<i>Magia</i>	<i>Complessità</i>	<i>Taglia</i>	<i>Effetti</i>	<i>Prova</i>	<i>Progetto</i>
1°-2°	Minima	D o T	1	-2	1 gg
3°-4°	Bassa	T o S	2	-4	2 gg
5°-6°	Media	S o M	3	-6	4 gg
7°-8°	Alta	M o L	4	-10	6 gg
9°	Estrema	L	5	-16	10 gg

Il tempo di realizzazione del marchingegno è sempre dimezzato rispetto allo standard richiesto da *Meccanica fantastica*, ed è necessaria una sola prova d'abilità (anziché una per ogni fase); la prova di costruzione riceve una penalità aggiuntiva pari al numero degli effetti da immagazzinare e riprodurre.

Solo gli scienziati sanno come usare un marchingegno ad attivazione esclusiva (ovvero che usano per sfruttare gli incantesimi quotidiani). Tuttavia il mago della scienza può creare anche marchingegni universali usabili da chiunque, sfruttando le stesse regole descritte al capitolo 7 del *Tomo della Magia di Mystara* per creazione di oggetti magici, applicando i medesimi tempi e costi ivi riportati. Rispetto agli oggetti magici però, solo chi viene istruito dal creatore e supera una prova di Intelligenza con penalità pari al livello dell'effetto può utilizzare correttamente un determinato marchingegno universale. In caso di fallimento è possibile ritenere solo dopo aver guadagnato un nuovo livello d'esperienza (le capacità attuali del personaggio non gli permettono di eseguire correttamente le istruzioni). Inoltre se un marchingegno universale viene danneggiato in modo sensibile (perde almeno metà dei PD), solo uno scienziato potrà ripararlo.

A differenza degli incantatori, un mago della scienza può anche migliorare le variabili di un marchingegno universale legate al suo livello (danni, raggio o area d'effetto) se lavora sul congegno per un numero di ore pari al livello totale degli effetti ivi contenuti e spende una cifra pari a 1/5 del costo di realizzazione (v. Tabella Costi di Progettazione e Realizzazione). Ad esempio, un guanto che spara palle di fuoco da 6d6 fabbricato al 12° livello può essere potenziato per sparare colpi da 7d6 quando lo scienziato raggiunge il 14° livello, e ancora a 8d6 quando arriva al 16°, e così via. Per quanto riguarda gli oggetti a cariche, una volta esaurite possono essere ricaricati con una spesa per ogni carica pari a 10 m.o. x livello dell'effetto più potente che contiene, ma solo un mago della scienza può ricaricarli (non occorre alcuna prova) impiegando 2 ore per livello totale degli effetti.

Formule: preparati monodose sintetizzabili in sieri (liquidi), gel e polveri capaci di emulare un incantesimo. L'abilità di riferimento per la progettazione è *Alchimia* e segue le regole per la creazione di pozioni magiche; la prova di abilità per ideare un siero con proprietà curative beneficia sempre di metà dei gradi di *Medicina* (se posseduta). Il tempo impiegato per ricercare la formula è di 1 giorno ogni 2 livelli di potere. Una volta scoperta la formula, il mago della scienza può realizzare il siero sul momento impiegando la sua azione d'attacco come se stesse evocando un incantesimo, ma ha bisogno di avere entrambe le mani libere e accedere ai componenti che porta sempre con sé per sintetizzare il siero/gel/polvere, e la somministrazione è sempre a tocco e influenza una singola creatura. L'uso di un siero non costituisce un costo economico ma consuma Punti Invenzione equivalenti al livello della formula, ma il vantaggio rispetto ai marchingegni è che il mago della scienza non deve preparare le formule in anticipo al mattino (sfrutta al momento una delle formule che conosce in base alla necessità).

Da ogni formula è anche possibile preparare un elisir/siero/polvere ad uso singolo i cui effetti si applicano a chiunque lo ingerisca o lo assuma. In tal caso lo scienziato necessita di un laboratorio, di tempo e di risorse economiche, e segue le stesse regole degli incantatori per la realizzazione di pozioni magiche (v. capitolo 7 del *Tomo della Magia di Mystara*), ma il costo di ogni pozione è dimezzato rispetto allo

standard (50 m.o. per livello). Infine uno scienziato può anche realizzare la polvere da sparo o la polvere nera e creare esplosivi grazie alle sue competenze in *Alchimia*.

Leghe: fusione di due o più minerali o metalli per creare materiali composti con capacità difensive o offensive superiori; in pratica il mago della scienza può forgiare armi con bonus al TxC e ai danni, armature od oggetti di protezione (con bonus a CA). All'inizio è necessaria una fase di progettazione che richiede una prova d'abilità su *Metallurgia* con penalità pari al doppio del bonus da emulare (es. 4 gradi per oggetti offensivi o protettivi +2, 10 gradi per oggetti +5) e l'obbligo di possedere un numero di gradi abilità pari al bonus desiderato; è anche possibile creare leghe che emulano le proprietà di minerali speciali come adamantite e mithral solo se possiede almeno 5 gradi con una prova di abilità di 16. Il costo di progettazione è pari a 2.000 m.o. per bonus da raggiungere (o 4.000 m.o. per adamantite, 3.000 m.o. per mithral) e il progetto può essere aggiornato con nuove prove di abilità man mano che il mago della scienza ottiene nuove conoscenze (aumentando i suoi gradi abilità) pagando la differenza in m.o. se la prova ha successo. Una volta eseguito correttamente il progetto di una lega con un certo gradiente protettivo o offensivo (es. gradiente protezione 1 per oggetti con bonus protezione +1, gradiente offensivo 4 per qualsiasi arma +4), sarà possibile realizzare oggetti costruiti con quella lega senza limiti di frequenza (es. creare armi +4 o giubbetti protettivi +1) sfruttando le regole standard per la creazione di armi, armature, scudi od oggetti di protezione che si trovano nel capitolo 7 del *Tomo della Magia di Mystara*, ma considerando dimezzati i costi standard per una forgiatura magica. La creazione di oggetti offensivi o protettivi tramite le sue leghe non consuma Punti Invenzione.

Ogni prova di abilità per progettare o realizzare un'invenzione (che sia un marchingegno, una formula o una lega) riceve un bonus pari a 1/4 del livello del mago della scienza e il personaggio guadagna un ammontare di PE identico ai costi sostenuti quando progetta e realizza con successo un'invenzione per la prima volta; per ogni successiva realizzazione il personaggio guadagna solo 1/10 del costo in PE.

MISTICO

Sottoclasse del Guerriero

Dadi Vita:	D8, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Destrezza e Saggezza 12, Forza 10
Allineamento:	Legale
Tiri Salvezza:	P: Corpo - S: Mente
THACO/BAB:	Guerriero
Punti Esperienza:	Guerriero
Armature e scudi:	Nessuna armatura o scudo
Armi consentite:	Armi semplici e qualsiasi arma dell'arte marziale
Maestria nelle armi:	Guerriero, avanza come Ladro
Abilità speciali:	Abilità ladresche Abilità marziali Abilità mistiche
Abilità generali:	Magistrale: <i>Ferrea volontà</i> Obbligatorie: <i>Allerta, Conoscenze marziali, Equilibrio, Schivare</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Mistico (fem. Mistica) è un individuo che segue una ferrea disciplina basata sulla meditazione, l'abnegazione e la totale padronanza delle proprie facoltà psico-fisiche. Il mistico ricerca l'unità metafisica col creato, e sebbene le dottrine filosofiche possano differire sul modo di raggiungere questa unità o sui precetti più importanti per ogni ordine, tutti condividono l'assunto secondo cui senza equilibrio tra mente e corpo non esiste perfezione interiore né unità tra spirito e materia. Per questo i mistici si addestrano per potenziare la loro resistenza fisica e mentale, vivendo isolati e in situazione di privazione e povertà per non cadere preda delle distrazioni della vita comune, che rammolliscono corpo e spirito.

I mistici, oltre a sviluppare una forte resistenza fisica e una volontà ferrea, sono addestrati anche nelle arti marziali, ovvero nel combattimento con e senz'armi. Ciascun ordine si specializza nel perfezionamento fisico e spirituale attraverso l'apprendimento di un certo tipo di disciplina marziale considerata la via migliore per equilibrare corpo e mente, ragione e istinto, e focalizzare l'attenzione del discepolo, oltre che la tecnica di combattimento più efficace per sconfiggere l'avversario o renderlo inoffensivo senza sprecare energie. Le tecniche di meditazione e di allenamento intenso a cui si sottopone un mistico permettono di sviluppare una grande energia interiore (chiamata anche *ki* dai mistici di origine ochealese) che consente di compiere azioni addirittura sovrumane, proprio grazie al totale controllo sul proprio corpo.

I mistici solitamente vivono in comunità isolate (eremi o monasteri), ove si dedicano all'apprendimento di un'arte marziale e dei precetti filosofici dai maestri più anziani. Raggiunta una certa preparazione, alcuni mistici manifestano il desiderio di aumentare la propria esperienza di vita e rafforzare il proprio spirito mettendosi alla prova con le insidie del mondo esterno. Ottenuto il permesso dall'Anziano a capo del suo monastero, il mistico esce dalla comunità e comincia a girare il mondo in cerca di sfide per completare la propria crescita spirituale. Raramente un mistico errante viaggia insieme ad altri mistici, preferendo invece accompagnarsi a rappresentanti di culture differenti per studiare le sfaccettature dell'animo mortale e migliorare la sua consapevolezza del mondo grazie alle diverse esperienze vissute.

GERARCHIA MISTICA

I mistici vivono assieme in un monastero imparando a conoscere le proprie forze e la propria energia spirituale. Durante gli anni del noviziato un mistico Adepto (livello 1) apprende le arti marziali e impara a sviluppare tutte le altre abi-



lità speciali di classe. Tuttavia un mistico può, una volta raggiunto il livello di Discepolo (3°), decidere di uscire nel mondo per mettere alla prova le proprie abilità e diffondere la sua filosofia di vita. Se il Maestro Anziano (il capo del monastero) gli concede il permesso, allora il mistico può partire, e di solito si unirà ad una compagnia di avventurieri che gli permetta di fare molte esperienze. Una volta raggiunto il 9° livello, il mistico è obbligato a tornare nella sede dell'ordine per sottoporsi ad una prova che intende dimostrare ai confratelli l'avvenuta maturazione (naturalmente può tornare anche prima e fermarsi per periodi più o meno lunghi). Il Discepolo Errante (così è chiamato un confratello che esce dall'eremo per conoscere il mondo) è comunque obbligato a mandare annualmente metà dei suoi guadagni al proprio ordine per aiutare i suoi confratelli e testimoniare il suo legame con essi e a rispondere subito a qualsiasi richiesta fatta dall'Anziano del suo monastero o da un altro maestro del suo stesso ordine.

Un mistico di livello del titolo (9°) che superi la Prova della Maturità ottiene il titolo onorifico di Maestro. A questo livello, il Maestro può volere fondare un proprio monastero o una scuola di arti marziali. Se il suo Maestro Anziano lo giudica degno dell'impresa, l'ordine pagherà tutte le spese necessarie per la costruzione della nuova scuola. Il nuovo monastero rimane affiliato all'ordine a cui appartiene il mistico fino a quando il Maestro non raggiunge il 15° livello e acquista almeno 5 accoliti: a questo punto il mistico può dichiarare la propria indipendenza e fondare un nuovo ordine. Da quel momento il Maestro può insegnare ai suoi accoliti una tecnica di combattimento e una filosofia di vita differenti da quelle dell'ordine da cui proviene, fondando la propria scuola di pensiero o la sua personale disciplina marziale.

Ci sono innumerevoli Mistici di livello 1-29, ma la gerarchia impone che oltre il 30° livello le alte cariche siano riservate a poche persone illuminate. In ogni continente (o in tutto il mondo, se il DM giudica che si tratta di un pianeta piccolo) ci sono non più di dieci mistici di livello 30-32 (Maestro Illuminato), cinque di livello 33-35 (Sommo Maestro) e tre di 36° livello (Supremo Maestro).

Quando un mistico acquisisce abbastanza PE da raggiungere il 30° livello, deve trovare uno dei Maestri Illuminati e sfidarlo in un combattimento usando la propria disciplina primaria o superarlo in una prova spirituale e intellettuale (a discrezione del DM). Se lo sfidante non vince la sfida resta fermo al 30° livello per un mese e dovrà vincere una nuova sfida con un Maestro Illuminato (il precedente o un nuovo soggetto) per avanzare di livello. Se il mistico vince diventa un nuovo Illuminato e può proseguire fino al 33°, quando sarà costretto a fare la stessa cosa con un Sommo Maestro, e infine con uno dei tre Maestri Supremi. Finché non riesce a sconfiggere uno di questi mistici di alto rango, egli non può progredire oltre in termini di PE. Il mistico può anche avanzare al rango successivo se uno dei maestri superiori decide di ritirarsi (di solito poco prima della morte) e cedergli la sua carica senza combattere, ma solo se il personaggio ha già dato prova di essere degno di tale titolo.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il mistico preferisce combattere sfruttando le tecniche della sua arte marziale di riferimento, ma è in grado di usare qualsiasi arma semplice e tutte le armi collegate alla sua arte marziale (nel caso preveda la possibilità di usarne).

Il mistico è addestrato a contare solo sulla sua resistenza e la sua agilità per eludere i colpi avversari e pertanto non è competente e rifiuta l'uso di corazze o scudi.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un mistico sono di tre tipi: Abilità Ladresche, Abilità Marziali e Abilità Mistiche.

Abilità Ladresche

Il mistico possiede le seguenti abilità ladresche (fare riferimento al manuale Abilità Generali per le descrizioni particolareggiate): *Movimento furtivo* (P3), *Percezione* (S1) e *Scalare* (S2). Fare riferimento al capitolo dedicato al Ladro per la regola sulla gestione delle abilità ladresche e la loro tabella di progressione automatica.

Abilità Marziali

Il mistico viene addestrato dal maestro della setta a cui appartiene per sviluppare certe abilità di combattimento, proprio come i guerrieri. Il mistico apprende la prima abilità marziale al 1° livello (Agilità marziale), e quindi un'altra ogni 4 livelli successivi, quindi al 4°, 8°, 12°, 16°, 20°, 24°, 28°, 32° e 36° livello, per un massimo di 10 abilità di cui le uniche due obbligatorie per tutti i mistici sono l'Agilità marziale al 1° livello e gli Attacchi Multipli al 12° livello. Per apprendere ogni abilità marziale che necessita di addestramento (**evidenziate in rosso**) occorre una settimana, e in seguito può usare l'abilità e insegnarla ad altri personaggi che possano apprendere. L'addestramento è gratuito se studia presso il suo ordine mistico, viceversa deve pagare da 20 a 50 volte il livello dell'istruttore in monete d'oro. Le abilità marziali disponibili per i vari ordini mistici sono le seguenti (leggere alla sezione del Guerriero per le descrizioni):

- **Agilità marziale** (1°)
- **Attacchi multipli** * (12°)
- **Attacco devastante**
- **Attacco fulmineo**
- **Attacco poderoso**
- **Attacco ponderato**
- **Attacco turbinante**
- **Combattimento agile**
- **Combattimento scaltro**
- Critico migliorato
- **Difesa mobile**
- **Disarmare**
- Evitare colpi critici
- Fisico temprato
- Incalzare
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- **Schiantare**
- **Tramortire**
- Urlo di battaglia

(*) **Attacchi multipli**: il mistico può eseguire al massimo due attacchi sfruttando armi a partire dal 12°, mentre se combatte disarmato ottiene 2 attacchi al 12°, 3 al 22° e 4 al 32°. Egli può combinare attacchi disarmati e con armi, purché non superi il massimo numero di attacchi in base al suo livello.

AGILITÀ MARZIALE

Prerequisiti: il Mistico sviluppa automaticamente questa abilità a partire dal 1° livello grazie all'abilità *Schivare*.

Descrizione: il personaggio è addestrato a prevedere gli attacchi avversari e a muoversi velocemente per evitarli e ottenere un valore fisso di CA naturale che migliora in base al livello (v. tab. 1.17); in caso di CA naturale di razza, si applica sempre la migliore. Alla CA indicata in tabella 1.17 si applica il modificatore per la Destrezza, nonché eventuali bonus difensivi relativi ad abilità marziali o di ruolo e alla maestria con arma o arte marziale usata. La CA modificata non si applica se il personaggio è immobilizzato o sorpreso.

Abilità Mistiche

Le abilità mistiche conferiscono poteri acquisiti automaticamente al livello d'esperienza indicato.

Tab. 1.17 - Progressione delle Abilità Mistiche

Liv.	CA	Danni	Abilità	Movimento
1	8	–		
2	7	–		
3	6	+1 (a)	Potenza	
4	5	+1		
5	4	+1		
6	3	+2 (b)	Autocontrollo	
7	2	+2		
8	2	+2		
9	1	+3		
10	1	+3 (c)	Celerità	45/15/5
11	0	+3		
12	0	+4		
13	-1	+4		
14	-1	+4		54/18/6
15	-1	+5 (d)	Autorità	
16	-2	+5		
17	-2	+5		
18	-2	+6		
19	-3	+6		63/21/7
20	-3	+6	Astrazione	
21	-3	+7		
22	-4	+7		
23	-4	+7 (e)		
24	-4	+8		72/24/8
25	-5	+8	Comprensione	
26	-5	+8		
27	-5	+9		
28	-6	+9		
29	-6	+9		
30	-6	+10	Tenacia	81/27/9
31	-6	+10 (f)		
32	-7	+10		
33	-7	+11		
34	-7	+11		
35	-7	+11	Resilienza	
36	-8	+12		90/30/10

Nota: l'attacco senz'armi del mistico colpisce come arma (a) d'argento; (b) +1; (c) +2; (d) +3; (e) +4; (f) +5.

Ogni abilità mistica è attivabile tramite la spesa di Punti Spirituali detti Ki, che riflettono la capacità del personaggio di focalizzare la sua energia mistica (unione di forza di volontà e spirito) per produrre un effetto sovranaturale o magico. Il valore di Ki di ogni mistico si calcola come segue:

Punti Ki: Livello + bonus Saggiezza + gradi Ferrea Volontà

Il Ki si ricarica completamente una volta che il soggetto si sia riposato per almeno 8 ore, oppure può recuperare un valore in Ki pari ai gradi in *Ferrea Volontà* se medita per almeno un'ora, non più di una volta al giorno.

Di seguito sono descritte le abilità mistiche, e viene indicato tra parentesi vicino al nome di ciascuna anche il livello a cui è accessibile e la spesa di Ki per attivarla.

Potenza (3°, Ki varia): man mano che cresce di livello il mistico riceve un bonus automatico ai danni nel combattimento disarmato e ottiene la possibilità di ferire a mani nude anche esseri colpibili solo armi magiche (v. tabella 1.17). Inoltre se combatte disarmato può attivare la Potenza del Ki per migliorare di 1 punto il suo bonus di arma equivalente per 6 round (max +5), e in tal caso il bonus si somma anche al TxC.

Autocontrollo (6°, Ki varia): concentrandosi per un round il mistico può attivare una delle seguenti capacità, in base ai gradi di *Ferrea Volontà* posseduti:

- 2 gradi: con l'autoguarigione recupera 1 PF per livello (spesa: 1 Ki ogni 3 PF recuperati);
- 4 gradi: resiste al caldo o al gelo (v. magia clericale di 2°) per 1 turno per grado di abilità (spesa: 2 Ki);
- 6 gradi: riduce di 2 punti ogni danno subito per 1 turno (spesa: 3 Ki).

Celerità (10°, 3 Ki): il mistico acquista una celerità tale nei movimenti da aumentare automaticamente la sua velocità di spostamento con l'avanzare di livello (v. tab. 1.17) e può usare il ki una volta al round (azione gratuita) per attivare una delle seguenti capacità in base ai suoi gradi di *Equilibrio*:

- 2 gradi: per 1 turno salta in lungo o in alto fino a 3 metri per grado abilità e riduce i danni da caduta di un numero di metri pari al suo livello se è cosciente quando atterra;
- 4 gradi: per 1 turno cammina letteralmente sull'acqua e su altre superfici molli senza affondare;
- 6 gradi: sfrutta l'abilità furtiva Eludere per evitare un danno (la capacità si esaurisce con un tentativo).

Autorità (15°, 4 Ki): concentrandosi il mistico può imporre la sua volontà su qualsiasi creatura vivente toccata (attacco di contatto). La vittima può evitare l'effetto del tocco con un favorevole TS Magia con penalità pari al bonus Saggiezza del Mistico, ma solo se possiede 10 DV o Livelli. L'effetto del tocco dura per 24 ore (ad eccezione della morte) e viene scelto tra i seguenti poteri: *blocca mostri*, *libera mostri*, *charme mostri*, *confusione*, *comando*, *morte*.

Astrazione (20°, 5 Ki): il mistico è in grado di astrarre il suo corpo per diventare letteralmente invisibile. Concentrandosi per un round, il mistico scompare per un periodo massimo di un round per livello. In questo stato può essere individuato solo da una *vista rivelante* o con incantesimi divinatori più potenti, ma ritorna visibile se attacca. Pur essendo invisibile, il mistico può essere udito se non è abbastanza silenzioso, e potrebbe essere individuato in base alle tracce lasciate.

Comprensione (25°, 6 Ki): la capacità di mettersi in relazione con l'animo delle creature viventi permette al mistico di comprendere e parlare la lingua di qualsiasi essere vivente intelligente dopo averlo udito per almeno un minuto. La capacità dura per 24 ore ed è automatica una volta attivata.

Tenacia (30°, 7 Ki): nel caso fallisca un TS Mente o Magia, facendo appello al suo Ki il mistico è in grado di negare l'effetto e ignorare il TS fallito.

Resilienza (35°, 8 Ki): il mistico ha acquisito un controllo tale del proprio corpo e spirito che resiste automaticamente a qualsiasi tipo di condizione ambientale (freddo e caldo), ignora le malattie comuni e magiche e non risente degli effet-

ti della stanchezza né dell'invecchiamento (anche se continua ad invecchiare e inevitabilmente morirà, il suo fisico e la mente non si debilitano). Facendo appello al suo Ki inoltre, può restare senza cibo e acqua per 1 giorno per punto di Costituzione prima di subire gli effetti della denutrizione e disidratazione, e può adattarsi alle condizioni ambientali esistenti in altri piani di esistenza e persino ignorare la mancanza dell'elemento che il mistico necessita per respirare, resistendo fino a un massimo di 24 ore. Questa capacità non lo protegge da attacchi magici basati sugli elementi (*palla di fuoco*, *muro di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*, ecc.), ma lo immunizza da cambiamenti della temperatura o delle condizioni climatiche causati naturalmente o magicamente (*controllo della temperatura*, *scalda metalli*, ecc.).

RESTRIZIONI

- Il mistico può avere solo Allineamento Legale (data l'abnegazione e il rispetto per le regole ferree richieste dalla classe) e non può biclassare o multiclassare: la via del misticismo è infatti l'unica che porta alla perfezione.
- Il mistico si specializza in una disciplina di combattimento senz'armi (arte marziale) tipica del suo ordine di appartenenza. Se apprende l'uso di armi o altre arti marziali, non può superare con queste ultime il grado di maestria che possiede nella sua arte marziale primaria.
- Il mistico può apprendere diverse arti marziali, a patto che tutte condividano lo stesso stile (offensivo o difensivo) della sua arte primaria.
- Il mistico potrà raggiungere la maestria massima solo nella sua arte marziale primaria. Il grado massimo raggiungibile con tutte le altre armi o discipline sarà sempre l'Avanzato. Questo riflette il fatto che lo stile di vita del mistico gli impone di trovare in sé la forza necessaria per sconfiggere le avversità della vita. Per questo il mistico prediligerà sempre la propria tecnica marziale primaria rispetto a qualsiasi arma.
- Il mistico non può indossare armature, scudi, né oggetti con bonus di protezione o che concedano bonus alla CA, ad eccezione dei bracciali di difesa (v. abilità generale *Padronanza dei bracciali*). Infatti, la sua dottrina gli impone di fare affidamento solo sulle proprie forze per proteggersi, e ogni mistico ritiene che il suo corpo e la sua mente siano già le migliori armature di cui dispone.
- Se il mistico inizia un combattimento a mani nude, egli dovrà portarlo a termine senza ricorrere ad altre armi (questo perché, secondo la sua filosofia, lui sta già usando l'arma più potente di cui dispone). Ovviamente, se il mistico si rende conto che l'avversario è immune al suo stile primario di combattimento, egli potrà usare un'arma che sia capace di ferirlo.
- Il mistico deve obbedire sempre di buon grado agli ordini ricevuti da uno dei maestri anziani dell'ordine di appartenenza. Rifiutarsi implica essere allontanati dall'ordine e probabilmente il mistico verrà marchiato come rinnegato e punito per la sua insubordinazione. Nel caso il mistico si macchi di gravi colpe ai danni della comunità o dell'ordine, i maestri più severi possono addirittura inviare altri mistici per imprigionarlo, consegnarlo alla giustizia o (in casi estremi) eliminarlo.
- Il mistico deve sempre donare un terzo delle proprie entrate annuali all'ordine a cui appartiene. La donazione può essere fatta ogni anno oppure a periodi più lunghi se il mistico si trova in viaggio in terre lontane: quello che conta è che una volta tornato deve consegnare almeno 1/3 di ciò che ha guadagnato nel periodo di assenza.
- Il mistico non può possedere più di quello che riesce a portare con sé: tutto quello che lascia altrove non è più considerato sua proprietà né lui si cura di recuperarlo.

ARTI MARZIALI SEMPLIFICATE

Le regole per usare le arti marziali sono descritte nel supplemento *Manuale delle Arti Marziali* (disponibile gratuitamente online), tuttavia qui si presenta una versione semplificata per gestire questo tipo di combattimento disarmato.

Innanzitutto, il mistico deve scegliere se optare per un'arte marziale di stampo Offensivo o Difensivo, poi sceglie due tecniche in cui specializzarsi tra Calci, Lanci, Prese e Pugni. In base alla specializzazione scelta otterrà certe capacità e un danno fisso ad ogni grado di maestria (a cui aggiungere bonus Forza e bonus della Potenza mistica); con ogni tecnica è possibile scegliere se infliggere danni debilitanti o reali. Le arti marziali semplificate richiedono 2 punti maestria per ottenere tutti i potenziamenti connessi al grado Base e al grado Maestro, e un punto per ognuno degli altri tre gradi. Di seguito la tabella riassuntiva per la maestria semplificata nelle arti marziali che indica i danni causati in base al grado di maestria e allo stile scelto; si rimanda il lettore al *Manuale delle Arti Marziali* per esempi di discipline specifiche.

Grado	Calci	Lanci	Prese	Pugni
Base	1d6	1d4	1d4	1d5
Abile	1d8	1d5	1d5	1d6
Esperto	1d8+1	1d6	1d6	1d6+1
Avanzato	1d8+2	1d6	1d8	2d4
Maestro	1d10+2	1d8	1d8	1d8+2

Mosse Speciali Calci

Abile: vittime di pari taglia o inferiori fanno prova Destrezza con penalità di -1 per grado di maestria per non cadere.

Maestro: danni raddoppiati con colpo critico e una volta al round TS Corpo a -2 per evitare stordimento per 2d4 round.

Mosse Speciali Lanci

Abile: vittime di pari taglia o inferiori fanno TS Riflessi con penalità di -1 per grado di maestria per non essere spinte lontano 1d4 metri e cadere.

Maestro: danni raddoppiati con colpo critico e TS Riflessi a -2 per evitare spinta a 3d4 mt e 3d4 danni aggiuntivi.

Mosse Speciali Prese

Abile: vittime di pari taglia o inferiori fanno prova Forza con penalità di -1 per grado di maestria per non restare bloccate nella morsa del mistico. Finché è bloccato qualsiasi essere può tentare una prova contrapposta di Forza ogni round per liberarsi, viceversa riceve danni automatici dal mistico (che non può attaccare altri) e da chiunque la colpisca.

Maestro: danni raddoppiati con colpo critico e una volta al round TS Riflessi a -2 per evitare paralisi per 1d6 round.

Mosse Speciali Pugni

Abile: vittime di pari taglia o inferiori fanno TS Corpo con penalità di -1 per grado di maestria per evitare ritardo.

Maestro: danni raddoppiati con colpo critico e una volta al round TS Corpo a -2 per evitare svenimento per 1d6 round.

Peculiarità Arti Offensive: concede di effettuare un attacco secondario aggiuntivo a mani nude fin dal grado Base, e di deflettere gratuitamente un attacco al round a grado Abile e due attacchi al round al grado Avanzato.

Peculiarità Arti Difensive: concede un bonus costante di +2 alla CA a grado Base contro nemici visibili, che sale a +4 dal grado Esperto. Inoltre, consente di deflettere gratuitamente un certo numero di attacchi al round: 1 a grado Abile, 2 al grado Esperto, 3 al grado Avanzato e 4 al grado Maestro.

Deflettere: intercettare e deviare con le mani l'attacco avversario prima che colpisca; è possibile farlo con armi o avversari di massimo una taglia superiore senza riportare danni, effettuando un TxC contro la stessa CA colpita dall'avversario.

SPECIALISTA: LOTTATORE DI SUMO

Dadi Vita: D8, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari: Forza e Costituzione 15, Destrezza max 14, arte marziale del Sumo

Allineamento: Legale
Tiri Salvezza: P: Corpo - S: Mente

THACO/BAB: Guerriero

Punti Esperienza: Guerriero

Armature e scudi: Nessuna armatura o scudo

Armi consentite: Armi semplici e qualsiasi arma dell'arte marziale

Maestria nelle armi: Guerriero

Abilità speciali: Abilità marziali
Abilità mistiche

Abilità generali: Magistrale: *Ferrea volontà*
Obbl.: *Abbuffarsi, Conoscenza di ordini mistici, Equilibrio, Robustezza*

DESCRIZIONE GENERALE

Il Lottatore di Sumo è un tipo di Mistico che sacrifica la propria naturale agilità per sfruttare la forza e la robustezza data dalla propria mole. Il Sumo è un ordine mistico diffuso specialmente in Ochalea, anche se alcune palestre possono trovarsi anche a Thyatis e tra gli umanoidi più corpulenti.

Il Lottatore di Sumo ricerca la pace e la compostezza attraverso la cura del proprio corpo in funzione della lotta. I lottatori credono che un corpo robusto sia l'archetipo del corpo sano, e quanto più è robusto, tanto più è in armonia con la natura, simbolo di fecondità e di bellezza. Per questo il pasto è un momento centrale della loro pratica quotidiana, al quale si dedicano con fervore quasi religioso.

Oltre al pasto, esistono altri due momenti importanti nella vita dei lottatori di Sumo: il riposo e l'allenamento. Durante il riposo, che sopraggiunge subito dopo l'unico pasto giornaliero, il lottatore entra in stato di meditazione che gli serve per assimilare il cibo e irrobustire ancora di più il suo corpo, un momento durante il quale egli non può essere disturbato.

L'allenamento invece, precede sia il pasto che il riposo, ed è il momento nel quale il lottatore di Sumo pratica le tre mosse tipiche della sua arte: lo *shiko* (sollevare le gambe alternativamente, il più in alto possibile), il *teppo* (colpire con i palmi delle mani un ostacolo inamovibile ripetutamente) e il *matawari* (allargare le gambe il più possibile stando seduti).

Quando non impegnato a viaggiare, la vita del lottatore di Sumo è rigorosa: si alza molto presto (alle 6), si allena per otto ore, poi mangia per 4 ore cibi grassi e nutrienti per aumentare la sua corporatura, dopodiché riposa e medita per un'ora per assimilare il cibo. Quando invece viaggia, il suo periodo di allenamento si riduce a due ore giornaliere, altre due per il pasto serale e un'ora per il riposo meditativo.

Gerarchia

La gerarchia dei lottatori di Sumo si articola come segue (secondo i termini usati in Ochalea): Jonokuchi (1° livello e Base in Sumo), Jonidan (3° livello e Base in Sumo), Sandanne (5° Livello e Abile in Sumo), Makushita (9° livello e Esperto in Sumo), Juryo (13° livello e Avanzato in Sumo), Makunouchi (17° livello e Avanzato in Sumo), Sekiwake (21° livello e Maestro in Sumo), Ozeki (25° livello e Maestro in Sumo), Yokozuna (31° livello e Maestro in Sumo). Se un lottatore non possiede entrambe le caratteristiche elencate per appartenere ad un determinato rango, egli è considerato appartenente al rango immediatamente inferiore.

Il titolo onorario di Oyakata (Maestro) viene dato a tutti coloro che fondano una scuola o palestra di Sumo (*heya*), ma l'Oyakata deve essere almeno un Makushita.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un lottatore di Sumo sono di due tipi: Abilità Marziali e Abilità Mistiche.

Abilità Marziali

Il lottatore di Sumo viene addestrato dal suo maestro per sviluppare certe abilità di combattimento, proprio come i guerrieri. Il mistico apprende la prima abilità marziale al 1° livello (Equilibrio pesante), e quindi un'altra ogni 4 livelli successivi, quindi al 4°, 8°, 12°, 16°, 20°, 24°, 28°, 32° e 36° livello, per un massimo di 10 abilità di cui le uniche due obbligatorie sono l'Equilibrio pesante al 1° livello e gli Attacchi Multipli al 12° livello. Per apprendere le abilità marziali che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) occorre una settimana, e in seguito può usare l'abilità e insegnarla ad altre personaggi che possano apprendere. L'addestramento è gratuito se studia presso il suo ordine mistico, viceversa deve pagare da 20 a 50 volte il livello dell'istruttore in monete d'oro. Le abilità marziali disponibili al Lottatore di Sumo sono le seguenti (leggere alla sezione del Guerriero per le descrizioni):

- Attacchi multipli * (12°)
- **Attacco devastante**
- **Attacco fulmineo**
- **Attacco inesorabile**
- **Attacco poderoso**
- **Attacco ponderato**
- **Attacco turbinante**
- **Combattimento scaltro**
- Critico migliorato
- **Disarmare**
- **Equilibrio pesante** (1°)
- Evitare colpi critici
- Fisico temprato
- Incalzare
- Intimorire
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- **Schiantare**
- **Tramortire**
- Urlo di battaglia

(*) **Attacchi multipli**: il lottatore di Sumo può eseguire al massimo due attacchi sfruttando armi a partire dal 12°, mentre se combatte disarmato sfruttando le arti marziali ottiene 2 attacchi al 12°, 3 al 22° e 4 al 30° (come il Guerriero). Egli può combinare attacchi disarmati e con armi, purché non superi il massimo numero di attacchi in base al suo livello.

EQUILIBRIO PESANTE

Prerequisiti: il Lottatore di Sumo sviluppa automaticamente questa abilità a partire dal 1° livello.

Descrizione: il personaggio è addestrato a prevedere gli attacchi avversari e posizionarsi in modo da evitarli o deviarli con il minimo movimento, restando ben piantato sul terreno. L'abilità garantisce al mistico un valore fisso di CA naturale che migliora in base al livello (v. tab. 1.17); se può sfruttare una CA naturale di razza, si applica sempre la migliore. Alla CA indicata in tabella 1.17 si applica il modificatore per la Destrezza, nonché l'eventuale bonus difensivo relativo alla maestria con arma o arte marziale che sta usando. Inoltre, può opporsi a qualsiasi tentativo di spostarlo o farlo cadere tramite effetti magici o soprannaturali con una favorevole prova di *Equilibrio* con penalità pari al livello della magia, mentre per resistere a sollecitazioni non magiche la prova di *Equilibrio* riceve un bonus aggiuntivo pari al suo modificatore di Forza.

Abilità Mistiche

Le abilità mistiche conferiscono poteri acquisiti automaticamente al livello d'esperienza indicato secondo la tabella 1.17 dei Mistici, e possono essere attivate mediante l'uso di punti Ki (v. descrizione del Mistico). L'unica eccezione per il Lottatore di Sumo è l'abilità *Obesità* che prende al posto di *Celerità* al 10° livello.

Obesità (10°, 3 Ki): l'adipe del corpo del lottatore è talmente spesso che egli acquista un Valore d'Armatura naturale di 1 punto ogni 30 kg di peso superiori alla propria altezza, fino a un massimo VA di 5 (in aggiunta a quello derivante dalla propria razza). Egli inoltre può usare il ki una volta al round (azione gratuita) per attivare una delle seguenti capacità in base ai suoi gradi di *Robustezza*:

- 2 gradi: per 1 turno subisce automaticamente metà danni da armi da botta di ogni tipo (inclusi pugni e calci di qualsiasi arte marziale);
- 4 gradi: riceve un bonus di +4 ad un TS Corpo;
- 6 gradi: ignora un tentativo di spostarlo tramite forza magica (es. con *folata di vento*) o azioni fisiche (un tentativo di sbilanciarlo o scagliarlo lontano).

RESTRIZIONI

Oltre a rispettare le restrizioni tipiche dei mistici, il lottatore di Sumo ha un obbligo aggiuntivo: deve rimanere con un peso corporeo di almeno 50 kg superiore alla sua altezza (es: alt. 1,60 mt, peso 60 + 50 = 110 kg), altrimenti perde tutti i benefici dovuti alle abilità marziali *Equilibrio Pesante* e *Obesità*. Per mantenere questo peso deve mangiare un quantitativo di cibo pari a 4 razioni al giorno, e dopo ogni pasto deve dormire per almeno 1 ora. Egli cala di 3 kg per ogni pasto insufficiente o per ogni riposo non fatto (6 kg per entrambi).



OCCULTISTA

Sottoclasse del Mago

Dadi Vita:	D4, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Intelligenza e Carisma 12
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Magia - S: Mente
THACO/BAB:	Mago
Punti Esperienza:	Mago
Armature e scudi:	Armatura tessile, nessuno scudo
Armi consentite:	Armi semplici
Maestria armi:	Chierico
Abilità speciali:	Creazione arcana Magia universale Patto occulto Ricettacolo occulto Rituale di convocazione Rituale di potenziamento
Abilità generali:	Magistrale: <i>Conoscenze occulte</i> Obbligatorie: <i>Persuasione</i> o <i>Autorità</i>

DESCRIZIONE GENERALE

L'Occultista è un individuo che grazie alle sue conoscenze occulte ha stipulato un patto con una creatura dotata di conoscenze e capacità magiche superiori proveniente da un altro piano, la quale si lega all'occultista e gli concede la capacità di evocare incantesimi arcani. Per cementare il patto, l'incantatore giura di rispettare e proteggere il suo alleato e in cambio quest'ultimo accetta di eseguire i suoi ordini fino a quando non lo mettano in pericolo di vita, e di sfruttare i suoi poteri per proteggerlo a sua volta e permettergli di accedere alla magia arcana.

Un individuo che non appartiene ad una classe arcana o non possiede una predisposizione per la magia può stringere un patto con un essere planare per ottenere poteri arcani diventando un occultista in uno dei due modi seguenti:

Retaggio ancestrale: alcuni individui hanno un particolare retaggio che li collega alle creature esterne. In questo caso l'individuo riceve la visita di una creatura legata a lui a causa di accordi preesistenti coi suoi antenati o di un lignaggio condiviso, e stipula un patto per la vita; se questo essere muore, l'occultista potrà stringere un patto con un'altra creatura della stessa stirpe per riprendere i suoi poteri, ma dovrà convincerla a legarsi a lui usando regali preziosi e promesse.

Rituale: il personaggio sfrutta le sue *Conoscenze occulte* per fare appello ad un essere di un altro piano o realtà dell'esistenza con cui può essere venuto in contatto, e gli offre la sua fedeltà e protezione in cambio del potere. Se il personaggio parte dal 1° livello si suppone che il patto sia già stato accettato, ma nel caso scelga di multiclassare è richiesta una prova di Carisma o *Persuasione* che riceve un modificatore in base al gradimento dei termini e della personalità dell'occultista da parte dell'alleato (v. **Rituale di Convocazione**). Se la prova fallisce, la creatura rifiuta indispettita e il personaggio potrà ritenere solo al livello successivo.



Gli occultisti tendono ad essere personaggi misteriosi e si circondano di un'aura di esotismo ed erudizione per impressionare coloro con cui interagiscono. Si considerano privilegiati rispetto al resto degli incantatori, poiché non devono studiare realmente le arti arcane per usare la magia, e tendono ad essere superbi coi propri simili, mentre si comportano in modo più cortese con gli esseri appartenenti alla stirpe del proprio alleato, ben sapendo quanto dipendano da questi per conservare i propri poteri. Tuttavia, dato che in alcune regioni sono malvisti o addirittura cacciati a causa del timore che suscitano i loro legami con esseri dai fini non sempre benevoli (in particolare coloro che stringono patti con demoni, diavoli, spiriti e creature dell'Altrove), nella maggior parte dei casi l'occultista tende a mascherare l'origine dei suoi poteri per evitare di finire oggetto di una caccia alle streghe.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

L'occultista non passa tutto il suo tempo sui libri e può quindi addestrarsi ad usare armi semplici di qualsiasi tipo.

Per quanto riguarda le armature, l'occultista è limitato a usare armature tessili per evitare le probabilità di fallimento arcano, e non usa altre corazze o scudi.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un occultista includono il Rituale di Convocazione che permette di forgiare un Patto Occulto con un essere extraplanare, che gli garantisce l'accesso a vari poteri e resistenze, nonché l'accesso alla Magia Universale tramite il Ricettacolo Occulto, mentre dal livello del titolo ha la possibilità di realizzare oggetti magici tramite la Creazione arcana e di incrementare le capacità del suo alleato tramite il Rituale di Potenziamento.

Rituale di Convocazione

L'occultista è in grado di richiamare una volta al giorno una creatura di un altro piano a lui nota che sia di potenza equivalente al suo livello (Base, Expert, Companion o Master) e con DV non superiori ai suoi gradi di *Conoscenze occulte* + 1/3 del livello. Occorre un elaborato rituale del valore di 20 m.o. per DV della creatura da evocare per preparare i glifi ed un dono appropriato per attirare l'essere in base ai suoi gusti o interessi. La riuscita del rituale dipende da una prova di *Conoscenze occulte* che riceve una penalità pari a metà dei DV della creatura maggiorati in base alla distanza planare del luogo d'origine: -1 per Etereo, -2 per Elementali, -3 per Astrale, -4 per Esterni, -5 per altre Dimensioni.

Se il rituale non riesce, la creatura non compare ma l'occultista recupera metà del valore della cerimonia visto che trattiene per sé il dono, che potrà usare in un nuovo rito una volta trascorso un mese.

Se invece il rituale ha successo, la creatura compare al suo cospetto e pretende subito il suo dono, poi chiederà al personaggio il motivo della convocazione e a questo punto l'occultista deve decidere se persuadere l'essere a fargli un favore o minacciarlo per indurlo ad obbedirgli.

Per persuaderlo, è necessaria una prova di *Persuasione* per ottenere un risultato di Amichevole sul tiro Reazioni, che riceve modificatori in base alle seguenti condizioni:

- da +1 a +3 se le condizioni e le ricompense proposte incontrano il favore della creatura;
- +1 se condividono un asse dell'Allineamento;
- +1 ogni 3 gradi di *Persuasione* dell'occultista;
- -1 se creatura ha DV superiori al livello occultista;
- -1 se il compito è rischioso o contrario agli interessi della creatura o dei suoi alleati/padroni;
- -2 se di Allineamento opposto all'occultista;
- -3 se in precedenza l'occultista ha aggirato o ucciso altri esseri della stessa stirpe.

Per minacciare l'essere evocato è necessaria una prova di *Autorità*, ma in caso di fallimento la creatura reagirà attaccando l'evocatore per ucciderlo. Se si giunge allo scontro, è possibile ritentare la prova di abilità dopo 1d4+2 round di combattimento e riceve un modificatore di +4 se l'occultista riesce a portare la creatura almeno a metà dei suoi PF totali come segno di forza superiore.

Il servizio richiesto deve ricadere all'interno di una delle seguenti categorie:

- **Conoscenza:** l'essere rivela quanto conosce di un argomento scelto dall'occultista e scompare (il DM decide ciò che sa in base alle sue capacità e alla campagna);
- **Patto occulto:** la creatura si vincola all'occultista per il resto della vita (v. descrizione sottostante della capacità omonima, questa cerimonia costa 500 m.o. in più);
- **Protezione:** la creatura deve proteggere una persona o custodire un luogo o un oggetto. Se fuori dal proprio piano d'origine resta di guardia al massimo per 1 ora per livello dell'occultista; se l'occultista concede alla creatura di portare con sé l'oggetto o questi si trovano già nel suo piano, può sorvegliarlo al massimo per 1d4 giorni, poi sarà compito dell'occultista riprenderselo. Per proteggere un bersaglio la creatura può usare i suoi poteri (tranne i desideri), ma se viene ferita e fallisce il tiro Morale è svincolata dal patto e torna da dove viene;
- **Trasporto:** l'essere trasporta un oggetto o una persona da un luogo ad un altro sfruttando le sue capacità naturali e magiche, garantendo la massima celerità. Il trasporto dura al massimo 1 ora per livello dell'occultista poi l'essere se ne va anche se non ha raggiunto la meta, e finché resta con l'occultista egli deve provvedere al suo sostentamento e protezione, viceversa l'accordo salta;
- **Uso dei poteri magici:** la creatura usa uno dei suoi poteri nella maniera indicata dall'evocatore entro le successive 4 ore, restando con lui fino al compimento del suo dovere, anche se in questo caso non ha alcun altro obbligo verso l'occultista e potrà agire a sua discrezione. L'essere non potrà nuocere direttamente all'occultista a meno che lui o i suoi alleati non lo attacchino per primi.

Una volta terminato il servizio, l'essere evocato è libero di andarsene con la sua ricompensa; se l'occultista inganna la creatura privandola del dono pattuito, la ricompensa resta al personaggio, ma ciò avrà ripercussioni su tentativi futuri di richiamare altri esseri della stessa stirpe (v. penalità al tiro Reazioni per la Convocazione).

Patto Occulto

L'occultista può proporre di stringere un vincolo speciale a qualsiasi essere planare incontrato o richiamato tramite il suo rituale di convocazione e se la creatura accetta il patto occulto, essa diventa il suo Alleato Occulto. Il legame tra occultista e alleato è diverso rispetto a quello tra un incantatore e il suo famiglia, poiché l'alleato conserva molta più libertà di azione e più privilegi rispetto ad un famiglia, e a sua volta l'occultista ottiene più potere grazie al suo alleato rispetto a un incantatore comune. Tuttavia, data la natura di questo patto, l'alleato occulto si considera alla stregua di un famiglia e pertanto l'occultista non potrà vincolare altri familiari.

Per convincere la creatura è necessario agire in maniera persuasiva, mostrandole rispetto, blandendola con proposte vantaggiose e impegnandosi a donarle ricompense in maniera regolare. Alla fine si effettua un tiro Reazioni per determinare se la creatura accetta la proposta (fare riferimento alle regole nel Rituale di Convocazione); il DM può omettere la prova se considera le proposte del giocatore sufficienti. Se la creatura accetta, la cerimonia si conclude con la creazione del **Ricettacolo Occulto** e da quel momento il personaggio potrà sfruttare l'alleato per accedere alla **Magia Universale**.

Si può stringere un patto occulto solo con determinati esseri di basso rango, e in base alla provenienza del suo alleato l'occultista ottiene specifici vantaggi e svantaggi. In generale, ogni Patto concede all'occultista un potere speciale e un certo tipo di resistenza, ma due scuole di magia sono considerate avverse, e ciò significa che incantesimi di quelle scuole saranno sempre considerati di un livello superiore al normale per stabilire quando accedervi. Nel caso siano presenti incantesimi nelle liste arcane e divine a livelli differenti, si considera sempre il livello più alto (es. blocca persone al 3°). Infine, nessun occultista potrà mai accedere agli incantesimi di *resurrezione* e *resurrezione integrale* (solo ai loro inversi).

Esempio: un Medium di 7° può usare qualsiasi magia dei primi quattro livelli di potere e, avendo come scuole avverse Guarigione e Ammalimento, considera tutte le magie di queste scuole di un livello più alto. Ad esempio, *Cura ferite leggere* e *Charme* per lui sono magie di 2° livello, mentre l'incantesimo inverso *infliggi ferite leggere* rimane di 1° essendo di Necromanzia. Al 7° livello potrà usare *cura ferite gravi* e *blocca persone* come magie di 4°, mentre avrà accesso a *neutralizza veleno* e *charme mostri* (considerate di 5°) solo una volta raggiunto il 9° livello d'esperienza.

Il Patto Occulto prevede sempre un sacrificio per il personaggio. Infatti, esso serve tanto all'occultista per accedere all'uso della Magia Universale (v. sotto), quanto all'alleato per ottenere il potere necessario ad ascendere tra i ranghi della stirpe a cui appartiene. I seguenti sacrifici sono necessari per stringere e rinsaldare il patto oscuro a determinati livelli, e si compiono in una cerimonia della durata di un'ora; gli anni persi a causa di questi rituali non sono recuperabili nemmeno tramite *ristorazione*.

Rituale iniziatico: per diventare Occultista di 1° livello il personaggio rinuncia a una parte della sua vitalità che dona all'alleato per stabilire il legame planare e porlo sotto il suo controllo. Il personaggio invecchia di 1/10 della sua longevità massima in maniera permanente, mentre l'alleato guadagna la capacità di ignorare il primo effetto che lo ucciderebbe per una sola volta. Nel caso in cui il patto venga sciolto o l'alleato muoia, l'occultista potrà stringere una nuova alleanza con un altro essere senza ripercussioni sulla sua longevità.

Rituale di conferma: ogni 5 livelli l'occultista deve concedere al suo alleato un sacrificio di sangue per confermare l'alleanza. L'occultista può scegliere se rinunciare in modo permanente a 1 PF dal suo massimo, donare parte della sua longevità (1/10 dell'età massima) o sacrificare una creatura con almeno 3 asterischi sferrandole il colpo fatale (occultisti malvagi possono anche sacrificare una vittima pura, come infanti, vergini, unicorni, anime pie, angeli); l'alleato assimila l'anima della vittima sacrificata (non più resuscitabile) e ottiene 3 PF addizionali permanenti.

Rituale di appagamento: ogni volta che accede ad un nuovo livello di incantesimi (3°, 5°, 7°, 9°, 12°, 15°, 18° e 21° livello), l'occultista deve fare all'alleato un dono di valore pari a 300 m.o. per il livello di magia padroneggiato. L'alleato rifiuta di portargli una magia del nuovo livello finché il rito non viene compiuto.

Se l'alleato muore, l'occultista lo avverte immediatamente e per lo choc perde la metà dei suoi PF correnti e deve effettuare un TS Mente per non restare stordito per 6 round.

A quel punto l'occultista può scegliere di siglare un nuovo Patto sia con un essere della medesima stirpe (riuscita automatica, ma il Morale del nuovo alleato sarà ridotto di 1 punto per ogni precedente alleato morto), sia con una creatura di una stirpe diversa (necessario tiro Reazioni), accedendo quindi ad un Patto Occulto diverso.

Se muore l'occultista, l'alleato appare immediatamente vicino al ricettacolo ma è svincolato e può agire liberamente. Se è stato trattato bene, cercherà di riportare in vita il soggetto e tornare insieme a lui, ottenendo condizioni migliori per i suoi servizi, viceversa porterà con sé il ricettacolo e abbandonerà all'oblio il defunto. Gli alleati del Patto Immondo (Imp e Quasit) attendono un anno prima di reclamare l'anima dell'occultista (in base agli accordi pregressi), mentre quello del Patto Spettrale (Kaukoloth) la divorava se non è sazio, viceversa l'accompagna nel Limbo e la sorveglia finché il soggetto non viene risorto o condannato da uno yugoloth superiore.

Di seguito vengono elencati i Patti accessibili (tra parentesi il termine con cui viene indicato l'occultista specializzato in quel Patto), con l'indicazione del tipo di Alleato di ognuno e delle scuole avverse. Inoltre, ogni patto concede all'occultista una capacità difensiva condivisa se l'alleato è presente entro 100 mt, e la possibilità di scagliare dalla mano un dardo di energia specifico come azione d'attacco (serve concentrazione). Il dardo occulto ha una gittata di 18 metri, causa 1d6 danni fino al 9° livello, 2d6 danni dal 10°, serve un TxC che aggiunge al tiro il suo modificatore di Intelligenza ed è considerato un'arma magica con bonus di +1 ogni 6 livelli (da aggiungere anche al TxC ma non ai danni).

Patto Alienante (Alienista)

Scuole Avverse: Guarigione e Divinazione

Potere: *allucinazione mortale* (3°) una volta al giorno

Resistenza: resistente alla magia (+2 TS vs effetti magici)

Capacità condivisa: Resistenza mentale (+2 TS Mente e ritenta dopo ogni minuto se fallisce)

Dardo occulto: danno acido

Alleato: Daimon minore (incrocio tra due animali di specie diversa di taglia piccola o minuta, con pelle o pelliccia solcata da diversi marchi di forma geometrica o spiraleggianti, che brillano quando usa i poteri o prova emozioni forti). Quando raggiunge 8 DV diventa un Daimon maggiore, ottenendo tutte le sue capacità, resistenze e incantesimi innati.

Daimon minore: CA 2 (VA 1); DV 3; PF 18; MV 36/12/4, se Volo 72/24/8; Att. 1 morso/becco (1d4+1) o magia; TS G6; AM C. Caratteristiche: Fo +1, De +3, Co +1, In +2, Sa +1. Sensi: Scurovisione entro 36 metri, Percezione +4 (incl. Fiutare). Difese speciali: immune ad armi normali; immune a malattie, stordimento e risucchi di energia; resistenza mentale; rigenera 1 PF al round. Abilità speciali: incantesimi innati come mago 3° [1/round: *illusione minore* (1°), *invisibilità* (2°), *metamorfosi animale* (3°, solo sé stesso)]; influenza empatica entro 9 mt (1/round legge e stimola emozioni come *controllare emozioni* di 4°, TS Mente vittima evita x 24 ore).

Patto Celestiale (Cosmologo)

Scuole Avverse: diverse in base all'Homunculus legato

Aryth: Invocazione e Necromanzia

Bogan: Divinazione e Guarigione

Fylgar: Illusione e Necromanzia

Gretch: Ammalimento e Necromanzia

Ulzaq: Guarigione e Necromanzia

Potere: *vedere l'invisibile* (2°) una volta al giorno

Resistenza: resistente a effetti magici o soprannaturali di qualsiasi creatura non originaria del Primo Piano (+2 TS)

Capacità condivisa: Rigenerazione (1 Pf/round)

Dardo occulto: danno di forza

Alleato: Homunculus (varie sottospecie)

Aryth (umanoide alto 30 cm con pelle nera lucida, occhi verde brillante, un paio d'ali traslucide quasi invisibili e una coda irta di aculei): CA -1; DV 3; PF 12; MV 27/9/3, Vola 54/18/6; Att. 1 artiglio (1d4) + coda (1d4+stordim); TS M21; AM qualsiasi Buono. Caratteristiche: De +4, In +2, Sa +1. Sensi: Infravisione e *Individuare il magico* 18 metri, Percezione +3. Difese speciali: immune ad armi normali; immune a fuoco, gelo, malattie e invecchiamento; *protezione dal male* permanente (M3°); rigenera 1 PF al round. Abilità speciali: forma animale 1/round (passero e scimmia ragno); incantesimi innati [1/round: *invisibilità* (2°); 3/giorno *cerchio prot. male* (3°) come M21°]; individua bugie; ispirazione divina 1/settimana (tre domande a divinità con risposta sì/no).

Bogan (umanoide alto 30 cm con grandi occhi verdi o blu, pelle cerulea, una corta coda scagliosa e quattro ali di libellula sulla schiena): CA -1; DV 3; PF 12; MV 27/9/3, Vola 90/30/10; Att. 1 morso (1d4+trema) + coda (1d3); TS M21; AM qualsiasi Malvagio. Caratteristiche: De +4, Ca +2, In +1. Sensi: Infravisione e *Individuare il magico* entro 18 metri, Percezione +3. Difese speciali: immune ad armi normali; immune a fuoco, gelo, veleni, malattie e invecchiamento; *protezione dal male* permanente (M3°); rigenera 1 PF al round. Abilità speciali: forma animale 1/round (serpente e macaco); incantesimi innati [1/round: *invisibilità* (2°); 3/giorno *charme mostri* (4°) come M21°]; ispirazione divina 1/settimana (tre domande a divinità con risposta sì/no); morso velenoso (-2 TxC e CA per 1d4 rnd, TS Corpo nega).

Fylgar (umanoide simile a un bambino paffutello alto 60 cm dalla pelle rosea, con ali piumate e colorate sulla schiena e una coda bianca come quella di un gatto): CA 1; DV 3; PF 12; MV 18/6/2, Vola 72/24/8; Att. 1 pugno (1d4) + coda (1d3); TS M21; AM L. Caratteristiche: Ca +4, De +2, Sa +1. Sensi: Infravisione, *Individuare il magico* e *Vedere invisibile* entro 18 metri, Percezione +3. Difese speciali: immune ad armi normali; immune a fuoco, gelo, sorpresa, malattie e invecchiamento; *protezione dal male* permanente (M3°); rigenera 1 PF al round. Abilità speciali: forma animale 1/round (falco e gatto); incantesimi innati [1/round: *invisibilità* (2°); 3/giorno *cerchio mistico* (4°) come M21°]; ispirazione divina 1/settimana (tre domande a divinità con risposta sì/no).

Gretch (umanoide alto 60 cm con pelle grigiastra o nera, mani grandi e sproporzionate, piccole corna gialle o nere sulla fronte, ali di un pipistrello e coda irta di barbigli): CA 2; DV 3; PF 15; MV 45/15/5, Vola 54/18/6; Att. 1 morso (1d4) + coda (1d4+Des); TS M21; AM N. Caratteristiche: De +1, Co +1, In +1, Sa +4. Sensi: Infravisione e *Individuare il magico* 18 mt, Percezione +3. Difese speciali: immune ad armi normali; immune a fuoco, gelo, charme, paura, confusione, malattie e invecchiamento; *protezione dal male* permanente (M3°); rigenera 1 PF al round. Abilità speciali: forma animale 1/round (corvo e ratto); incantesimi innati [1/round: *invisibilità* (2°); 3/giorno *lentezza* (3°) come M21°]; ispirazione divina 1/settimana (tre domande a divinità con risposta sì/no); veleno caudale (perde 1 pt Des x 2d4 turni, TS Corpo nega).

Ulzaq (umanoide alto 30 cm con pelle nera lucida, occhi verde brillante, un paio d'ali traslucide quasi invisibili e una coda irta di aculei): CA 2; DV 3; PF 18; MV 36/12/4; Att. 2 artigli (1d3) + 1 morso (1d4+For); TS M21; AM C. Caratteristiche: De +1, Co +2, In +4. Sensi: Infravisione e *Individuare il magico* 18 metri, Percezione +3. Difese speciali: immune ad armi normali; immune a fuoco, gelo, fulmini, malattie e invecchiamento; *protezione dal male* permanente (M3°); rigenera 1 PF al round. Abilità speciali: forma animale 1/round (pipistrello e rospo); incantesimi innati [1/round: *invisibilità* (2°); 3/giorno *confusione* (4°) come M21°]; ispirazione divina 1/settimana (tre domande a divinità con risposta sì/no); morso velenoso (perde 1 pt For x 2d4 turni, TS Corpo nega).

Patto Elementale (Sha'ir)

Scuole Avverse: Guarigione e magie elemento opposto

Potere: *controllo degli elementi* (3°) una volta al giorno

Resistenza: resistente a effetti basati sui quattro elementi (+2 TS vs Acqua, Aria, Fuoco, Terra) ed immune alle condizioni ambientali del piano elementale di origine dell'alleato.

Capacità condivisa: Tempra elementale (dimezza automaticamente i danni basati su elemento del gen e può ignorarli completamente con l'apposito TS, e attacchi da esseri del suo elemento hanno una penalità di -2 al TxC).

Dardo occulto: danno da elemento corrispondente

Alleato: Gen (umanoide alto 30 cm con lineamenti e abiti arabeggianti, una sottospecie diversa per ogni elemento). Se ottiene DV sufficienti a raggiungere il rango successivo, il gen si trasforma in un Genio comune (Dao, Djinni, Efreeti, Marid), ottenendo tutte le capacità di quell'essere.

Daolani (Elemento Terra - pelle abbronzata, capelli neri e fisico tarchiato e abiti da lavoro): CA 4 (VA 1); DV 3; PF 18; MV 27/9/3, Scava 3; Att. 1 pugno (1d4) o magia; TS G6; AM L o N. Caratteristiche: Co +1, Sa +1. Sensi Infravisione 36 metri, Percezione +2. Difese speciali: tempra elementale (terra). Abilità speciali: *mani di pietra* (2°) 1/ora, durata 1 turno; conosce 3 incantesimi arcani e/o divini dal 1° al 4° e evoca 1 magia x DV/giorno come mago 3°.

Djinnini (Elemento Aria - fisico emaciato con pelle blu e capelli bianchi e abiti da viaggiatore): CA 4 (VA 1); DV 3; PF 15; MV 27/9/3 anche in Volo; Att. 1 pugno (1d4) o magia; TS G6; AM N o C. Caratteristiche: De +1, Ca +1. Sensi Infravisione entro 36 metri, Percezione +2. Difese speciali: tempra elementale (aria/suono). Abilità speciali: *onda sonora* (1°) 1/minuto; conosce 3 incantesimi arcani o divini dal 1° al 4° e evoca 1 magia x DV/giorno come mago 3°.

Efreetani (Elemento Fuoco - pelle nera, occhi ambrati e capelli rosso fuoco e abiti eleganti): CA 5 (VA 1); DV 3; PF 18; MV 36/12/4; Att. 1 pugno (1d4) o magia; TS G6; AM L o N. Caratteristiche: Co +1, Ca +1. Sensi Infravisione entro 36 metri, Percezione +2. Difese speciali: tempra elementale (fuoco). Abilità speciali: *creare fuoco* (C2°) 1/ora, durata 3 turni; conosce 3 incantesimi arcani e/o divini dal 1° al 4° e evoca 1 magia x DV/giorno come mago 3°.

Maridani (Elemento Acqua - pelle verde sempre umida e capelli blu simili ad alghe, che decora con perle e conchiglie): CA 5 (VA 1); DV 3; PF 15; MV 27/9/3 anche a Nuoto; Att. 1 pugno (1d4) o magia; TS G6; AM N o C. Caratteristiche: De +1, Sa +1. Sensi Infravisione entro 36 metri, Percezione +2. Difese speciali: tempra elementale (acqua/gelo). Abilità speciali: *raggio congelante* (1°) 1/minuto; conosce fino a 3 incantesimi arcani e/o divini dal 1° al 4° e evoca 1 magia x DV/giorno come mago 3°.

Patto Fatato (Draoi)

Scuole Avverse: Divinazione e Necromanzia

Potere: *invisibilità* (2°) una volta al giorno

Resistenza: resistente a effetti d'Ammaliamento (+2 TS)

Capacità condivisa: *Seconda vista* permanente

Dardo occulto: danno sonoro

Alleato: Pooka (animale dagli occhi umani e spiccata intelligenza); il pooka guadagna capacità speciali aggiuntive quando raggiunge 10 e 20 DV (rif. Bestiario).

Pooka: CA 7 (VA 1); DV 3; PF 12+; MV e Att. in base a forma animale; TS G3; AM N o C. Caratteristiche: Fo, De e Co in base a forma animale, In e Sa +1, Ca +2. Sensi: Infravisione 18 mt, sensi dell'animale. Difese speciali: adattamento planare (nativo in ogni piano); immune a malattie e invecchiamento; seconda vista (vede attraverso illusioni dei fatati e ha visioni premonitrici del futuro); spirito indomito (+2 TS paura e disperazione). Abilità speciali: incantesimi innati co-

me mago 3° [1/round: *individuare il magico* (1°), invisibilità selettiva ai mortali (2°); 1/giorno: *sonno* (1°), *velocità** (3°), *sogno** (5°)]; manipolazione arcana (può usare qualsiasi oggetto magico arcano); tocco invecchiante (invecchia e indebolisce materiali con tocco prolungato); tocco rigenerante (fa recuperare max PF al giorno pari a doppio dei DV da suddividere a piacere, concentrandosi ogni volta per un round).

Patto Immondo (Demonista o Diabolista)

(PG sceglie se fare patto con Demoni o Diavoli)

Scuole Avverse: Guarigione e Illusione

Potere: *controllare umanoidi* (2°) una volta al giorno

Resistenza: resistente al veleno (+2 TS) e immune alle condizioni ambientali dei piani entropici (demonista) o dei Nove Inferi (diabolista).

Nota sul patto immondo: alla morte dell'occultista, l'alleato demoniaco o diabolico è vincolato al patto stipulato col soggetto e potrà reclamare l'anima solo dopo un anno; se prima della scadenza l'incantatore viene resuscitato, il patto occulto si considera ancora valido ed in vigore.

Alleato Demoniaco: Quasit (umanoide alto 30 cm dal fisico asciutto e muscoloso, con la pelle che varia da un grigio cenere al nero, un paio di corna di montone sulla testa glabra, coda puntuta e ali da pipistrello sulla schiena). Quando raggiunge 8 DV il quasit può scegliere di diventare un Palrethee, ottenendo tutte le capacità e immunità di quell'essere.

Capacità condivisa del demone: Immunità ai fulmini

Dardo occulto demoniaco: danno elettrico

Quasit: CA 2 (VA 1); DV 3; PF 15; MV 18/6/2 o Volo 54/18/6; Att. 2 artigli (1d2 +veleno) + 1 morso (1d4+veleno); TS M7; AM C(M). Caratteristiche: De +4, In e Ca +2. Sensi: Infravisione e *Individuare il magico* 18 metri, Percezione +3 (include Fiutare). Difese speciali: immune ad armi normali; immune a fuoco, elettricità, veleni e malattie; immortalità limitata (finché legato a padrone torna dalla morte in 1d4 giorni); resistenza alla magia 25%; rigenera 1 PF al round. Abilità speciali: forma alternativa 1/rnd (due animali taglia media o inferiore); incantesimi innati come M7° [1/rnd: *invisibilità* (2°); 1/giorno: *paura* (2°); 1/settimana: *contattare piani esterni* (6°)]; morso velenoso (perde 1d4 pt Des per 6 round, TS Corpo nega).

Alleato Diabolico: Imp (umanoide alto 30 cm con la pelle rossa e gommosa, un paio di piccole corna sulla testa glabra, coda che termina con un aculeo e ali da pipistrello). Quando raggiunge 8 DV, l'imp può scegliere di diventare un Kyton, ottenendo tutte le capacità e immunità di quell'essere.

Capacità condivisa del diavolo: Immunità al fuoco

Dardo occulto diabolico: danno infuocato

Imp: CA 1 (VA 1); DV 3; PF 15; MV 18/6/2 o Volo 54/18/6; Att. 1 tridente (1d4+2) o 1 aculeo (1d4+veleno); TS M7; AM L(M). Caratteristiche: De +4, In e Ca +2. Sensi: Scurvisione e *Individuare il magico* 18 metri, Percezione +4 (include Fiutare). Difese speciali: immune alle armi normali; immune a fuoco, veleni, malattie e invecchiamento; immortalità limitata (finché legato a padrone torna dalla morte in 1d4 giorni); resistenza alla magia 25%; rigenera 2 PF al round. Abilità speciali: evoca tridente +2 1/rnd; forma alternativa 1/rnd (due animali taglia media o inferiore); incantesimi innati come M7° [1/rnd: *invisibilità* (2°); 1/giorno: *dissolvi magie* (3°), *suggestione* (3°) e *porta dimensionale* (4°); 1/settimana: *contattare piani esterni* (6°)]; veleno caudale (perde 1d4 pt Des per 6 round, TS Corpo nega).

Patto Spettrale (Medium)

Scuole Avverse: Guarigione e Ammalimento

Potere: *parlare coi morti* (C3°) una volta al giorno

Resistenza: resistente a effetti di Necromanzia (+2 TS)

Capacità condivisa: Immunità al veleno

Dardo occulto: danno necrotico

Nota sul patto spettrale: alla morte del padrone, se l'alleato è già sazio di anime, scorta lo spirito del defunto nel Limbo e continua a servirlo anche là, fino a quando il suo fato non viene deciso da uno yugoloth superiore o l'anima viene risorta, evento che riporta entrambi nel mondo dei vivi.

Alleato: Kaukoloth (sembra un girino lungo 80 cm col corpo ricoperto di placche violacee, una testa sferica dotata di una grande bocca piena di zanne di varia lunghezza intorno a cui si aprono cinque piccoli occhi e si sposta volando).

Kaukoloth: CA 3 (VA 2); DV 3; PF 18; MV 45/15/5 in Volo; Att. 1 morso (1d4 + 1d4 pt Saggezza) o magia; TS L6; AM N(M). Caratteristiche: Fo +1, De +4, Co +1. Sensi: Scurovisione e *Vedere l'invisibile* entro 36 mt, Percezione +5 (include Fiutare). Difese speciali: immune alle armi normali; immune ad acido, fuoco, metamorfosi, paura, veleni, invecchiamento, risucchio dell'anima ed effetti di sonno, charme e dominazione; resistenza alla magia 30%. Abilità speciali: divora anime (assorbe fino a 3 anime di esseri morti entro 1 minuto); evoca un kaukoloth 2/giorno (30% riuscita); forma illusoria 1/rnd (animale o umanoide di taglia piccola o minuta); incantesimi innati come mago 3° [1/rnd: *creazione spettrale* (2°), *invisibilità* (2°, solo se stesso), *teletrasporto* (5°, solo se stesso e senza errore); 1/giorno: *confusione* (4°)]. Vulnerabilità: ferito da armi d'argento; danni doppi da gelo (TS Magia riduce a normali) e -1 a tutti i tiri in clima gelido (0°C o meno).

Patto Spirituale (Spiritista)

Scuole Avverse: Guarigione e Invocazione

Potere: *aura spirituale* (C2°) una volta al giorno

Resistenza: resistente a effetti di possessione e fascinazione (+2 TS)

Capacità condivisa: Resistenza alla magia 30%

Dardo occulto: danno gelido

Alleato: Shikigami minore (piccolo umanoide dai tratti mostruosi o animale da minuto a piccolo con simboli mistici). Quando raggiunge 9 DV, lo shikigami minore si trasforma in uno shikigami maggiore (forma scelta da occultista), ottenendo le capacità e le resistenze di questo rango di shikigami.

Shikigami: CA 4 (VA 1); DV 3; PF 18; MV 18/6/2 o Volo 36/12/4; Att. 1 pugno (1d6) o in base a forma animale; TS G6; AM N. Caratteristiche: Co +1, In +1, Sa +2, Ca +2. Sensi: Infravisione e *Vedere invisibile* 36 mt, un senso +4. Difese speciali: adattamento planare (nativo in ogni piano); immune alle armi normali; immune a gelo, charme, invecchiamento, paralisi e sonno; resistenza alla magia 30%. Abilità speciali: forma immateriale (3/giorno, invisibile e vola 36/12/4); forma illusoria (1/giorno imita animale o umanoide entro 1 taglia); incantesimi innati come mago 6° [1/giorno: *illusione minore* (1°), *trama ipnotica* (2°), *charme persone* (1°) o *animali* (2°)]; possessione spirituale (3/giorno possiede un animale, umano o semi-umano max 9 DV o liv, TS Magia nega).

Magia Universale

L'occultista è in grado di utilizzare qualsiasi oggetto magico arcano senza problemi, anche quelli di uso ristretto alla sola classe dei Maghi (bacchette, bastoni e pergamene) e può creare magie grazie all'aiuto del suo alleato occulto, sebbene non possa diventare specialista in una scuola o elemento. Una volta al round egli può ordinare all'alleato (azione gratuita) di portargli l'energia necessaria ad evocare una magia familiare al personaggio, di livello massimo pari a quello

padroneggiato dall'occultista, ma non potrà mai chiedere al servo di recuperare un *desiderio*, né un incantesimo sconosciuto o inventato. L'alleato accede al flusso magico del Multiverso e ricostruisce l'effetto a partire da un'impronta residuale creata nella matrice della magia da chi l'ha usata in precedenza. Egli ricostruisce quindi la formula nella mente dell'occultista, dove rimane per 6 turni: l'incantatore a quel punto conosce le parole e i gesti per evocare la magia, ma se non pronuncia la formula entro 6 turni l'incantesimo scompare come se fosse stato usato; inoltre, egli non potrà chiederne uno nuovo prima di aver sfruttato quello appena ricevuto.

L'occultista ha bisogno di riposare almeno 8 ore al giorno per recuperare le energie magiche, e al risveglio medita per un'ora per ricordare le magie conosciute. Egli considera familiari un numero di incantesimi per ogni livello di potere pari a 2/3 dell'Intelligenza, scelti tra le magie di cui sia a conoscenza grazie agli studi (gradi in *Magia arcana* o *Religione*) e quelle viste usare o descritte da altri incantatori. Finché l'elenco non è completo l'occultista può aggiungere magie alla lista, e può modificare a piacere l'elenco delle magie familiari, sostituendo ad ogni livello un numero di incantesimi noti per livello di potere pari al suo bonus Carisma con altri che ha appreso dalle sue esperienze. Il numero di incantesimi usabili quotidianamente dipende dal suo livello (usa la tabella di progressione magica del Mago), e l'alleato ha bisogno di un certo tempo per ricostruire la magia, diminuito di 1 round ogni 2 gradi di *Persuasione* o *Autorità* dell'occultista (minimo 1 round): 2 round per incantesimi di 1° e 2°, 3 round di 3° e 4°, 4 round di 5° e 6°, 5 round di 7° e 8° e 6 round per magie di 9°. Finché è impegnato a creare una magia l'alleato scompare (entra nella matrice della magia) e non è fisicamente presente. Avendo come minimo tempo di lancio 1 round, l'occultista deve sempre agire d'anticipo e chiedere la magia un round prima di usarla, ottenendola alla stessa iniziativa nel round successivo.

Esempio: uno sha'ir di 5° può chiedere al gen di ricostruire fino a 2 incantesimi di 1°, 2 di 2° e 1 di 3° livello ogni giorno, scegliendo qualsiasi magia di sua conoscenza entro il terzo livello. In base alle sue necessità, durante uno scontro evoca una *velocità* (3°), *cura ferite leggere* (considerato 2°), *immagini illusorie* (2°), *luce magica* (1°) e *santuario* (C1°).

Ricettacolo Occulto

Una volta stretto il patto occulto, l'anima dell'alleato è vincolata ad un oggetto appositamente preparato chiamato Ricettacolo Occulto. Il ricettacolo serve per immagazzinare l'energia generata dal patto occulto e permette all'alleato di accrescere il suo potere, mentre all'occultista concede l'accesso alla magia universale e i servizi dell'alleato.

Il ricettacolo è sempre un oggetto di taglia minuta o minuscola (privo di Punti Danno) che ottiene un bonus di +1 ai suoi TS ogni 4 livelli dell'occultista (max +5). Dato che l'alleato non è costretto a rimanere con l'occultista e una volta terminato il rituale iniziatico fa ritorno al suo luogo d'origine, il ricettacolo permette al personaggio di restare in contatto con la creatura e usufruire della magia universale finché è in suo possesso. Il ricettacolo consente una comunicazione telepatica bidirezionale costante, ma l'alleato non accetterà di essere disturbato troppo frequentemente, e potrebbe non rispondere se l'occultista diventasse pressante.

L'occultista può sfruttare il ricettacolo per evocare fisicamente l'alleato, che è obbligato a servirlo al massimo per tre volte al giorno per non più di un turno ogni 2 livelli ogni volta, senza nuocergli in alcun modo. La creatura deve rimanere entro 100 metri dal ricettacolo e l'occultista può sempre concentrarsi per udire, vedere e parlare tramite l'alleato, e beneficia di una capacità speciale indicata nel paragrafo sul Patto Occulto finché l'alleato resta materializzato (ma non durante i round in cui svanisce per recuperare le magie per

conto del personaggio). Inoltre, il ricettacolo rende l'alleato immune ad effetti necromantici di morte istantanea e lo potenzia, poiché acquisisce 1 DV ulteriore ogni 2 livelli dell'occultista (migliorando così i suoi PF, il BAB/THAC0 e i TS), fino a un massimo di +18 DV al 36°, e ciò può consentire ad alcuni alleati di evolvere ad una categoria superiore (fare riferimento alle Note presenti nei vari Patti occulti).

Se l'occultista chiede aiuto all'alleato per un'azione che per durata o tempistiche eccede le tre evocazioni giornaliere, la creatura non è obbligata ad assecondarlo, di solito eviterà compiti che la costringono a combattere e chiederà sempre un premio per i suoi servizi, ricompensa che potrebbe già essere stata concordata alla stipula del patto o che può variare in base alle esigenze dell'alleato (ad esempio un regalo particolarmente costoso, o la creazione di una statua o un tempio in suo onore, il recupero di un preciso oggetto, la possibilità di non essere disturbato per vari giorni, l'uccisione di un suo nemico, e così via; al DM spetta decidere per creare spunti per avventure ed occasioni di roleplay).

Se l'occultista non consegna la ricompensa dovuta, l'alleato è irritato, il tempo impiegato per portare magie aumenta di 1 round ed egli inizierà ad agire per creare fastidi od ostacolare i piani dell'occultista, facendo commenti sprezzanti nei suoi confronti in modo eclatante per metterlo in imbarazzo davanti ad altri soggetti fino a che questi non farà amenda e concederà la ricompensa negata.

Se la violazione si ripete per tre volte in un anno, l'alleato è scontento e pretenderà come gesto riparatore un dono pari ad almeno 200 m.o. per livello dell'occultista. Se le sue richieste sono inascoltate per oltre un mese, l'alleato andrà a lamentarsi con un essere più potente della sua stirpe, che visiterà l'occultista entro 1d4 giorni accompagnato da 2d4 guardiani. La creatura sarà di livello superiore a quello massimo influenzabile dall'occultista e agirà da mediatore per risolvere la disputa con l'alleato, ma a questo punto al personaggio sarà richiesto un dono del valore di 500 m.o. per livello in aggiunta alle ricompense non date. Se l'occultista offende il mediatore o non rispetta l'accordo, la creatura pretenderà la consegna del ricettacolo occulto, e in futuro il personaggio avrà grosse difficoltà a trovare un nuovo alleato (-3 alla prova per stringere il nuovo patto). Se l'occultista assale il mediatore, questi attaccherà il personaggio insieme alla sua guardia personale per ucciderlo o ridurlo in schiavitù, poi potrebbe consegnare all'alleato il ricettacolo per renderlo libero o impossessarsene per controllarlo.

Infatti, chiunque possieda il ricettacolo è in grado di usarlo una volta al giorno per evocare l'essere ad esso collegato e chiedergli un servizio, non solo l'occultista. Tuttavia in questo caso la creatura non ha vincolo di obbedienza e cercherà di strappare un accordo vantaggioso per i suoi servizi, viceversa si comporterà asseconda della sua indole e potrebbe persino attaccare chi l'ha convocato per indurlo a consegnargli il ricettacolo e diventare indipendente, anche se non potrà causare direttamente la morte del possessore dell'oggetto.

Se il ricettacolo viene distrutto, l'alleato occulto perde tutti i poteri ivi accumulati (torna quindi alla forma iniziale) e si materializza irritato vicino all'occultista, il quale avrà accesso alla magia universale solo finché l'alleato resta entro 9 mt, e la creatura insisterà per fargli creare un nuovo ricettacolo prima possibile. Per ripristinare un ricettacolo occorre un'ora per livello di potere degli incantesimi usabili e il costo ammonta a 500 m.o. per ogni ora di lavoro (il successo è automatico). Nel caso l'alleato muoia, l'occultista potrà stipulare il Patto Occulto con un altro essere, che beneficerà del potere accumulato nel ricettacolo non appena viene vincolato, evolvendo immediatamente in base al livello dell'occultista.

Rituale di Potenziamento

A partire dal 6° livello l'occultista può compiere un rituale per potenziare una delle capacità del proprio alleato ad ogni livello. La probabilità di riuscita del rituale è pari a 5% per il livello del personaggio meno il grado di difficoltà del potenziamento. Se il rituale fallisce, l'alleato è debilitato e per i successivi 1d4 giorni sarà impossibile evocarlo fisicamente. I rituali possibili sono suddivisi in base alla difficoltà in semplici o complessi, e ogni rituale ha un costo sia in termini economici a causa delle risorse necessarie, sia in termini spirituali, visto che l'alleato perde permanentemente un ammontare fisso di PF ogni volta che un rituale ha successo.

RITUALI SEMPLICI (-10% RIUSCITA, DURATA 3D4 ORE)

Attacco aggiuntivo (3.000 m.o., 2 PF): può sferrare un colpo aggiuntivo al round con uno dei suoi attacchi naturali (pugno, artiglio, morso o coda).

CA migliorata (2.000 m.o., 1 PF): migliora la CA naturale di 1 punto; è possibile ripetere il rituale una volta ad ogni livello fino a migliorare la CA di 6 punti.

Danni incrementati (3.000 m.o., 3 PF): aggiunge un dado ai danni inferti con l'attacco naturale.

Eludere (4.000 m.o., 2 PF): acquisisce la capacità furtiva omonima (v. sezione dedicata al Ladro per la descrizione).

Movimento potenziato (5.000 m.o., 2 PF): spuntano un paio d'ali sulla schiena con cui può spostarsi volando alla velocità di 72/24/8, o rende capace la creatura di nuotare alla velocità di cammino (ma non di respirare sott'acqua).

Sensi potenziati (4.000 m.o., 1 PF): aggiunge un bonus di +2 a prove di *Percezione* e ottiene una capacità sovranaturale permanente scelta tra *individuare il magico* entro 18 mt (1°), *vedere l'invisibile* entro 18 mt (2°) o *lungavista* (1°).

RITUALI COMPLESSI (-25% RIUSCITA, DURATA 6D4 ORE)

Capacità magica (10.000 m.o., 3 PF): l'alleato ottiene un potere magico attivabile fino a tre volte al giorno, scelto tra effetti di Abiurazione, Ammalimento, Divinazione, Illusione e Trasmutazione dei primi tre livelli noti all'occultista. È possibile donare fino a tre capacità magiche all'alleato e le variabili dell'incantesimo dipendono dai DV della creatura.

Fusione occulta (15.000 m.o., 5 PF): una volta al giorno l'occultista può ordinare all'alleato di fondersi con un'arma entro 3 mt, concedendo a chi la usa di sfruttare o tutti i poteri offensivi (incluso tipologia e numero di attacchi naturali), o tutti gli incantesimi innati non ancora usati o tutte le abilità difensive dell'alleato (inclusa CA e VA naturali) per 1 turno; finché in fusione l'alleato non porta magie all'occultista.

Immunità alle armi (15.000 m.o., 5 PF): l'alleato ottiene l'immunità alle armi normali o migliore di un grado l'immunità alle armi che già possiede (es. da +1 a +2).

Incanalare incantesimi (10.000 m.o., 4 PF): il rituale permette all'occultista di far originare i suoi incantesimi anche dall'alleato, aumentando il raggio delle magie e con la possibilità di sfruttare la creatura per incantesimi a tocco.

Resistenza alla magia (10.000 m.o., 4 PF): dona al suo alleato Resistenza alla Magia pari al 10%, che va ad aggiungersi ad eventuale resistenza innata della creatura; è possibile ripetere il rituale per aumentare la resistenza di ulteriore 10% al 15° livello e al 20° livello dell'occultista (max +30%).

Spostamento occulto (12.000 m.o., 3 PF): l'alleato può spostarsi scomparendo in un'ombra con cui è a contatto (anche la propria) per riapparire da un'ombra visibile entro 30 metri con un'azione di movimento una volta al round.

Creazione Arcana

A partire dal 9° livello l'occultista può realizzare oggetti magici e pergamene magiche con poteri arcani se possiede l'abilità *Forgiatura magica*, e pozioni magiche con l'abilità *Alchimia* (v. regole sul Tomo della Magia di Mystara).

RANGER

Sottoclasse del Guerriero

Dadi Vita:	D8, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Forza e Destrezza 12, Intelligenza 10
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Corpo - S: Riflessi
THACO/BAB:	Guerriero
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature leggere e medie Nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma
Maestria nelle armi:	Guerriero
Abilità speciali:	Abilità marziali Addestramento furtivo Alleato predatore Tecnica di caccia
Abilità generali:	Magistrale: <i>Cacciare</i> Obbligatorie: <i>Allevatore, Estrazione rapida, Istinto combattivo</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Ranger è un cacciatore che padroneggia tecniche utili per stanare, inseguire e catturare o uccidere le sue prede. I ranger sono combattenti altamente specializzati nell'uso delle armi tipiche della caccia, e affinano le proprie capacità combattive grazie all'addestramento e all'esperienza sul campo, che sia per cacciare animali, bestie fantastiche, minacce extraplanari, criminali o rinnegati. I ranger sono ottimi cacciatori di taglie e di mostri, dotati di grande pazienza, padronanza del territorio e ottimo spirito di osservazione. Essi si adoperano sempre per ottenere una buona conoscenza delle abitudini e dei punti deboli delle loro prede per avere maggiori possibilità di trovarle e di affrontare lo scontro in maniera intelligente. Per questo la maggior parte dei ranger sono ottimi tiratori, poiché è preferibile colpire la preda dalla distanza per evitare la rappresaglia immediata dell'avversario, anche se non disdegnano di combattere in mischia quando si tratta di chiudere i conti o se non ci sono alternative valide.

I ranger vengono addestrati da altri esperti cacciatori e combattenti e spesso fanno parte di circoli di caccia fondati da Ranger di livello del titolo detti Logge, in cui si riuniscono per scambiarsi informazioni sulle creature o sulle prede affrontate o ricercate, per scambiarsi consigli e addestrarsi a vicenda. Le logge possono essere più o meno formali in base alla regione e alla natura stessa dei ranger che vi appartengono, e si dividono in logge aperte e segrete.

Una Loggia Aperta è un raduno informale che si tiene ogni due o tre mesi in un particolare edificio o punto strategico all'interno di una zona selvaggia. Una loggia aperta è presieduta dal ranger più alto in grado della zona, che si occupa di organizzare l'evento e di lasciare avvisi o inviare messaggi per invitare a qualsiasi ranger in zona e persino a membri di altre classi o professioni, in particolare a barbari, guerrieri, druidi e campioni consacrati, con cui condivide alleanze o obiettivi comuni.

Una Loggia Segreta invece è un'organizzazione più elitaria ed elusiva di cui fanno parte esclusivamente ranger e difensori druidici. Il reggente della loggia segreta è chiamato Primo Cacciatore ed è l'unico che può ammettere al suo interno un nuovo membro, e le riunioni si tengono regolarmente una volta ogni stagione all'interno del covo segreto della loggia, solitamente ubicato in un luogo difficile da raggiungere o ben mimetizzato. Tutti gli aderenti alla loggia giurano lealtà e fedeltà al reggente e agli altri confratelli, possono richiedere il loro aiuto in caso di pericolo per la propria vita o per la sicurezza della loggia, e possono proporre battute di caccia o missioni cooperative ai loro confratelli per dividersi



l'onore e le spoglie dell'impresa. La natura morale e gli obiettivi di ogni loggia segreta variano parecchio e sono sempre il riflesso del suo fondatore o del suo reggente: alcune sono focalizzate sullo sterminio di un particolare tipo di prede, altre sulla protezione di una determinata area, altre ancora sulla competizione tra i membri per determinare chi sia il miglior cacciatore.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il ranger è addestrato ad usare qualsiasi arma e ha una predilezione speciale per quelle da tiro o da fuoco.

Il ranger è addestrato a combattere e cacciare indossando sia armature leggere che medie, ma non sa maneggiare gli scudi, considerati un impedimento nell'uso delle armi da tiro.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un ranger sono di quattro tipi: le Abilità Marziali a cui ha accesso, l'Addestramento Furtivo che gli consente di emulare capacità ladresche, le sue Tecniche di Caccia con cui può compiere trucchi sovranaturali, e l'Alleato Predatore che può addomesticare per i propri fini.

Abilità Marziali

Il ranger viene addestrato da un maestro o dalla loggia a cui appartiene a sviluppare certe abilità di combattimento, proprio come i guerrieri. Egli apprende la prima abilità marziale al 1° livello (Istinto predatore), e quindi un'altra ogni 4 livelli successivi, quindi al 4°, 8°, 12°, 16°, 20°, 24°, 28°, 32° e 36° livello, per un massimo di 10 abilità, di cui le uniche obbligatorie sono l'Istinto predatore al 1° livello e gli Attacchi Multipli al 12° livello (v. nota sottostante). Per apprendere quelle che necessitano di addestramento (evidenziate in rosso) ha bisogno di un istruttore che le conosca, impiega una settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o. (la metà se è associato alla loggia). Terminato l'addestramento, il ranger può usare l'abilità e insegnarla ai personaggi che possono apprendere quell'abilità. Le abilità marziali tipiche dei ranger sono le seguenti (v. descrizioni alla sezione del Guerriero):

- Attacchi multipli (al 12°) *
- **Attacco coordinato**
- **Attacco devastante**
- **Attacco fulmineo**
- **Attacco poderoso**
- **Attacco ponderato**
- **Combattere con due armi**
- **Combattimento agile**
- **Combattimento scaltro**
- Critico migliorato
- **Difesa mobile**
- **Disarmare**
- **Doppio colpo**
- Evitare colpi critici
- Fisico temprato
- Incalzare
- Istinto predatore (al 1°)
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- Recupero miracoloso
- **Schiantare**
- Tiratore scelto

(*) **Attacchi multipli**: al 12° il ranger ottiene 2 attacchi in mischia o a distanza, mentre se usa armi a distanza può effettuare 3 attacchi al 22° e 4 attacchi al 32°. Egli può combinare attacchi con armi da mischia e da distanza, purché non superi il massimo numero di attacchi disponibili in base al livello.

ISTINTO PREDATORE

Prerequisiti: il Ranger sviluppa automaticamente questa abilità a partire dal 1° livello grazie all'abilità *Cacciare*.

Descrizione: una volta al round il ranger può individuare un bersaglio che considera come la sua "preda designata", contro cui indirizza i suoi sforzi e affina le sue tecniche per prevalere. Il ranger ottiene un bonus temporaneo di +1 a TxC e danni quando combatte contro la preda designata, e ottiene +2 alle prove contrapposte o per trovare tracce della preda designata; il ranger può cambiare la preda designata solo se questa muore o fugge. Ogniqualvolta segua le tracce della sua preda designata il ranger si sposta sempre a normale velocità di cammino e ignora rallentamenti dovuti alle condizioni impervie del terreno (escluse quelle prodotte magicamente).

Addestramento Furtivo

Grazie alla sua naturale furtività e all'addestramento che riceve per mimetizzarsi e seguire tracce, il ranger ottiene le abilità ladresche *Percezione* (P3) e *Movimento furtivo* (S1). Fare riferimento al *Manuale delle Abilità Generali* per la descrizione delle abilità e alla tabella 1.15 per la progressione delle abilità ladresche in base al livello.

Inoltre, per tre volte può sostituire la scelta di una delle sue Abilità Marziali con una delle seguenti Abilità Furtive (v. sezione del Ladro per le descrizioni delle Abilità Furtive): *Eludere*, *Istinto di sopravvivenza*, *Maestro di Furtività*, *Sensi acuti*, *Spirito Vigile*, *Volontà indomita*.

Alleato Predatore

A partire dal 1° livello il ranger può sviluppare un particolare legame con un predatore bestiale che addestra personalmente e che diventa il suo più fidato alleato. La bestia non può avere più di 3 DV oltre il livello del ranger, che può scegliere il suo alleato tra una delle seguenti categorie (per la quale deve possedere l'abilità generale *Allevatore*): Canidi, Grandi Felini, Grandi predatori volanti, Mustelidi, Squali, Uccelli Rapaci. Oltre agli animali, queste categorie comprendono anche bestie fantastiche di razza attinente con al massimo un asterisco, che vale come 2 DV aggiuntivi (ad esempio i cani intermittenti tra i Canidi, una pantera distortente i tra i Grandi felini, un roc o un grifone tra i Rapaci, e in generale qualsiasi bestia fatata e demoniaca). Per legare a sé la creatura, il ranger trascorre un giorno a blandirla e domarla, poi effettua una prova di *Allevatore* con penalità pari a metà dei DV della bestia: se riesce guadagna il suo Alleato Predatore, viceversa dovrà trovare un nuovo candidato.

L'alleato predatore prende ordini solo dal ranger, con cui condivide un legame empatico sovrannaturale, e nel caso in cui qualcun altro eserciti un'influenza magica su di esso, il ranger può riprenderne il controllo con una prova contrappo-

sta di Volontà (1d12 + somma di modificatori Intelligenza, Saggiezza e Carisma) concentrandosi una volta al round.

Un alleato predatore è un compagno di caccia: tra la bestia e il ranger c'è rispetto reciproco, il personaggio deve provvedere alle esigenze nutritive del suo alleato, concedergli quotidianamente il giusto riposo e non rischiare futilmente la sua vita, mentre l'alleato cercherà sempre di proteggere il ranger se percepisce il pericolo, agendo anche in modo istintivo. Se il ranger muore, l'alleato veglia il suo corpo per una settimana prima di andarsene, proteggendolo da ogni minaccia nella speranza che venga rianimato. Se muore l'alleato predatore, il ranger può scegliere di rianimarlo o sostituirlo, o di compiere una cerimonia di un'ora per vincolare alla sua anima lo spirito della creatura defunta (perdendo 1000 PE), che gli concede di sfruttare in modo permanente tutti i suoi sensi (bonus a prove di olfatto, vista e udito ed eventuali sensi potenziati). Una volta al giorno il ranger può concentrarsi per materializzare al suo fianco lo spirito e farlo agire normalmente per un'ora: l'alleato è immune alle armi normali, ma se i suoi PF vengono azzerati egli scompare e il ranger non potrà materializzarlo per una settimana. Un ranger che possiede uno spirito predatore non può ottenere altri alleati.

L'alleato predatore guadagna DV e capacità cumulative in base al livello del ranger a cui è legato, e continua ad acquisirli man mano che il personaggio avanza di livello.

<i>Liv. Ranger</i>	<i>Capacità dell'animale</i>
2°	+1 DV, +1 CA e VA, stessi TS del Ranger
4°	abilità marziale <i>Prontezza di riflessi</i> e bonus*
6°	+1 DV, +1 CA, colpisce come arma +1
9°	abilità furtiva <i>Eludere</i> e bonus*
12°	+1 DV, +1 CA, colpisce come arma +2
15°	abilità marziale <i>Fisico temprato</i> e bonus*
18°	+1 DV, +1 CA, colpisce come arma +3
22°	abilità marziale <i>Attacco devastante</i> e bonus*
26°	+1 DV, +1 CA, colpisce come arma +4
30°	+1 DV, Res. Magia 30% e +1 a tutti TS

(*) Bonus cumulativo scelto dal giocatore tra +2 ai danni con ogni attacco naturale, +1 DV o +1 alla CA naturale.

Tecniche di Caccia

Grazie al suo addestramento il ranger ottiene tecniche segrete che lo aiutano a individuare e combattere le sue prede e a proteggersi dai pericoli. Queste tecniche sono rituali magici minori ispirati alle formule dei canalizzatori e modificate per essere utilizzate anche indossando armature leggere senza incorrere nel fallimento arcano. Il ranger può sfruttare una sola tecnica ogni round compiendo alcuni gesti rituali e concentrandosi, senza bisogno di recitare parole magiche.

Le tecniche di caccia sono divise in tre generi diversi, *Divinazioni*, *Segni* e *Intrugli*, e ogni loggia insegna ai suoi affiliati tutti i segreti di queste tecniche. Le *Divinazioni* sono incantesimi che permettono di potenziare i sensi o individuare cose, esseri ed energie anche a grande distanza, sono sfruttabili solo dal ranger con un'azione di round completo e richiedono concentrazione e l'uso di un focus in cristallo. I *Segni* sono rituali tramite cui il ranger traccia con le dita un simbolo di potere concentrandosi e sfruttando la sua azione d'attacco per creare una barriera difensiva o una trappola, una costrizione mentale o un effetto telecinetico contro un bersaglio, o per potenziare le sue armi. Gli *Intrugli* sono composti liquidi, solidi o in polvere a base di erbe e minerali, e servono per potenziare le capacità fisiche del soggetto, proteggersi da particolari elementi o veleni, o per risanare le proprie ferite. Il ranger deve usare un'azione di round completo per "attivare" le proprietà di un intruglio, che funzionano su chiunque lo assuma; l'efficacia dell'intruglio svanisce dopo un'ora se non viene consumato, diventando una mistura inutile e facendo sprecare i Punti Caccia usati per attivarlo (v. sotto).

Ogni giorno il ranger trascorre un'ora a preparare i materiali necessari per creare intrugli e a ripassare i segni e le corrette procedure mentali per sfruttare segni e divinazioni, e aggiunge al suo ingombro 10 monete per ogni intruglio conosciuto; senza questi materiali non potrà usare alcun intruglio.

Tutte le tecniche sono raggruppate in quattro Categorie, dalla Prima alla Quarta in ordine crescente di difficoltà e potere. Il ranger apprende le tecniche di Prima categoria al 2° livello, quelle della Seconda al 6°, della Terza al 10°, della Quarta al 14° e della Quinta al 18°, ed è considerato un incantatore di livello pari al proprio, senza progredire oltre al 20°. Il ranger apprende un numero di tecniche *per ogni Categoria* pari ai gradi posseduti nell'abilità *Cacciare*, potendo scegliere liberamente tra Divinazioni, Segni e Intrugli, e può sfruttare qualunque tecnica da lui conosciuta scegliendo l'effetto sul momento (senza bisogno di memorizzarle prima). Il ranger possiede dei Punti Caccia (PC) che spende per usare ogni tecnica, al costo di 1 PC per categoria della tecni-

ca; quindi tecniche di 1° costano 1 PC, di 2° costano 2 PC, di 3° costano 3 PC, di 4° costano 4 PC e di 5° costano 5 PC. Il ranger accumula 1 PC per ogni livello dal 2° al 36° (max 35 PC al 36°), e aggiunge un bonus una tantum di Punti Caccia pari a metà dei gradi di *Cacciare* (arrotondando per difetto).

Solo i ranger possono utilizzare le tecniche di caccia in virtù del loro addestramento, nessun'altra classe potrà mai riuscirci a meno che il personaggio non multiclassi in ranger. Il ranger non può elaborare nuove tecniche di caccia oltre a quelle indicate nella lista sottostante, a meno che il DM non lo consenta in seguito a un particolare addestramento, facendo però attenzione affinché la nuova tecnica non sia squilibrante rispetto a quelle normalmente concesse.

Di seguito si elencano le tecniche di caccia disponibili: ognuna rimanda ad un incantesimo arcano (M) o divino (C) del livello di potere indicato tra parentesi (v. l'incantesimo descritto nel *Tomo della Magia di Mystara* per i dettagli).

Tecniche di Prima Categoria

	DIVINAZIONI
1.	Bussola (M1°)
2.	Individuare il magico (M1°)
3.	Individuare veleni (C1°)
4.	Localizzare specie (M1°)
5.	Lungavista (M1°)
6.	Rivela bugie (C1°)
7.	Scopri pericolo (C1°)

	SEGNI
1.	Dardo infallibile (M1°)
2.	Intralcicare (M1°)
3.	Proiettili magici (M1°)
4.	Raggio elementale (M1°)
5.	Scudo magico (M1°)
6.	Scaccia paura* (C1°)
7.	Spinta possente (M1°)

	INTRUGLI
1.	Aiuto divino (C1°)
2.	Bacche benefiche (C1°)
3.	Contrastare elementi (C1°)
4.	Equilibrio marinaro (M1°)
5.	Lungopasso (M1°)
6.	Movimenti del ragno (M1°)
7.	Protezione dal male (M1°)

Tecniche di Seconda Categoria

	DIVINAZIONI
1.	ESP (M2°)
2.	Guardia notturna (M2°)
3.	Individuare il male (M2°)
4.	Localizzare oggetti (M2°)
5.	Scopri trappole (C2°)
6.	Vedere l'invisibile (M2°)
7.	Verità del sangue (M2°)

	SEGNI
1.	Arma magica (M2°)
2.	Alterare fuochi normali (M2°)
3.	Charme animali (M2°)
4.	Chiavistello magico (M2°)
5.	Creare proiettili (M2°)
6.	Scudo deflettente (M2°)
7.	Torci legno (C2°)

	INTRUGLI
1.	Apnea (M2°)
2.	Colori di caccia (C2°)
3.	Cura ferite leggere (C1°)
4.	Furia (C2°)
5.	Mimetismo (M2°)
6.	Resistenza agli elementi (C2°)
7.	Resistenza al veleno (C2°)

Tecniche di Terza Categoria

	DIVINAZIONI
1.	Fortuna minore (C3°)
2.	Identificare specie (M3°)
3.	Infravisione (M3°)
4.	Lingue (M3°)
5.	Ombra strisciante (M3°)
6.	Previsione (M3°)
7.	Spiare (M3°)

	SEGNI
1.	Barriera elettrica (M3°)
2.	Barriera magnetica (C3°)
3.	Glifo di interdizione (C3°)
4.	Incantare dardi (M3°)
5.	Protezione da proiettili (M3°)
6.	Suggestione (M3°)
7.	Trappola di fuoco (M3°)

	INTRUGLI
1.	Audacia (C3°)
2.	Cura stordimento (C2°)
3.	Pelle di legno (M3°)
4.	Protezione dal veleno (C3°)
5.	Riflessi fulminei (M3°)
6.	Velocità (M3°)
7.	Zuppa miracolosa (C3°)

Tecniche di Quarta Categoria

	DIVINAZIONI
1.	Divinazione (C4°)
2.	Individuare mutaforma (M4°)
3.	Localizzare creatura (M4°)
4.	Occhio dello stregone (M4°)
5.	Scrutare (M4°)
6.	Sesto senso (M4°)
7.	Vista penetrante (M4°)

	SEGNI
1.	Charme mostri (M4°)
2.	Cerchio mistico (M4°)
3.	Mano interposta (M4°)
4.	Raffica di vento (M4°)
5.	Respingi fulmini (C4°)
6.	Runa di guardia (M4°)
7.	Scudo elementale (M4°)

	INTRUGLI
1.	Abilità eccezionale (M4°)
2.	Cura ferite gravi (C3°)
3.	Cura malattie (C3°)
4.	Immunità agli elementi (C4°)
5.	Libertà di movimento (C4°)
6.	Neutralizza veleno (C4°)
7.	Vigore (C4°)

Tecniche di Quinta Categoria

	DIVINAZIONI
1.	Comunione con la natura (C5°)
2.	Dèjà-vu (M5°)
3.	Lingua universale (M5°)
4.	Memoria (M5°)
5.	Telepatia (M5°)
6.	Traccia di fuoco (M5°)
7.	Vista rivelante (M5°)

	SEGNI
1.	Comando inconscio (M5°)
2.	Dardo fatale (M5°)
3.	Frantumare (M5°)
4.	Lucchetto magico (M5°)
5.	Telecinesi (M5°)
6.	Trappola di ghiaccio (M5°)
7.	Zona purificata (C5°)

	INTRUGLI
1.	Agilità felina (M5°)
2.	Forza taurina (M5°)
3.	Ipervelocità (M5°)
4.	Pelle di pietra (M5°)
5.	Resistenza alle ferite (C4°)
6.	Resistenza alla magia (C5°)
7.	Tempra ferrea (M5°)

RODOMONTE

Sottoclasse del Ladro

Dadi Vita:	D6, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Destrezza e Carisma 12
Allineamento:	Neutrale o Caotico
Tiri Salvezza:	P: Riflessi - S: Corpo
THACO/BAB:	Ladro
Punti Esperienza:	Ladro
Armature e scudi:	Armature leggere Nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma a una mano Qualsiasi arma da tiro o da fuoco
Maestria nelle armi:	Ladro
Abilità speciali:	Abilità ladresche Abilità segrete Vitalità eccezionale
Abilità generali:	Magistrale: <i>Schivare</i> Obbligatorie: <i>Equilibrio</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Rodomonte è un personaggio spavaldo e smargiasso che ama il rischio e l'avventura, la cui notorietà è legata alle sue imprese rocambolesche e furfantesche. Il rodomonte è un personaggio che ama portare scompiglio usando l'astuzia o azioni eclatanti, che affronta l'avversario con l'intento di batterlo e di ridicolizzarlo pubblicamente, e che cerca di guadagnarsi il rispetto e l'ammirazione del popolo grazie alla sfrontatezza e alla baldanza che lo caratterizzano.

Il rodomonte sta a metà tra il guerriero guascone e il pica-ro ruffiano: possiede varie abilità ladresche ma non si specializza nel borseggio né in tecniche di assassinio. Tuttavia, grazie alla sua vitalità e al suo indomito coraggio, il rodomonte si dimostra un combattente resistente e particolarmente fortunato. Inoltre, egli è in grado di sfruttare la sua faccia tosta per volgere a proprio vantaggio qualsiasi interazione, e ricerca spesso l'adulazione e il favore del pubblico per appagare il suo egocentrismo. Il rodomonte ambisce ad ottenere una discreta nomea che gli permetta di essere riconosciuto e ammirato proprio in virtù della sua astuzia, del suo coraggio e della sua sfacciataggine, che lo porta a compiere azioni mirabolanti e ad irridere l'autorità per ottenere popolarità e ricchezze.

ARMIE E ARMATURE CONSENTITE

Il rodomonte non indossa mai corazze medie o pesanti che pregiudicano le sue abilità ladresche, e predilige la possibilità di muovere agilmente e velocemente in qualsiasi situazione. Per questo è competente nell'uso di corazze Leggere, mentre ritiene inutile l'uso dello scudo.

Il rodomonte è competente nell'uso di qualsiasi arma da mischia a una mano (quelle più grandi sono poco maneggevoli) e di qualsiasi arma da tiro e da fuoco.

ABILITÀ SPECIALI

Il rodomonte possiede tre abilità speciali: le Abilità Ladresche, le Abilità Segrete e la Vitalità Eccezionale.

Abilità Ladresche

Il rodomonte sfrutta *Schivare* come abilità ladresca P1, e può scegliere le altre cinque fra queste abilità (fare riferimento al manuale Abilità Generali per le descrizioni specifiche): *Allerta* (Des), *Camuffare* (Int),

Equilibrio (Des), *Esperto di trappole* (Int), *Faccia tosta* (Car), *Fingere* (Car), *Fintare* (Des), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag), *Scalare* (For) e *Scassinare* (Des). Fare riferimento al capitolo dedicato al Ladro per la regola sulla gestione delle abilità ladresche e la loro tabella di progressione automatica.

Abilità Segrete

Il rodomonte sviluppa autonomamente le abilità furtive senza bisogno di un mentore (con la sola eccezione di Conoscenza Arcana), mentre per apprendere quelle marziali che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) ha bisogno di un istruttore che le conosca (impiega 1 settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o.). Al 1° livello ottiene la prima abilità segreta (Fortuna Sfacciata), e in seguito ne padroneggia una nuova ogni tre livelli (3°, 6°, 9°, 12°, 15°, 18°, 21°, 24°, 27°, 30°, 33° e 36°), fino ad un massimo di 13 abilità segrete al 36° livello, di cui le uniche due obbligatorie sono Fortuna Sfacciata al 1° livello e Schivata Attiva al 12° livello. Il rodomonte può apprendere a suo piacere abilità furtive o marziali, ma è limitato ad un massimo di 5 abilità marziali sul totale delle 13 padroneggiate. La lista delle abilità segrete disponibili ai rodomonti è la seguente (fare riferimento alla sezione del Ladro per descrizioni delle Abilità Furtive, e al Guerriero per le Abilità Marziali):

Abilità Marziali

- **Attacco fulmineo**
- **Attacco ponderato**
- **Combattere con due armi**
- **Combattimento agile**
- **Combattimento scaltro**
- **Combattimento sleale**
- Critico migliorato
- **Difesa mobile**
- **Disarmare**
- **Doppio colpo**
- Evitare colpi critici
- Fisico temprato
- Intimorire
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- Tiratore scelto
- Urlo di battaglia

Abilità Furtive

- Colpo micidiale
- Conoscenza arcana
- Eludere
- Eludere migliorato
- Fortuna sfacciata (1°)
- Istinto di sopravvivenza
- Maestro di agilità
- Maestro di furtività
- Maestro della sorpresa
- Maestro delle trappole
- Maestro della truffa
- Precisione letale
- Schivata attiva (al 12°)
- Sensi acuti
- Spalle coperte
- Spirito vigile
- Volontà indomita

FORTUNA SFACCIATA

Prerequisiti: sviluppa automaticamente l'abilità al 1° livello.

Descrizione: il rodomonte è dotato di un'incredibile fortuna che lo accompagna nelle sue imprese. Al 1° livello i Gradi Fortuna (GF) sono pari al proprio bonus di Carisma e in seguito aggiunge 1 GF ogni 2 livelli (max +18 GF al 36°). Egli può sfruttare questi gradi per alterare un qualsiasi suo tiro di dado (1 GF aumenta di 1 punto il risultato del dado dopo averlo tirato), aggiungendo al risultato un massimo di GF pari a 1 + metà del livello (max 10 GF al 18°), e dopo ogni notte di riposo recupera automaticamente un numero di GF pari a metà dei GF totali (minimo 1).

Vitalità Eccezionale

Il rodomonte è avvezzo alle avversità della vita dato il suo amore per le imprese picaresche, e per questo usa D6 come Dado Vita (anziché il D4 del Ladro). Inoltre, l'energia e il fascino che lo contraddistinguono gli concedono un bonus di +1 a qualsiasi prova di Carisma e a tutti i Tiri Salvezza.



SANTO DELLE ARMI

Sottoclasse del Guerriero

Dadi Vita:	D8, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Destrezza e Intelligenza 12, Forza 10
Allineamento:	Legale o Neutrale
Tiri Salvezza:	P: Corpo - S: Magia
THACO/BAB:	Guerriero
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Nessuna armatura o scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma
Maestria nelle armi:	Guerriero
Abilità speciali:	Abilità marziali Armi prescelte Creazione arcana
Abilità generali:	Magistrale: un <i>Artigianato</i> appropriato all'arma (<i>Fabbro</i> per armi metalliche, <i>Falegname</i> per armi da mischia in legno, <i>Fabbricare armi da tiro o da fuoco</i> per le altre) Obbligatorie: <i>Istinto combattivo</i> (per armi da mischia) o <i>Estrazione rapida</i> (per armi da tiro o da fuoco)

DESCRIZIONE GENERALE

Il Santo delle Armi è un combattente che si specializza nell'uso di un certo tipo di armi al punto da considerare sacro il legame con esse. Grazie al suo particolare addestramento e al legame sviluppato con le sue armi prescelte, marchiate in modo da accogliere addirittura parte del suo spirito, è in grado di compiere azioni fuori dal comune e di produrre effetti magici e sovranaturali di grande utilità in battaglia. Il santo delle armi si allena costantemente per migliorare le proprie tecniche di duello, fino al punto in cui può considerare le sue armi prescelte come una parte del suo corpo.

I santi delle armi appartengono a caste elitarie di combattenti e vengono reclutati dai maestri solo se dimostrano di avere le capacità mentali e fisiche necessarie per raggiungere un grado di coscienza superiore rispetto ai comuni guerrieri. Dopo un difficile addestramento, chi davvero possiede la determinazione e l'intelletto adeguato comprende quali siano le armi più adatte alle sue capacità e al proprio spirito battagliero, e impara il segreto di un particolare rituale mistico attraverso cui infondere parte del suo spirito nelle sue armi prescelte. Questo legame gli permetterà di sviluppare poteri sovranaturali man mano che cresce la sua esperienza e la sua maestria in combattimento, arrivando addirittura a produrre effetti magici tramite le armi, seppur in maniera del tutto diversa rispetto alle formule e alle preghiere di maghi e sacerdoti. Il suo potere deriva dal legame che si stabilisce tra lo spirito del combattente e le sue armi in virtù dei rituali di forgiatura mistica tramandati dalla setta.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il santo è addestrato ad usare qualsiasi arma semplice o complessa che rientri nella categoria delle sue armi prescelte, e rifiuta categoricamente l'addestramento con le altre. Inoltre, la sua probabilità di avanzamento automatico nella maestria con le armi aumenta del 20%, mentre se sceglie di addestrarsi presso un maestro più esperto l'esito dell'addestramento è sempre un successo (non occorre fare il tiro percentuale).

Il santo delle armi non è addestrato ad usare armature e scudi poiché essi interferiscono col suo stile di combattimento, basato sulla velocità dei colpi, sulla mobilità e sulle posizioni difensive date dall'uso delle sue armi prescelte.



ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un santo delle armi sono di tre tipi: le Abilità Marziali dei guerrieri a cui ha accesso, le sue Armi Prescelte con cui può compiere azioni straordinarie, e la capacità di Creazione arcana.

Abilità Marziali

Il santo delle armi viene addestrato dal maestro o dalla setta a cui appartiene per sviluppare certe abilità di combattimento, proprio come i guerrieri. Egli apprende la prima abilità marziale al 1° livello, e quindi un'altra ogni 4 livelli successivi, quindi al 4°, 8°, 12°, 16°, 20°, 24°, 28°, 32° e 36° livello, per un massimo di 10 abilità, di cui l'unica obbligatoria sono gli Attacchi Multipli che guadagna automaticamente al 12° livello (l'abilità gli concede però solo 2 attacchi al 12°, visto che sacrifica parte delle capacità combattive per sviluppare i poteri spirituali delle armi prescelte). Per apprendere quelle che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) ha bisogno di un istruttore che le conosca, impiega una settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o. (la metà se è associato alla gilda). Terminato l'addestramento, il santo può usare l'abilità e insegnarla ad altre classi di personaggi che possano apprendere quell'abilità marziale. Le abilità marziali tipiche dei santi delle armi sono le seguenti (v. descrizioni alla sezione del Guerriero):

- Attacchi multipli (al 12°)
- **Attacco devastante**
- **Attacco fulmineo**
- **Attacco inesorabile**
- **Attacco poderoso**
- **Attacco ponderato**
- **Attacco turbinante**
- **Combattere con due armi**
- **Combattimento agile**
- **Combattimento furioso**
- **Combattimento scaltro**
- Critico migliorato
- **Difesa mobile**
- **Disarmare**
- **Doppio colpo**
- Evitare colpi critici
- Fisico temprato
- Incalzare
- Intimorire
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- Recupero miracoloso
- **Schiantare**
- Tiratore scelto

Armi Prescelte

Il santo delle armi è specializzato nell'utilizzo di una categoria ben definita di armi e in base alla sua specializzazione è conosciuto come Santo della Spada (spade di ogni tipo), Santo dell'Ascia (asce e scuri), Santo del Bastone (bastoni di ogni tipo), Santo della Daga (daghe e pugnali vari), Santo della Lancia (lance, picche e simili armi a una sola cuspide), Santo del Maglio (magli, martelli e mazze), Santo dei Dardi (dardi da lancio e armi da tiro come archi e balestre) e Santo della Polvere (usa la sua energia spirituale per creare la polvere da sparo all'interno dell'arma con cui spara); al DM l'onere di allargare il campo con altri possibili tipi di Santi.

La particolarità del santo è di creare un legame spirituale e magico con le proprie armi trasformandole in armi prescelte tramite un rituale con cui marchia l'arma per renderla capace di accogliere il suo spirito e accrescere i suoi poteri. La marchiatura può avvenire fabbricando l'oggetto oppure alterando un'arma già esistente (magica o meno): il rituale ha successo automaticamente, ma richiede un turno di lavoro e una spesa in risorse materiali pari a 50 m.o. per armi comuni o 500 m.o. per bonus posseduto per le armi magiche; in alternativa, al posto delle risorse materiali il santo può sacrificare PE permanenti pari al doppio dei valori precedenti per marchiare col suo spirito le armi. Se le armi prescelte si danneggiano, il santo può ripararle usando strumenti adeguati con una prova di Artigianato appropriato (10 PD all'ora): il costo dei materiali è 5 m.o. in totale se l'arma non è magica, o 1/10 del costo originale se è magica (indipendentemente dai PD mancanti).

Il santo delle armi sviluppa dei poteri speciali man mano che acquisisce esperienza, poteri sfruttabili solo se impugna un'arma prescelta attraverso cui può attingere alla sua energia spirituale (equivalente al Ki del Mistico). Per utilizzare questi poteri il santo spende **Punti Spirituali (PS)**, che aumentano con l'esperienza e il cui valore si calcola come segue:

PS: Livello + bonus Intelligenza + gradi Artigianato

Ogni giorno il santo deve concentrarsi per un'ora per entrare in sintonia con le armi prescelte e ricaricare i suoi Punti Spirituali (come gli stregoni meditano per recuperare gli incantesimi), viceversa rimarrà coi PS del giorno precedente.

DIFESA SPIRITUALE (1°, speciale): grazie al suo addestramento e alla sua aura spirituale, il santo ottiene un valore fisso di CA naturale che migliora in base al livello senza spendere PS (in caso di CA naturale di razza, si applica sempre la migliore). Alla CA indicata in tabella si applicano il modificatore per la Destrezza, eventuali bonus difensivi da abilità marziali o di ruolo e dalla maestria con l'arma usata; la CA naturale modificata grazie alla Difesa Spirituale non si applica se indossa un'armatura o si trova immobilizzato o sorpreso.

Liv.	1	2	4	6	8	10	12	16	20	24	28	32	36
CA	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4

Una volta al round il santo può usare la sua difesa spirituale per ottenere un bonus temporaneo di 1 punto prima di effettuare un Tiro Salvezza Corpo o Riflessi al costo di 2 PS.

POTENZIAMENTO SPIRITUALE (3°, PS pari al bonus per ogni arma usata): ogni arma prescelta impugnata dal santo viene potenziata automaticamente dalla sua energia spirituale e in base al livello del personaggio è considerata un'arma +1 al 3°, +2 al 6°, +3 al 10°, +4 al 15° e +5 al 20°. Il bonus si applica al TxC e ai danni, rendendo magici anche i proiettili di armi da tiro o da fuoco. Il potenziamento dura un numero di minuti pari a 1/3 del livello (max 1 turno) e comunque cessa nel momento in cui il santo perde o rinfodera l'arma (per riattivarlo dovrà spendere altri PS). Se impugna un'arma magica non marchiata, attivare il potenziamento spirituale migliora di un punto il bonus dell'arma (es. un'arma +2 diventa +3), ma sacrifica ogni round un numero di PS pari al bonus finale.

Inoltre, a partire dal 5° livello il personaggio può potenziare in modo permanente un'arma prescelta per creare un'Arma Spirituale. In tal caso il santo compie una cerimonia magica di un'ora e deve effettuare una prova pratica di *Artigianato* (i cui gradi devono essere almeno uguali al bonus concesso) aggiungendo eventuali gradi in *Forgiatura magica* e con penalità pari al triplo del bonus magico finale dell'arma (limitatamente al suo livello, v. sopra); se la prova fallisce l'arma non ha poteri, i soldi sono sprecati e potrà ritentare con quell'arma dopo un mese. Con una prova riuscita crea un'arma spirituale, che può essere usata da qualsiasi santo votato a quel tipo di arma sfruttando il suo bonus col potenziamento spirituale senza risucchiare PS (es. un santo di 6° crea una spada spirituale che se impugnata da un santo della spada è sempre considerata +2 senza spendere PS) e guadagna PE pari al costo in m.o. del rituale. Il costo per il procedimento dipende dai danni base dell'arma e dal bonus da attribuirle come mostra la seguente tabella:

Danno base max	Costo ogni +
1-2	500 m.o.
3-4	1.000 m.o.
5-6	1.500 m.o.
7-8	2.000 m.o.
9-10	2.500 m.o.
11-12	3.000 m.o.
13-17	3.500 m.o.
18+	4.000 m.o.

Il santo può tentare un nuovo rituale per potenziare il bonus dell'arma ogni volta che raggiunge il livello adeguato nello stesso modo sopra descritto, pagando la differenza tra il bonus attuale dell'arma e quello da raggiungere (es. al 10° livello il santo può potenziare la spada spirituale +2 per farla diventare +3 spendendo ulteriori 2.000 m.o.). Il numero di armi spirituali che un santo può avere contemporaneamente è pari ad 1/5 del proprio livello, e finché si trova entro 6 metri per livello concentrandosi il santo può richiamarne una al round con una spesa in PS pari al bonus posseduto; l'arma appare nelle sue mani nello stesso round, a meno che non si trovi in una zona che inibisce il trasporto magico o la magia. Infine, il santo può potenziare un'arma spirituale migliorando di 1 punto il suo bonus con un'azione gratuita, spendendo PS pari al bonus finale per ogni round in cui la potenzia (es. trasformare una spada +3 in +4 spendendo 4 PS ogni round).

AURA SPIRITUALE (6°, 4 PS): concentrandosi per un round il santo può attivare una delle seguenti capacità magiche, che durano 1 round per livello (è possibile sfruttare solo un effetto per volta, mai contemporaneamente):

- **Dissonanza:** l'aura lo rende sfocato e difficile da seguire nei movimenti, e questo impone una penalità di -1 al TxC dei nemici, che hanno sempre una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.
- **Prestanza:** ottiene +2 a prove di Forza e causa +1d6 danni con ogni colpo inferto con l'arma spirituale.
- **Violenza:** usata su un'arma da mischia, l'aura fa scaturire dall'arma un'onda di forza che può colpire un bersaglio visibile entro 1 metro per livello se realizza il TxC contro la CA del bersaglio. L'onda si può usare solo una volta al round e si può parare solo con armi o scudi magici. Usata su armi da tiro o da fuoco, l'aura raddoppia la gittata lunga e permette all'arma di creare proiettili o dardi di energia che colpiscono sfruttando lo stesso bonus dell'arma per capire quali creature possono ferire.

REPLICA SPIRITUALE (10°, PS variabili): ogni volta che subisce un incantesimo avverso, il santo può riprodurre l'effetto magico corrispondente, sfruttando il residuo magico che resta

impresso nell'arma. Egli può riprodurre quell'effetto una sola volta entro un turno da quando lo ha subito, concentrandosi e pronunciando una parola mistica legata a quel potere mentre impugna l'arma, e spende PS pari al livello dell'effetto, senza alcuna probabilità di fallimento arcano. Il livello da incantatore per determinare le variabili dell'incantesimo è pari a metà del livello del personaggio, ed egli può replicare solo magie di livello uguale o inferiore a metà dei gradi di *Artigianato* relativo all'arma che possiede.

Esempio: un Santo della spada di 10° con 6 gradi in *Fabbro* è considerato un incantatore di 5° livello (es. con *palla di fuoco* fa 5d6 danni) e replica magie arcane e divine dal 1° al 3°.

RIGENERAZIONE SPIRITUALE (15°, 6 PS): concentrandosi fa recuperare istantaneamente 1/4 dei PD totali all'arma prescelta impugnatore o 1/4 dei PF totali al personaggio.

BALUARDO SPIRITUALE (20°, PS variabili): se colpito da un effetto magico o soprannaturale che causa danni fisici (riduzione di PF), può reagire proteggendosi grazie all'aura della sua arma prescelta. Una volta al round può spendere un totale di PS pari al numero di dadi di danni inflitti dall'attacco e se il TS appropriato richiesto dall'effetto riesce subisce ¼ dei danni totali, se invece il TS fallisce o non è previsto, subisce comunque danni dimezzati.

RESISTENZA SPIRITUALE (25°, 8 PS): concentrandosi il santo ottiene per 1 round per livello una Resistenza alla Magia pari al 40%, oppure ignora totalmente gli effetti dei primi 4 incantesimi ostili che lo colpiscono entro 1 turno senza fare TS (la scelta tra i due effetti va fatta quando attiva la resistenza).

PROIEZIONE SPIRITUALE (30°, 10 PS): concentrandosi materializza intorno a sé armi di forza identiche alla sua arma spirituale che permangono per un numero di round pari a metà del suo livello, feriscono chiunque lo attacchi in mischia causando 3d6 danni al round e ogni round intercettano automaticamente il primo attacco con armi da mischia che lo colpisca, deviando il colpo ed evitandogli di subire danni. Le armi di forza non interferiscono con le azioni del personaggio e si animano solo per ferire chiunque lo attacchi in mischia.

TEMPESTA SPIRITUALE (35°, 12 PS): una volta al round come azione di round completo l'arma spirituale può emettere un'esplosione di energia di forma variabile in base al personaggio (diventa il colpo segreto del santo, simile ad una sorta di firma). L'esplosione copre un'area sferica di raggio 6 metri entro 36 metri dal santo, e può anche estendersi tutt'intorno a lui, senza però causare danni al personaggio. Chiunque si trovi nell'area indicata viene investito dall'energia spirituale del santo e subisce 20d6 danni, dimezzabili con un favorevole TS Riflessi; chi fallisce il TS è anche stordito per 1d4 round.

Creazione Arcana

A partire dal 9° livello, il santo delle armi con l'abilità *Forgiatura magica* può creare armi magiche del tipo in cui è specializzato (e eventuali proiettili in caso di armi da fuoco e da tiro), esattamente come gli altri incantatori (v. regole nel *Tomo della Magia di Mystara*, ma aggiunge tutti i punti di *Artigianato* alla prova anziché metà). Questo processo presuppone che il personaggio abbia accesso ad un'officina magica e a materiali particolari e costosi, e gli permette di ottenere PE in caso di riuscita proprio come per gli incantatori.

SPECIALISTA: ALFIERE DELL'ORDINE ETERNO

Dadi Vita:	D8, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Destrezza e Intelligenza 12, Forza 10
Allineamento:	Legale o Neutrale
Tiri Salvezza:	P: Corpo - S: Magia
THACO/BAB:	Guerriero
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Nessuna armatura o scudo
Armi consentite:	Qualsiasi spada
Maestria nelle armi:	Guerriero
Abilità speciali:	Abilità marziali Armi prescelte Creazione arcana
Abilità generali:	Magistrale: <i>Artigianato (Fabbro)</i> Obbligatorie: <i>Istinto combattivo</i>

DESCRIZIONE GENERALE

L'Alfiere dell'Ordine Eterno è un santo della spada che appartiene ad una setta militante particolarmente antica, fondata ai tempi dell'Impero di Blackmoor. Lo scopo originale della setta era garantire l'ordine e la pace all'interno dell'Impero, affiancandosi ai ranghi militari pur senza farne parte. Il fondatore dell'ordine, Maestro Caliban, era infatti un intimo amico dell'Imperatore ed era persuaso che solo grazie all'intervento del suo ordine l'Impero avrebbe potuto proseguire nell'opera di espansione e pacificazione delle province limitrofe. Il compito originale degli alfieri era pertanto di aiutare a mantenere l'ordine nelle zone governate da Blackmoor, e la loro totale devozione alla legge dell'equilibrio eterno e il rispetto delle gerarchie dell'Impero li rendeva eccellenti tutori dell'ordine. Col tempo, all'interno della setta si creò una forte contrapposizione tra due filosofie di pensiero incarnate dai cosiddetti Alfieri Grigi e Rossi: i primi avevano modi più diplomatici e predicavano la tolleranza e la limitazione dell'uso della violenza; i secondi invece erano persuasi della debolezza dell'animo umano e sostenevano la necessità di regole ferree e dell'ascesa al potere solo degli illuminati, che avrebbero dovuto usare ogni mezzo per prevenire alterazioni nell'ordine costituito e l'insorgere del caos. La rivalità aperta portò i membri dell'ordine a scontrarsi sempre più spesso sia verbalmente che fisicamente, fino al vero e proprio scisma tra le due correnti nel 3200 PI, quando ogni fazione elesse un proprio Gran Maestro, in onore del quale vennero poi ribattezzati come Jedaani e Sithiani. In seguito, continuarono a scontrarsi per influenzare la politica imperiale in base alla propria filosofia di vita, ma la loro lotta fu interrotta bruscamente dalla Grande Pioggia di Fuoco, che distrusse Blackmoor e mandò in rovina l'impero, cambiando drasticamente la faccia del pianeta. Gli alfieri sopravvissuti presero a considerare la setta avversaria come parte corresponsabile della politica che aveva portato alla rovina dell'impero, e la frattura tra i due gruppi divenne insanabile.

Nel corso dei secoli successivi, i sopravvissuti cercarono di tramandare i segreti e i precetti di questo ordine nel migliore dei modi possibili, anche se in mancanza di uno stato forte a cui appoggiare il proprio desiderio di ordine il numero dei loro adepti fu scarso. Solo in seguito a varie peregrinazioni in giro per il mondo e al sorgere di nuovi governi stabili basati su principi e leggi condivisi, l'Ordine Eterno riprese in parte vigore in quelle zone che si dimostrarono più ricettive verso la loro filosofia, come il nuovo Regno di Thonia nello Skothar, l'Impero di Nithia, il Regno di Essuria nel Norworld, e finanche raggiungendo le remote terre di Hule e l'isola di Ochalea. Alcuni di questi reami col tempo caddero e vennero dimenticati, ma gli alfieri dell'Ordine Eterno rimasero a ve-

gliare sulle antiche rovine, a monito degli errori del passato e per tramandare ai posteri gli insegnamenti affinché ciò che accadde non si ripeta in futuro.

L'alfiere dell'Ordine Eterno persegue l'unità tra il proprio spirito e l'energia che permea l'universo attraverso una rigida impostazione mentale e duro allenamento fisico. Secondo la filosofia della setta, dato che l'universo ha un ordine prestabilito e immutabile, anche la società deve rispettare quest'ordine per armonizzarsi con l'universo e ottenere l'illuminazione. L'ordinamento sociale e politico di ogni comunità è dunque particolarmente importante per mostrare alle persone comuni come si possa raggiungere l'equilibrio attraverso il rispetto delle regole, e per questo gli alfieri agiscono come guardiani dell'ordine costituito, l'unico mezzo possibile per raggiungere l'unità e la pace universale.

Sfortunatamente il percorso attraverso cui realizzare questo fine ultimo diverge a livello di tecniche e metodi di azione, e ciò viene evidenziato nelle filosofie pratiche che sono alla base delle due sette contrapposte dell'Ordine Eterno: i Jedaani e i Sithiani.

Jedaani (Alfieri Grigi)

I jedaani prendono il nome da Santa Jedaa, il punto di riferimento della fazione dei cosiddetti Protettori quando vi fu lo scisma dell'ordine. Questi santi della spada vivono in eremi isolati ove si dedicano ad apprendere i segreti di costruzione delle spade di forza e a perfezionare i loro poteri spirituali sotto la guida dei maestri più anziani. Quando i maestri concordano che un allievo abbia raggiunto un grado di maturità e preparazione sufficiente, questi è invitato a lasciare l'eremo per realizzare la filosofia dell'ordine nel mondo esterno attraverso le proprie azioni. L'alfiere gira per il mondo in cerca di sfide per completare la propria crescita spirituale e mettere in pratica gli insegnamenti ricevuti. Un jedaano preferisce la compagnia di avventurieri non caotici o si affilia a qualche compagnia di ventura di buona reputazione, oppure ad un gruppo di missionari di qualche culto legale, e può finire col fare da consigliere a nobili e governanti o per fondare un altro eremitaggio in cui addestrare nuovi alfieri.

La filosofia jedaana è improntata sul rispetto dell'ordine tramite la tolleranza e sull'uso della forza come arma finale per impedire che l'ordine venga turbato e accadano catastrofi ben più gravi. La forza va usata come risposta ad una minaccia tangibile, non come deterrente, e deve sempre essere proporzionata alla minaccia. Non è accettabile uccidere chiunque violi le leggi, a meno che questi non sia un assassino o minacci di togliere la vita a qualcun altro. La legge e il tribunale hanno la facoltà di decidere della vita o della morte dei criminali: lo scopo dei membri dell'ordine è di assicurare i malfattori alla giustizia e proteggere gli indifesi per mantenere l'ordine costituito e preservare la pace. La morte dei malvagi e dei criminali è considerata accettabile per mano di un jedaano solo se non può evitarlo, ovvero se questa azione previene la morte del santo o di altri individui in pericolo imminente e non vi sono alternative per fermare il criminale. Gli alfieri jedaani sono sempre di allineamento Legale Buono o Neutrale Buono.

Sithiani (Alfieri Rossi)

I sithiani prendono il nome da Santo Sithian, il capo indiscusso della fazione dei cosiddetti Dominatori durante lo scisma dell'ordine. Questi combattenti vivono in rifugi nascosti sottoterra o in luoghi difficili da raggiungere, ove si dedicano a perfezionare i loro poteri spirituali e le tecniche di combattimento sotto la guida dei maestri più anziani. Quando i maestri concordano che un allievo abbia raggiunto un grado di maturità e preparazione sufficiente, questi è invitato a lasciare il rifugio per espandere l'influenza dell'ordine nel mondo esterno attraverso le proprie azioni. L'alfiere esce dalla comunità e gira per il mondo in cerca di sfide per completare la propria crescita e mettere in pratica gli insegnamenti ricevuti. Un sithiano si unisce a compagnie mercenarie dal rigido codice morale, oppure a gruppi di chierici guerrieri di qualche culto legale, e non tollera la compagnia di soggetti caotici o troppo teneri di cuore. Spesso lo scopo di un sithiano è combattere per governanti famosi per il loro pugno di ferro, raggiungere i vertici di un'organizzazione militare o persino fondare un proprio dominio in cui regnare secondo i dettami della setta, nella speranza di creare un impero sufficientemente potente da conquistare l'intero mondo e poter finalmente portare a tutti la pace attraverso l'Ordine Eterno.

La filosofia sithiana è improntata sul rispetto dell'ordine tramite l'uso della forza come deterrente nei confronti dei devianti, e come mezzo per punire ed eliminare ogni forma di contestazione o minaccia allo status quo. Chiunque violi le leggi è un criminale e un nemico, e perde ogni diritto ad essere trattato da pari fino a quando non fa ammenda per il proprio crimine e si ravvede scontando la giusta pena. La morte per mano di un sithiano inflitta a un criminale o a un nemico è una

conseguenza inevitabile dell'opporsi all'ordine universale, e ogni membro è pronto a tingere le proprie mani del sangue dei criminali senza alcuna remora (per questo il soprannome di Alfieri Rossi). Dato che la setta ha lo scopo di far rispettare la legge, i suoi membri si arrogano la facoltà di decidere della vita o della morte dei criminali. Lo scopo dei sithiani è di usare ogni mezzo per proteggere l'ordine costituito e garantire la pace duratura attraverso cui possano prosperare coloro che rispettano le leggi. I sithiani sono sempre di allineamento Legale Neutrale o Malvagio.

ARMIE E ARMATURE CONSENTITE

L'alfiere dell'ordine è addestrato ad usare qualsiasi spada, e rifiuta categoricamente l'uso di altre armi.

L'alfiere dell'ordine rifiuta di indossare armature e scudi poiché essi interferiscono col suo stile di combattimento, basato sulla velocità dei colpi, sulla mobilità e sulle posizioni difensive ottenute grazie all'uso delle sue armi prescelte.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un alfiere sono di tre tipi: le Abilità Marziali dei guerrieri (le stesse del santo delle armi), le sue Armi Prescelte con cui può compiere azioni straordinarie, e la capacità di Creazione arcana.

Armi Prescelte

L'Alfiere dell'Ordine è un santo delle armi specializzato nell'utilizzo di qualsiasi tipo di spada; tutte le regole riportate



per le armi prescelte del Santo delle armi valgono anche per l'Alfiere dell'Ordine Eterno.

L'alfiere sviluppa dei poteri speciali man mano che acquisisce esperienza, poteri sfruttabili solo se impugna un'arma prescelta attraverso cui può attingere ai suoi **Punti Spirituali (PS)**. Per utilizzare questi poteri il personaggio spende Punti Spirituali, che aumentano con l'esperienza e il cui valore si calcola come segue:

PS: Livello + bonus Intelligenza + gradi Fabbro

Ogni giorno l'alfiere deve concentrarsi per un'ora per entrare in sintonia con le armi prescelte e ricaricare i suoi Punti Spirituali (come gli stregoni meditano per recuperare gli incantesimi), viceversa rimarrà coi PS del giorno precedente.

I **poteri spirituali** dell'alfiere sono i seguenti (fare riferimento al Santo delle armi per la descrizione, ad eccezione della Manipolazione Spirituale sotto dettagliata, mentre l'arma spirituale prodotta tramite il Potenziamento Spirituale al 6° livello è sempre una spada di forza):

1°. Difesa spirituale	20°. Baluardo spirituale
3°. Potenziamento spirituale	25°. Resistenza spirituale
6°. Manipolazione spirituale	30°. Proiezione spirituale
10°. Aura spirituale	35°. Tempesta spirituale
15°. Rigenerazione spirituale	

POTENZIAMENTO SPIRITUALE (3°, PS pari al bonus per ogni arma usata): ogni arma prescelta impugnata dall'alfiere viene potenziata automaticamente dalla sua energia spirituale e in base al livello del personaggio è considerata un'arma +1 al 3°, +2 al 6°, +3 al 10°, +4 al 15° e +5 al 20° (il bonus si applica al TxC e ai danni). Se impugna un'arma magica non prescelta, attivare il potenziamento spirituale migliora di un punto il bonus dell'arma (es. un'arma +2 diventa +3), ma sacrifica ogni round un numero di PS pari al bonus finale. Il potenziamento dura un numero di minuti pari 1/3 del livello (max 1 turno) e cessa nel momento in cui l'alfiere perde o rinfodera la spada (per riattivarlo dovrà spendere altri PS).

Inoltre, a partire dal 6° livello il personaggio può creare una **Spada di forza**. Una spada di forza è un prodotto della tecnomanzia di epoca blackmooriana, i cui segreti di fabbricazione sono custoditi gelosamente dagli alfieri, gli unici a poterla usare tramite il potere del loro spirito. L'arma è costituita da un'impugnatura che materializza una lama di forza uguale al tipo di spada designata ma priva di Punti Danno. La lama è alimentata dall'energia spirituale dell'alfiere che la attiva, il cui colore indica l'allineamento del costruttore (Buono: bianco; Neutrale: blu; Malvagio: rosso), e concede un bonus di +1 al TxC e ai danni, ma scompare se viene disarmato. Costruire una spada di forza è possibile usando il raro corundum (minerale presente nei tristalli): il procedimento impiega due giorni per bonus magico associato alla spada e il costo è pari a quello per creare un'arma spirituale maggiorato di 500 m.o. Al termine dell'assemblaggio si effettua una prova pratica di *Fabbro* aggiungendo eventuali gradi in *Forgiatura magica* e con penalità pari al triplo del bonus magico totale dell'arma (entro il limite del suo livello, v. sopra): se riesce, l'arma ottiene il bonus in modo permanente e l'alfiere guadagna PE pari al costo del procedimento, viceversa il prototipo è fallato e i soldi sono sprecati. In seguito potrà potenziare la spada di forza per aumentare il bonus al livello opportuno, spendendo un quantitativo di monete d'oro pari alla differenza tra il bonus attuale e quello ricercato. Il numero di spade di forza che un alfiere può avere contemporaneamente è pari ad un sesto del proprio livello, e concentrandosi egli può attirare a sé ogni spada di forza che si trovi entro 6 metri per livello al costo di 2 PS. L'arma schizza nelle sue mani nello stesso round (una per round), a meno che non sia impugnata da qualcun altro, o si trovi in un'area che inibisce la magia o bloccata in una zona chiusa e inaccessibile.

MANIPOLAZIONE SPIRITUALE (6°, PS variabili): ogni alfiere dell'Ordine Eterno viene addestrato ad usare la propria energia spirituale per manipolare la forza magica che permea l'universo, così da poter produrre effetti simili agli incantesimi. I poteri di manipolazione sono diversi in base alla setta di appartenenza, sono raggruppati in cinque ordini di potenza, e ogni araldo può imparare a utilizzare solo un numero di poteri per ogni ordine pari al proprio bonus di Intelligenza. L'araldo ottiene i poteri del Primo Ordine al 6° livello, poi accede all'ordine successivo ogni 4 livelli ulteriori, fino a padroneggiare quelli del Quinto Ordine al 22°.

Ordini	Primo	Secondo	Terzo	Quarto	Quinto
Livello minimo	6°	10°	14°	18°	22°
Spesa PS	2	4	6	8	10

Per attivare un potere di manipolazione è sufficiente concentrarsi e spendere l'energia spirituale necessaria a manifestare quel potere, ovvero 2 PS per ogni Ordine, senza necessità di sceglierlo in anticipo. Il livello da incantatore per determinare le variabili dell'incantesimo è pari a metà del livello del personaggio, ed egli può sviluppare solo magie di livello uguale o inferiore ai gradi di *Forgiatura magica* posseduti. Di seguito si elencano i poteri di manipolazione accessibili agli alfieri in base alla setta di appartenenza, suddivisi per ordini e con indicazione del livello di potere dell'incantesimo omonimo ("C" indica una magia divina).

POTERI JEDAANI	POTERI SITHIANI
Primo Ordine	Primo Ordine
Charme persone (1°)	Lungopasso* (1°)
Cura ferite leggere (C1°)	Prestidigitazione (1°)
Lungopasso* (1°)	Raggio di indebolimento (2°)
Onda sonora (1°)	Soffocamento (1°)
Prestidigitazione (1°)	Spinta possente (1°)
Spinta possente (1°)	Stretta folgorante (1°)
Secondo Ordine	Secondo Ordine
Controllo degli elementi (3°)	Controllo degli elementi (3°)
Cura ferite gravi (C3°)	Infravisione (3°)
Infravisione (3°)	Paura (2°)
Respingi fulmini (C3°)	Respingi fulmini (C3°)
Suggestione (3°)	Sfocatura (2°)
Velocità (3°)	Velocità (3°)
Terzo Ordine	Terzo Ordine
Agilità felina (5°)	Distorsione (4°)
Charme mostri (4°)	Forza taurina (5°)
Cura ferite critiche (C5°)	Scarica di fulmini (5°)
Raffica di vento (4°)	Sesto senso (4°)
Tempra ferrea (5°)	Tempra ferrea (5°)
Vista rivelante (5°)	Vista rivelante (5°)
Quarto Ordine	Quarto Ordine
Déjà-vu (5°)	Alterare la memoria (6°)
Globo di invulnerabilità (6°)	Blocca mostri (5°)
Lampo accecante (6°)	Frantumare (5°)
Lingua universale (5°)	Schermo occultante (5°)
Telecinesi (5°)	Telecinesi (5°)
Telepatia (5°)	Telepatia (5°)
Quinto Ordine	Quinto Ordine
Animare oggetti (C6°)	Catena di fulmini (7°)
Controllare liquidi (6°)	Controllo della gravità (7°)
Controllo della gravità (7°)	Controllo tempo atmosf. (7°)
Controllo tempo atmosf. (7°)	Giusto potere (C6°)
Guarigione (C6°)	Regressione mentale (6°)
Respingi incantesimi (7°)	Risucchio vitale (7°)

SCIAMANO SPIRITUALE

Sottoclasse del Chierico

Dadi Vita:	D6, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Saggezza 12, Intelligenza 10
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Mente - S: Magia
THACO/BAB:	Chierico
Punti Esperienza:	Chierico
Armature e scudi:	Armature leggere e medie tipiche della sua cultura, nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma semplice tipica della sua cultura di appartenenza
Maestria nelle armi:	Chierico
Abilità speciali:	Creazione divina Educazione alla magia sciamanica Spirito guida e poteri totemici
Abilità generali:	Magistrale: <i>Conoscenze planari (Mondo degli spiriti)</i> Obbligatorie: <i>Conoscenze naturali, Religione (Sciamanismo), Sesto senso</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Lo Sciamano Spirituale è un incantatore divino che trae il proprio potere dallo speciale legame che ha con gli spiriti, grazie e cui è in grado di attingere potere dal Mondo Spirituale per creare effetti magici. Lo sciamano spirituale è diffuso principalmente tra le civiltà più animiste, in cui il contatto con gli spiriti è frequente e determina gli equilibri del mondo. Esistono molti spiriti sparsi su Mystara: alcuni sono Spiriti Animali che si accompagnano alle mandrie e ai branchi di animali selvaggi, altri sono Spiriti Naturali associati a determinate piante, elementi o luoghi (nei fiumi, nei boschi, nei canneti, nelle praterie, ecc.). La presenza di tali spiriti non è conoscenza comune, e persino i saggi e gli incantatori delle civiltà più evolute spesso ignorano l'esistenza degli spiriti giunti millenni orsono su Mystara dal Mondo Spirituale (una dimensione parallela), in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco e alla Catastrofe Glantriana del 1600 PI, confondendo questi spiriti con le creature appartenenti alla razza delle fate.

Lo sciamano spirituale onora una gamma molto ampia di "spiriti". Innanzitutto, secondo una dottrina puramente animista egli crede che ogni cosa, vivente e non vivente, possiede uno spirito che la protegge o la supervisiona, e per questo venera gli Spiriti della Natura, gli Spiriti Elementali e gli Spiriti Animali che presiedono al mondo naturale circostante. In secondo luogo, venera gli Spiriti degli Antenati, che secondo le sue credenze sono in contatto col Mondo Spirituale e guidano le azioni dei loro discendenti, sorvegliandoli e giudicando le loro azioni. È in base al giudizio dato dagli antenati che si decide della sorte dell'anima di un mortale, ovvero se egli sia degno di divenire parte del Mondo Spirituale insieme agli antenati, oppure debba reincarnarsi nuovamente in quello mortale, per riparare alle sue mancanze finché gli antenati non saranno soddisfatti. Oltre a questi, il mondo è popolato anche da molti Spiriti Maligni, ovvero spiriti i cui desideri empì ne hanno avvelenato l'animo fino a trasformarli in mostri, che ora animati da sentimenti di odio e invidia verso i mortali, cercano di distruggere o dominare sia il Mondo Spirituale che quello mortale. Infine, lo sciamano riconosce anche l'esistenza dei cosiddetti Spiriti Divini, creature dotate di immensi poteri che governano il Mondo Spirituale e a cui tutti gli altri spiriti devono obbedienza. Tra gli Spiriti Divini si annoverano sia gli immortali veri e propri di Mystara, conosciuti dalle diverse civiltà con nomi e compiti differenti, sia i Grandi Spiriti, ovvero spiriti animali di potenza incredi-



bile divenuti immortali che sorvegliano e guidano il Mondo Spirituale allo stesso modo delle divinità di Mystara.

Attraverso i suoi rituali lo sciamano cerca di ottenere la benevolenza degli spiriti o scatenarne la furia contro i suoi nemici, e istruisce i membri della sua tribù a rispettare le leggi imposte dagli spiriti (incluse le leggi tribali create dagli antenati) e ad onorarli adeguatamente con offerte, preghiere e comportamenti corretti. La conoscenza dello sciamano riguardo al Mondo Spirituale e al carattere degli spiriti lo rende capace di stabilire in quali luoghi sia meglio accamparsi o costruire un villaggio senza offendere gli spiriti presenti, come officiare i rituali giusti per ottenere la loro protezione, e quali zone sia meglio evitare o quali protezioni utilizzare per tenere a bada gli spiriti maligni. In virtù del suo legame col suo spirito guida, lo sciamano sorveglia che gli animali non vengano uccisi inutilmente o crudelmente, regola la caccia per non adirare gli Spiriti Animali e Naturali di un determinato territorio, e interviene per vendicare gli spiriti offesi dalle azioni dei mortali.

La maggior parte degli sciamani opera come mediatore tra gli spiriti e i mortali, cercando di guidare i propri simili e proteggerli dai temibili spiriti maligni. Altri invece sono animati da desideri di supremazia o di vendetta e usano i loro poteri per sottomettere sia i mortali che gli spiriti, arrivando addirittura ad allearsi con gli spiriti maligni per raggiungere i propri scopi e finendo per favorire l'agenda di questi ultimi. Lo scontro tra sciamani di opposte fazioni non è infrequente, e anche quelli che lavorano per mantenere l'equilibrio possono venire in conflitto tra loro se servono clan rivali, proprio come accade ai sacerdoti delle altre culture.

Lo sciamano spirituale si veste in modo che tutti gli appartenenti alla sua cultura comprendano a prima vista il suo ruolo e la sua posizione sociale, utilizzando abiti vistosi fatti con la pelle del proprio animale totem, oppure indossando oggetti fatti con parti del proprio animale totem (come un copricapo con crini di cavallo, o una collana con denti di tigre, o un mantello con piume di pavone, ecc.), oggetti che rivelano sempre lo spirito guida di uno sciamano. Per suscitare maggiore riverenza e timore negli altri individui, a volte gli sciamani spirituali si dipingono il volto con pitture dalle tinte forti, dando l'impressione di avere occhi particolarmente in-

clinati e penetranti, guance scavate, lineamenti spigolosi ma fieri, e arrivando anche a dipingersi finte zanne color giallo ocra, che corrono dagli angoli della bocca fino al mento. Infine, molti sciamani portano con sé un tamburo o una collana che agita al bisogno sia per attirare l'attenzione degli spiriti, sia per imporre la sua voce su qualsiasi discussione, sia soprattutto per evocare i suoi incantesimi.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Lo sciamano spirituale è abituato a lottare contro le avversità della vita e contro gli spiriti maligni ed è addestrato ad usare armi semplici tipiche della sua cultura di appartenenza.

Lo sciamano spirituale è addestrato ad indossare solo armature leggere o medie tipiche della propria cultura di appartenenza, e rifiuta quelle straniere come gesto di rispetto verso le sue tradizioni e gli spiriti degli antenati. Egli non è addestrato ad usare scudi poiché l'uso di uno scudo gli impedisce di maneggiare i tamburi per evocare incantesimi.

ABILITÀ SPECIALI

Lo sciamano spirituale deriva la maggior parte dei suoi poteri speciali dal suo Spirito Guida, che gli concede abilità e poteri totemici, mentre riceve la sua Educazione alla magia sciamanica da un altro sciamano, che gli spiega anche come sfruttare la Creazione divina per realizzare oggetti magici. Lo sciamano spirituale non ha alcun potere sui non-morti, poiché il Mondo Spirituale non contempla la presenza di creature al di fuori del ciclo naturale di vita e morte.

Spirito Guida

Ogni sciamano possiede uno Spirito Guida detto anche Totem, ovvero uno Spirito Animale (animale antropomorfo del Mondo degli Spiriti) che si manifesta al momento della scoperta dei suoi poteri. Quando lo spirito guida appare per la prima volta, lo sciamano contrae una febbre improvvisa che lo indebolisce al punto tale da farlo entrare in uno stato di coma, durante il quale la sua anima stabilisce un legame indissolubile col suo spirito guida e scopre i suoi nuovi poteri. Al suo risveglio, lo sciamano subisce una menomazione (un effetto secondario della febbre che l'ha portato in trance) che contraddistinguerà per sempre il suo stato fisico e mentale. In termini di gioco, il personaggio perde permanentemente 1 punto dalla caratteristica influenzata dalla malattia (tirare 1d4 e consultare la Tabella 1.18 per determinare la caratteristica):

Tab. 1.18 – Effetto del contatto con lo Spirito Guida

D4	Menomazione
1	<i>Forza</i> : fisico deperito o fiacchezza
2	<i>Destrezza</i> : gambe storte o postura ingobbata
3	<i>Costituzione</i> : aspetto malaticcio o rantolo costante
4	<i>Carisma</i> : lieve balbuzie o tic nervoso

Lo spirito guida agisce in qualità di coscienza dello sciamano in base all'allineamento morale di quest'ultimo (quindi può essere benevolo o malevolo), dandogli consigli per migliorare il suo comportamento e mostrando disappunto se trascura i suoi doveri verso gli spiriti o compie azioni particolarmente riprovevoli (questo non è altrettanto vero nel caso in cui lo sciamano sia malvagio e sia guidato da uno spirito maligno). In caso di gravi violazioni delle leggi del Mondo Spirituale o di offese arrecate agli spiriti più importanti, lo spirito guida può interrompere il contatto con lo sciamano, privandolo di tutti i poteri totemici fino a quando lo sciamano non compia una missione importante (compito stabilito dal DM) che plachi la rabbia dello spirito guida.

Lo spirito guida rimane sempre con lo sciamano, viaggiando invisibile al suo fianco: nessuno può vederlo o interagire con lui, a meno di usare *vista rivelante* o l'incantesimo *astrazione dello spirito*, mentre l'abilità generale *Sesto Senso* permette di percepire la presenza di uno spirito entro 9 metri pur senza vederlo, e funziona solo concentrandosi attivamente per questo scopo. Lo spirito (il DM) può comunicare con lo sciamano durante il sonno con sogni lucidi, oppure dargli avvertimenti durante la veglia sia agendo sul comportamento degli animali incontrati, sia mediante sussurri che lo sciamano avverte debolmente e in maniera frammentaria.

Lo spirito guida rimane sempre ancorato all'anima dello sciamano, senza che nessuno possa costringerlo ad andarsene (nemmeno *distruzione del male* o *esilio* lo scaccia, poiché si considera un'estensione dello spirito dello sciamano, anche se un campo di anti-magia annulla temporaneamente i poteri dello sciamano e del suo spirito), e accompagna nel Mondo Spirituale l'anima ogni volta che lo sciamano entra in trance o muore. Lo spirito è immateriale finché rimane nel multiverso di Mystara, e diventa corporeo e visibile solo nel Mondo degli Spiriti, apparendo vicino allo sciamano nella forma di un animale parlante e intelligente, che lo guida al meglio delle sue possibilità attraverso questa dimensione. Nel caso in cui lo sciamano compia qualche azione che va contro la sua filosofia ed offende il suo spirito guida, questi può abbandonarlo temporaneamente privandolo dei suoi consigli (ma non delle abilità totemiche né della capacità di evocare incantesimi – v. sotto) e tornerà solo una volta che lo sciamano avrà fatto ammenda e compiuto azioni per ottenere nuovamente il favore del suo spirito guida (a discrezione del DM).

È grazie al suo legame con lo spirito guida che uno sciamano acquisisce sia i poteri che le abilità cosiddette totemiche. L'abilità totemica concessa è un'abilità generale gratuita che si accompagna ad un bonus di +2 alla caratteristica associata a quel particolare spirito animale. Il giocatore può scegliere lo spirito guida del personaggio, oppure determinarlo casualmente. In tal caso, tirare 1d100 sulla Tabella 1.9 per stabilire a quale caratteristica è associato lo spirito guida dello sciamano, e in seguito tirare 1d8 per identificare un particolare spirito guida e vedere l'abilità che esso donerà allo sciamano (nella lista non compaiono i pesci, perché non sopravviverebbero fuori dall'acqua, tuttavia è concesso avere spiriti guida pesci agli sciamani spirituali delle civiltà marine e sottomarine). La lista è tutt'altro che definitiva, e il DM può ampliarla e aggiungere altri animali con relative abilità.

Tab. 1.19 – Abilità Totemiche di Sciamani Spirituali

D100	Spirito guida	Abilità bonus
01-17	<i>Spiriti Animali della Forza</i>	
1	Bue	Muscoli
2	Coccodrillo	Nuotare
3	Gorilla	Azzuffarsi
4	Leopardo	Scattare
5	Stambecco	Saltare
6	Tasso	Frenesia combattiva
7	Tigre	Intimidire
8	Toro	Travolgere
18-35	<i>Spiriti Animali della Destrezza</i>	
1	Cavallo	Cavalcare
2	Corvo	Allerta
3	Donnola	Artista della fuga
4	Gatto	Equilibrio
5	Pantera	Sorpresa
6	Rana	Schivare
7	Scoiattolo	Camminare sugli alberi
8	Topo	Movimento furtivo

36-52	Spiriti Animali della Costituzione	
1	Ariete	Resistere al freddo
2	Bisonte	Resistenza
3	Cammello	Resistere al caldo
4	Cinghiale	Duro a morire
5	Ghiottone	Abbuffarsi
6	Mangusta	Resistere al veleno
7	Orso	Robustezza
8	Yak	Metabolismo lento
53-68	Spiriti Animali dell'Intelligenza	
1	Aquila	Orientamento
2	Camaleonte	Camuffare
3	Castoro	Carpentiere
4	Gazza	Valutare
5	Lontra	Sopravvivenza
6	Lupo	Cacciare
7	Mucca	Allevatore
8	Tartaruga o pesce	Marinaio
69-84	Spiriti Animali della Saggezza	
1	Airone	Senso della direzione
2	Cane	Fiutare
3	Daino	Senso del pericolo
4	Gufo	Concentrazione
5	Falco	Osservare
6	Leone	Coraggio
7	Pipistrello	Combattere alla cieca
8	Volpe	Ascoltare
85-00	Spiriti Animali del Carisma	
1	Cervo	Autorità
2	Iena	Faccia tosta
3	Pappagallo	Imitare suoni
4	Pavone	Persuasione
5	Pecora	Empatia animale
6	Scimmia	Schernire
7	Serpente	Fingere
8	Usignolo	Cantare

I poteri totemici concessi dallo spirito guida sono tre abilità magiche a cui lo sciamano accede con l'aumentare della sua consapevolezza e dell'armonia col mondo spirituale (in base al livello d'esperienza raggiunto):

- **Linguaggio animale (1° livello):** lo sciamano comprende e può parlare con qualsiasi animale dello stesso tipo del suo totem in maniera permanente.
- **Trance onirica (2° livello):** una volta alla settimana in condizioni di calma e nel pieno delle forze (non funziona quindi se è ferito, disidratato, stanco, confuso o viene disturbato), lo sciamano può concentrarsi per un turno per entrare in stato di trance ed invocare uno dei seguenti poteri: *parlare coi morti (C3°)*, *parlare con le piante (D3°)*, *sogno (M5°)*, non l'effetto inverso). Ogni incantesimo viene evocato durante la trance, quindi occorre che eventuali interlocutori siano entro il suo raggio d'azione, e termina se la trance si interrompe.
- **Forma totemica (4° livello):** tre volte al giorno lo sciamano può assumere la forma normale o antropomorfa del suo animale totem e restarvi senza limiti di tempo, sfruttando le caratteristiche di uno spirito animale minore; dal 10° livello diventa in grado di assumere la forma antropomorfa del totem come spirito animale maggiore con DV pari o inferiori al suo livello (ogni asterisco conta come DV aggiuntivo); dal 20° può assumere la forma di uno spirito protettore Shishi o Zuishin. La trasformazione richiede un round completo di concentrazione ed egli acquisisce tutte le caratteristiche fisiche (For, Des, Cos), sensoriali e le abilità generali della nuova forma, compresa la sua Classe d'Armatura e le sue difese spe-

ciali, le sue modalità di attacco (attacchi naturali o con armi), la capacità di movimento e i poteri sovranaturali, e usa il THAC0/BAB migliore tra il proprio e quello della forma assunta in base ai DV; rimangono invariate le sue caratteristiche mentali (Int, Sag, Car), i Tiri Salvezza e i Punti Ferita. Quando si trasforma può scegliere se affidare il suo equipaggiamento al suo spirito guida, che lo trasporta nel Mondo degli Spiriti e lo tiene al sicuro finché lo sciamano non riprende l'aspetto normale, oppure fondere l'equipaggiamento nella nuova forma. In forma animale lo sciamano non può usare incantesimi né oggetti (anche se gli effetti di incantesimi precedentemente attivati continuano ad agire su di esso), ma può parlare sia la lingua animale che quella d'origine; in forma antropomorfa o umanoide può usare il proprio equipaggiamento ma non le sue magie. Mentre è trasformato, solo un incantesimo di *vista rivelante* o una prova di abilità *Sesto Senso* può smascherarlo.

Educazione alla Magia Sciamanica

Un personaggio toccato dagli spiriti viene contattato da uno sciamano più anziano che gli fa da mentore e lo istruisce sulle pratiche e i rituali necessari ad invocare incantesimi sciamanici, e lo addestra a riconoscere la presenza di spiriti e gli trasmette le conoscenze sul Mondo Spirituale. Tutti gli incantesimi di un determinato livello di potere vengono rivelati allo sciamano dal proprio spirito guida una volta raggiunto il livello adeguato. Visto che le sue magie dipendono dalla venerazione di una vastissima gamma di spiriti, uno sciamano non può essere privato della capacità di evocare incantesimi se commette qualche errore o si macchia di una colpa particolare, situazione che rende gli sciamani molto più spregiudicati dei comuni sacerdoti.

Lo sciamano spirituale può concentrarsi per evocare un incantesimo al round, utilizzando uno tra questi tre metodi per canalizzare l'energia spirituale, considerato tipico della propria tradizione sciamanica: intonare un canto rituale mentre scuote un tamburello, oppure salmodiare una litania mentre brandisce un oggetto comune benedetto dagli spiriti come una collana o un braccialetto sacro (mai un'arma), o infine eseguire con entrambe le mani dei gesti rituali; nei primi due casi, senza l'oggetto sacro o il tamburello lo sciamano non può invocare l'incantesimo, mentre nel terzo caso non deve impugnare oggetti ma deve avere entrambe le mani libere per eseguire il rituale correttamente. Lo sciamano necessita di otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riprendere le energie magiche. Durante la meditazione, il personaggio chiede agli spiriti di concedergli le magie di cui potrà avere bisogno per quel giorno, e prepara anticipatamente gli incantesimi in base a quelli presenti nella sua lista (v. tabella 1.20).

Creazione Divina

A partire dal 6° livello, lo sciamano può creare pozioni con l'abilità *Conoscenze naturali* e dal 9° livello può incantare oggetti (incluse pergamene magiche) attribuendovi i suoi incantesimi se possiede l'abilità *Forgiatura magica* (rif. regole sul *Tomo della Magia di Mystara*), ma è limitato alla creazione di oggetti di livello tecnologico simile o inferiore alla sua cultura di provenienza (in particolare per ciò che riguarda armi e armature). Egli non può ricercare nuovi incantesimi oltre a quelli rivelati dal suo spirito guida, poiché tale pretesa sarebbe irrispettosa verso gli Spiriti e contraria alle sacre tradizioni. Infine, gli incantesimi che evocano esseri del Mondo degli Spiriti non possono essere replicati da altri incantatori.

LISTA INCANTESIMI DELLO SCIAMANO SPIRITUALE

La Tabella 1.20 riporta la lista riveduta e corretta degli incantesimi dello sciamano spirituale, che attinge sia alle magie divine comuni, che a quelle druidiche e in alcuni casi anche a quelle arcane, oltre a possedere incantesimi specifici.

Legenda:

* Incantesimi invertibili

La descrizione degli incantesimi si trova nel *Tomo della Magia di Mystara*, disponibile gratuitamente online.

Tab. 1.20 – Lista degli Incantesimi dello Sciamano Spirituale

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Amicizia	Arma magica	Cerchio di protezione dal male	Abilità eccezionale	Comando*	Animare oggetti	Benevolenza divina*
Cura ferite leggere*	Astrazione dello spirito	Consacrare*	Barriera naturale	Comunione con la natura	Barriera*	Controllo tempo atmosferico
Individuare il magico	Aura spirituale	Controllo della temperatura	Blocca spiriti*	Comunione divina	Comando degli spiriti	Desiderio
Individuare veleni	Benedizione*	Cura cecità/sordità*	Cerchio mistico	Confusione mentale*	Controllare i venti	Energia purificatrice
Localizzare specie	Blocca persone*	Cura ferite gravi*	Divinazione	Creare acqua e cibo	Conversare*	Forma spiritica
Luce magica*	Charme animali	Cura malattie*	Evoca shikigami	Cura ferite critiche*	Evoca spirito protettore	Fortuna
Nascondere tracce	Crea fuoco*	Dissolvi magie	Fauci della terra	Cura mentale*	Giusto potere	Morte strisciante
Parola del comando	Evoca alleato animale	Evocare fulmini	Immunità agli elementi	Dissoluzione*	Guarigione*	Parola sacra
Predire il tempo	Folata di vento	Evoca spiriti animali	Libertà di movimento	Distruzione del male	Individuare la corretta via	Respingi incantesimi
Protezione dal male	Lingua animale	Furtività	Neutralizza veleno*	Fortezza di spirito*	Lamento straziante	Semi miracolosi
Purificare cibi e acqua	Oscurare*	Metamorfofi animale	Protezione vitale	Resistenza alla magia	Parola del ritorno	Sopravvivenza
Richiamo della mandria	Resistenza agli elementi	Oracolo	Raffica di vento	Spada di fuoco	Repulsione	Stregoneria
Santuario	Rinnovare*	Parlare coi morti	Resistenza alle ferite	Tormenta gelida	Rigenerazione*	Tempesta spirituale
Scaccia paura*	Rivela maledizioni	Protezione dal veleno	Richiamo dello spirito	Viaggio dello spirito	Ristorazione*	Terremoto
Scopri pericolo	Silenzio	Scaccia maledizioni*	Vigore	Vista rivelante	Trappola spirituale	Viaggiare

SEGUGIO

Sottoclasse del Ladro

Dadi Vita:	D4, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Destrezza e Intelligenza 12, Saggiezza 10
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Riflessi - S: Mente
THACO/BAB:	Ladro
Punti Esperienza:	Ladro
Armature e scudi:	Armature leggere Nessuno scudo
Armi consentite:	Qualsiasi arma semplice o da fuoco
Maestria nelle armi:	Ladro
Abilità speciali:	Abilità ladresche Abilità segrete Acutezza mentale Focalizzazione
Abilità generali:	Magistrale: <i>Percezione</i> Obbligatorie: <i>Schivare</i> e una Conoscenza

DESCRIZIONE GENERALE

Il Segugio possiede una mente acuta e un'ottima capacità di analisi e di osservazione, e usa queste sue superiori capacità intellettive per risolvere misteri ed enigmi, dare la caccia ai criminali o andare in cerca di conoscenze e tesori perduti. Che sia per amore della giustizia, per semplice tornaconto o per puro diletto e passione nel mettere alla prova le sue capacità intellettive, il segugio non si lascia mai sfuggire l'occasione di gettare luce su oscuri accadimenti, scoprire la verità dietro a dicerie e leggende, o svelare il mistero rappresentato da crimini e complotti.

Un segugio è in grado di destreggiarsi con abilità in qualsiasi ambiente sociale e allo stesso tempo di partecipare a esplorazioni in luoghi sperduti. Le sue capacità possono renderlo un'abile spia o un sagace investigatore, un maestro di sotterfugi o un esploratore arditto, un implacabile cacciatore di taglie o un esperto dell'occulto. In ambienti urbani, gli intrighi di solito lo coinvolgono in un gioco di ombre e sotterfugi con criminali, politicanti, mercanti, nobili, incantatori e altri potenti di ogni genere. In zone selvagge invece, spesso è alla ricerca di fuggitivi, briganti o mostri che terrorizzano l'area, o va caccia di tesori e manufatti perduti. Se opera in una comunità organizzata ha accesso ad una rete di informatori di ogni tipo che possono aiutarlo a gettare luce sulle sue indagini. Quando invece opera in zona selvagge, le informazioni si fanno scarse e deve fare più affidamento sull'intuito e le sue doti percettive. I segugi possono essere tipi solitari e diffidenti, o soggetti molto socievoli, con un'estesa rete di collaboratori e compagni d'avventura fidati. Nonostante possano primeggiare in campi diversi e nutrire obiettivi differenti, tutti i segugi sono accomunati da una vivida curiosità e dal coraggio di andare sempre fino in fondo per trovare ciò che stanno cercando, che si tratti di un tesoro, di un ricercato o semplicemente di verità nascoste.



ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il segugio è addestrato ad usare qualsiasi arma semplice e cerca sempre di avere con sé un arsenale appropriato in base al pericolo o all'avversario che deve affrontare, mentre in caso non sia previsto uno scontro predilige portare con sé armi a una mano facilmente celabili.

Il segugio è addestrato a combattere indossando corazze leggere ma non ad usare scudi, poiché predilige la possibilità di muoversi velocemente e senza dare nell'occhio per poter agire in maniera efficace e discreta.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di un segugio sono di quattro tipi: Abilità Ladresche, Abilità Segrete, Acutezza mentale e Focalizzazione.

Abilità Ladresche

Il segugio sfrutta *Percezione* come abilità ladresca P1, e può scegliere le altre cinque fra queste abilità (fare riferimento al manuale Abilità Generali per le descrizioni particolareggiate): *Allerta* (Des), *Conoscenze locali* (Int), *Esperto di trappole* (Int), *Fingere* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Percepire inganni* (Sag), *Raccogliere informazioni* (Car), *Scalare* (For), *Scassinare* (Des), *Schivare* (Des) e *Senso del pericolo* (Sag). Fare riferimento al capitolo dedicato al Ladro per la regola sulla gestione delle abilità ladresche e la loro tabella di progressione automatica.

Abilità Segrete

Il segugio sviluppa autonomamente le abilità furtive (con la sola eccezione di Conoscenza Arcana), mentre per quelle marziali che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) ha bisogno di un istruttore che glielie insegni (impiega una settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o.). Al 1° livello ottiene la prima abilità segreta (Risorse Inesauribili), e in seguito ne padroneggia una nuova ogni tre livelli (3°, 6°, 9°, 12°, 15°, 18°, 21°, 24°, 27°, 30°, 33° e 36°), fino ad un massimo di 13 abilità segrete al 36° livello, di cui le uniche obbligatorie sono le Risorse Inesauribili al 1° e la Schivata Attiva al 12° livello. Il segugio può apprendere a suo piacere abilità furtive o marziali, ma è limitato ad un massimo di 5 abilità marziali sul totale delle 13 padroneggiate. La lista delle abilità segrete disponibili ai segugi è la seguente (v. sezione del Ladro per le descrizioni delle Abilità Furtive e del Guerriero per le Abilità Marziali):

Abilità Marziali

- **Attacco fulmineo**
- **Attacco ponderato**
- **Combattere con due armi**
- **Combattimento agile**
- **Combattimento scaltro**
- Critico migliorato
- **Difesa mobile**
- **Disarmare**
- **Doppio colpo**
- Evitare colpi critici
- Fisco temperato
- Maestria in combattimento
- Prontezza di riflessi
- Tiratore scelto
- **Tramortire**

Abilità Furtive

- Colpo micidiale
- Conoscenza arcana
- Eludere
- Eludere migliorato
- Istinto di sopravvivenza
- Maestro di agilità
- Maestro di furtività
- Maestro delle trappole
- Precisione letale
- Risorse inesauribili (al 1°)
- Schivata attiva (al 12°)
- Sensi acuti
- Spalle coperte
- Spirito vigile
- Volontà indomita

RISORSE INESAURIBILI

Prerequisiti: sviluppa automaticamente l'abilità al 1° livello.
Descrizione: la capacità di possedere sempre qualcosa di utile nel proprio equipaggiamento che può trarre d'impaccio il personaggio. Il segugio accumula diversi oggetti utili grazie alle sue avventure, alle ricerche e ai tesori recuperati che porta sempre con sé, in modo da poterli sfruttare in ogni evenienza. Questa abilità può essere usata una volta al giorno e permette al personaggio di trovare nell'equipaggiamento che si porta appresso un singolo oggetto che può sfruttare per produrre un effetto a lui utile per superare una difficoltà. La risorsa può essere un oggetto comune non inventariato che salta fuori al momento opportuno, oppure un oggetto magico ad uso singolo (come una pozione, un anello, un ciondolo o altro ninnolo) che replichi un effetto conosciuto al soggetto con limite al livello di potere in base al livello del personaggio come segue: magie di 1° dal 2°, magie di 2° dal 4°, magie di 3° dal 6°, magie di 4° dal 9°, magie di 5° dal 12° e di 6° dal 15°. Il valore delle risorse inesauribili del segugio non può superare il limite di 100 m.o. per livello, e ogni volta che sfrutta l'abilità deduce il costo dell'oggetto usato dal valore delle risorse (oggetti magici costano 150 m.o. per livello dell'incantesimo). Il soggetto deve spendere effettivamente il denaro a sua disposizione per ottenere le risorse (senza bisogno di menzionare cosa metta da parte), e può aggiungere risorse solo alla fine di un'avventura, quando trova un tesoro (deducendo dalla sua quota l'ammontare che destina alle risorse inesauribili) o quando si reca in un insediamento a fare acquisti. Il segugio deve aumentare il suo ingombro di un numero di monete pari ad 1/10 del valore totale delle risorse a sua disposizione e ogni volta occorre un round completo per trovare ed estrarre la risorsa cercata dall'equipaggiamento.

Acutezza Mentale

La grande perspicacia e le buone capacità mnemoniche del segugio gli concedono un bonus di +1 a qualsiasi prova di Intelligenza o di abilità legate all'Intelligenza, mentre la sua innata capacità di anticipare le mosse avversarie durante un combattimento migliora di un punto il modificatore alla CA dovuto all'abilità *Schivare*.

Inoltre, l'acutezza del segugio gli permette di ricavare informazioni sullo stato di salute, sulla personalità e sulle capacità di un individuo osservandolo e percependo la sua aura. Quest'abilità si basa su un misto di "lettura a freddo" (la capacità di cogliere determinate informazioni sul soggetto dal modo di comportarsi e dall'aspetto) e di facoltà paranormali che rivelano l'aura delle creature senzienti. Dopo aver esaminato il soggetto da vicino e aver parlato con lui per almeno un minuto, il segugio può ottenere una lettura a freddo tirando 1d100 e aggiungendo il suo livello raddoppiato: il risultato del tiro percentuale indica la quantità di informazioni ricavate in base alla tabella sottostante. Si può tentare la lettura a freddo fino a un massimo di tre volte al giorno e non più di una volta al giorno su ogni singolo individuo esaminato.

%	Informazioni acquisite
01-10	Stato emotivo
11-20	Rango e professione (o Classe)
21-30	Attività svolte nell'ultima ora
31-40	Malattie attuali e passate
41-50	Migliori abilità generali possedute
51-70	Personalità (Allineamento)
71-90	Vera forma (se camuffato)
91+	Id4 Capacità o difese speciali

Focalizzazione

Le superiori capacità intuitive del segugio gli permettono di avere intuizioni geniali e ottenere vantaggi contro i suoi avversari tramite il processo di focalizzazione. Il segugio può sfruttare la focalizzazione un numero di volte al giorno pari al bonus di Intelligenza per ottenere un'intuizione geniale o per aggiungere un bonus temporaneo ad un certo tipo di tiro pari a +2 dal 1° al 10° livello, che diventa +4 a partire dal 11° livello e +6 dal 21°. Gli effetti della focalizzazione nel dettaglio sono i seguenti:

- bonus temporaneo ad un TxC, o alla prova con ciascuna abilità ladresca o con qualsiasi abilità che sia legata all'Intelligenza o alla Saggezza (questa focalizzazione va dichiarata prima di fare il tiro);
- bonus temporaneo ad un Tiro Salvezza Mente o Riflessi dopo il risultato del tiro per salvarsi in extremis;
- ottiene un'intuizione geniale che gli concede di scoprire o conoscere un indizio che può rivelarsi fondamentale per risolvere un enigma, oppure un'informazione che può condurlo sulle tracce di qualcuno o qualcosa che sta cercando (ad esempio sapere chi potrebbe aver lasciato certe impronte, cosa può essere fuori posto in un luogo specifico, a quale organizzazione appartenga un simbolo visto, e così via). La probabilità percentuale (tira 1d100) di avere l'intuizione geniale dipende dal livello, ma al DM spetta sempre l'ultima parola sulla possibilità di sfruttare l'intuizione e quali informazioni concedere:

Liv.	1°	5°	10°	15°	20°	25°	30°	35°
%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%

STREGONE

Sottoclasse del Mago

Dadi Vita:	D4, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Carisma 12, Saggezza 10
Allineamento:	Qualsiasi
Tiri Salvezza:	P: Magia - S: Mente
THACO/BAB:	Mago
Punti Esperienza:	Mago
Armature e scudi:	Armatura tessile, nessuno scudo
Armi consentite:	Armi semplici da taglio o punta di almeno una taglia inferiore e qualsiasi balestra
Maestria nelle armi:	Mago
Abilità speciali:	Concentrazione superiore Creazione arcana Magia arcana innata Magia del sangue
Abilità generali:	Magistrale: <i>Concentrazione</i> Obbligatorie: <i>Incantesimo inarrestabile</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Alcune razze sono particolarmente portate per le arti magiche grazie al loro intimo legame con le forze arcane presenti nel Multiverso. Draghi, fate e molte creature dei piani esterni sono in grado di evocare poteri arcani istintivamente, e gli stessi elfi e gli alphetiani puri hanno un legame talmente stretto con le forze magiche che riescono ad evocarle molto più agevolmente di qualsiasi altra razza di incantatori. Per questo motivo esistono molti esponenti di queste razze che seguono la via della magia innata, divenendo Stregoni.

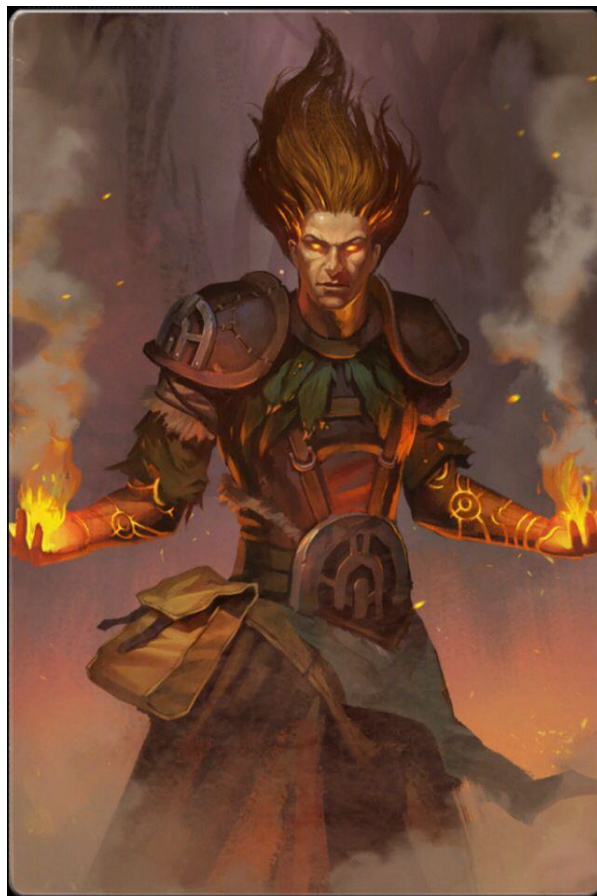
Al contrario del mago, lo Stregone (fem. Stregona) basa le proprie capacità su un'attitudine innata alla magia: i suoi poteri magici si manifestano in modo naturale, e se l'individuo è determinato nell'affinare le proprie abilità arcane, può divenire un formidabile incantatore. Il punto di forza dello stregone è infatti la capacità di evocare spontaneamente gli incantesimi, senza doverli preparare o memorizzare anticipatamente.

Anche membri di altre razze possono manifestare poteri innati e diventare stregoni, ma questo può accadere solo se nel loro lignaggio è presente uno o più antenati di una delle razze di incantatori naturali per eccellenza. Gli stregoni umani, halfling, rettiloidi, goblinoidi o di qualsiasi altra razza vantano sempre tra gli antenati qualche illustre parente fatato, elfico, draconico⁶ o di provenienza planare (inclusi gli alphetiani puri), che ha trasmesso questo dono in forma grezza.

Gli stregoni sono in grado di sfruttare le energie magiche che provengono dalla loro anima e dal sangue, ma spesso vengono considerati con aria di sufficienza dai maghi, poiché non riescono a padroneggiare una gamma di incantesimi così vasta come quella degli altri incantatori arcani e non mostrano di possedere quella conoscenza enciclopedica e quella passione per lo studio tipica dei maghi.

Gli stregoni infatti si dimostrano spiriti liberi e meno attenti alla ricerca magica e allo studio delle proprietà arcane di oggetti e luoghi. Per loro la cosa più importante è scoprire quali nuovi poteri siano celati dentro la propria anima e rintracciare con sicurezza il proprio lignaggio: l'esibizione di qualche illustre antenato dai poteri memorabili è infatti una pratica comune nelle relazioni tra stregoni. Per questo gli

⁶ Ciò che molti ignorano ad esempio, è che gli elfi e i draghi hanno un antenato in comune: gli Eldar, un popolo antichissimo e quasi estinto, giunto su Mystara da un remoto piano esterno millenni prima della comparsa degli elfi.



stregoni cercano soprattutto di raccogliere informazioni viaggiando da un luogo all'altro e di affrontare sfide sempre nuove e stimolanti per testare i limiti del proprio potere.

Gli stregoni sono temuti dai loro pari, poiché possiedono capacità che li rendono pericolosi. Quando scoprono di avere questi poteri, gli stregoni delle zone più arretrate cercano di isolarsi per proteggersi dai sospetti dei propri compaesani, e dopo qualche tempo inevitabilmente partono alla ricerca di risposte alle loro domande, spesso in compagnia di altri avventurieri con maggiore apertura mentale. Dato che alcune civiltà pensano che i poteri stregoneschi derivino da qualche oscuro legame con creature demoniache, gli stregoni stanno sempre molto attenti a rivelare la loro vera natura, preferendo passare per innocui ed eccentrici maghi. Nel momento in cui uno stregone si sente sufficientemente potente invece, egli è solito ostentare la sua natura finanche sfidando i poteri costituiti, per dimostrare la sua superiorità.

Presso le popolazioni goblinoidi invece, gli stregoni godono di grande rispetto e incutono timore, poiché la credenza comune è che nelle loro vene scorra il sangue dei draghi o dei demoni, esseri dalla potenza leggendaria. Essi partecipano attivamente alla vita della tribù a cui si legano, divenendo una figura di riferimento importante. Gli altri esseri temono i loro poteri magici e gli stregoni sfruttano questo timore per ottenere ciò che vogliono circondandosi di un'aura minacciosa. In alcuni casi possono addirittura competere con il capo o con il mago della tribù, cercando di sottrargli il potere sui suoi sottoposti per diventare il nuovo leader indiscusso della comunità e aumentare il proprio prestigio. Altre volte invece preferiscono girovagare per le terre desolate, spingendosi anche nelle zone occupate da umani e semi-umani, sia per accumulare tesori e gloria, sia per terrorizzare gli esseri più deboli e mostrare la propria potenza a tutti gli altri esseri.

DETERMINARE I PRESCELTI

Non tutti nascono con le capacità per diventare uno stregone, e se non viene scelta come classe al 1° livello, ci sono due modi per stabilire se un personaggio ha sangue stregonesco nelle vene (e potrà multiclassare in Stregone in seguito). Il metodo più semplice è di concordarlo con il DM, elaborando una storia plausibile che sveli le origini e gli antenati del personaggio. Il secondo invece dipende dai valori di Carisma e Costituzione del personaggio, nonché dalla regola per l'attitudine alla magia (v. pag. 6 di questo manuale): se soddisfa i requisiti minimi di Carisma e Saggezza della classe e ha la fortuna di essere portato per la magia, allora il personaggio ha le potenzialità per diventare uno stregone, viceversa il suo lignaggio non è abbastanza puro per sviluppare poteri magici innati; questo metodo spiega anche l'ossessione degli alphetiani per la purezza del proprio sangue.⁷

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Lo stregone preferisce usare la magia invece delle armi, ma poiché non passa tutto il suo tempo sui libri a memorizzare formule, si addestra anche ad usare armi maneggevoli e facili da celare addosso, e si focalizza sull'uso di armi semplici da punta o da taglio (con cui sfruttare la magia del sangue) di almeno una taglia inferiore.

Per quanto riguarda le armature, gli stregoni sono limitati all'uso di armature tessili per non pregiudicare i loro poteri magici a causa delle probabilità di fallimento arcano, e non hanno competenze nell'uso di altre corazze o scudi.

ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali di uno stregone sono legate al potere del suo sangue e del suo lignaggio, che gli concede di sviluppare una Magia arcana innata e una Concentrazione superiore, di fare appello ai poteri della Magia del sangue e di riuscire anche a realizzare oggetti magici con la Creazione arcana.

Concentrazione Superiore

Lo stregone possiede una capacità di concentrazione naturale eccezionale grazie alla sua soglia del dolore più elevata. Questo significa che ogni danno che causa una prova di *Concentrazione* viene ridotto ai fini della prova di un valore pari alla metà del suo punteggio di Costituzione (es. stregone con Costituzione 14 subisce 7 danni ed effettua una prova di abilità senza penalità; se ne subisce 15, riceve malus -8 alla prova, visto che dai 15 danni vengono sottratti 7 punti in virtù della sua Costituzione).

Magia Arcana Innata

Lo stregone è in grado di utilizzare qualsiasi oggetto magico arcano senza problemi, anche quelli di uso ristretto alla sola classe dei Maghi (bacchette, bastoni e pergamene) e che producono effetti che non rientrano nelle scuole padroneggiate dal personaggio. Uno stregone ha accesso agli incantesimi di quattro scuole di magia predeterminate in base al suo lignaggio (v. sotto) e sviluppa spontaneamente un numero di incantesimi per livello di potere pari alla metà del pun-

teggio di Carisma, mentre il numero massimo di incantesimi conosciuti per livello di potere è pari a 2/3 del Carisma.

Sviluppare spontaneamente un incantesimo significa trovare in sé il potere per creare un determinato effetto magico appartenente ad una delle scuole associate al suo lignaggio (v. sotto). Se lo stregone ha visto l'effetto in questione o ne conosce la descrizione per i suoi studi (possiede l'abilità *Magia arcana* e la formula appartiene alla sua Tradizione), egli acquisisce l'incantesimo automaticamente e può usarlo senza problemi, altrimenti è necessaria una prova di Intelligenza o di *Magia arcana* a cui aggiunge anche il proprio bonus di Carisma e che riceve una penalità pari al livello della magia; se fallisce, potrà riprovare a sviluppare quel determinato effetto solo con una normale ricerca magica (v. Creazione arcana). Lo stregone inoltre ha la possibilità di riconoscere con una prova di Intelligenza gli effetti relativi agli incantesimi padroneggiati (sia attivati da oggetti che evocati da altri), pur senza un'istruzione magica; se invece ha l'abilità *Magia arcana*, la prova sarà su quell'abilità.

Il tipo di *lignaggio* a cui appartiene influisce fortemente sul carattere e sulle aspettative di uno stregone. Infatti, uno stregone col sangue di un drago sarà di solito più aggressivo di uno col sangue fatato, mentre uno stregone col sangue immondo sarà più spietato rispetto ad uno stregone di sangue elfico. In particolare, il lignaggio dello stregone gli concede anche particolari bonus e l'accesso agli incantesimi di quattro scuole di magia predefinite. Di seguito vengono presentati i lignaggi arcani per Mystara; il DM è incoraggiato ad aggiungere altri, ma per evitare squilibri nel gioco nessun retaggio dovrebbe avere accesso completo alle tre scuole di Invocazione, Evocazione e Trasmutazione. Infine, indipendentemente dalle scuole o liste di incantesimi accessibili grazie al suo lignaggio, nessuno stregone potrà mai sviluppare o apprendere l'incantesimo *desiderio*.

Sangue Alphetiano: bonus di +1 a TS Mente, indica un elemento tra Acqua, Aria, Fuoco e Terra a cui è legato e per ogni livello di potere può scegliere fino a due incantesimi elencati per quel tipo di Elementalismo⁸ tra quelli da sviluppare spontaneamente. **Scuole:** Abiurazione, Evocazione, Invocazione, più una quarta scuola legata all'elemento scelto:

Acqua: Ammalimento

Aria: Divinazione

Fuoco: Illusione

Terra: Necromanzia

Sangue Aranea: bonus +1 a TS Mente e Riflessi. **Scuole:** Abiurazione, Divinazione, Evocazione, Illusione.

Sangue Celestiale⁹: bonus di +1 a TS Magia e per ogni livello di potere può scegliere un incantesimo di Invocazione tra le magie da sviluppare spontaneamente. **Scuole:** Abiurazione, Divinazione, Evocazione, Trasmutazione.

Sangue Draconico: bonus di +1 a TS Corpo e per ogni livello di potere può scegliere un incantesimo di Evocazione tra le magie da sviluppare spontaneamente. **Scuole:** Abiurazione, Divinazione, Invocazione, Trasmutazione.

Sangue Elementale¹⁰: bonus di +1 a TS Corpo e Riflessi e subisce danni dimezzati dall'elemento del proprio lignaggio (Acqua, Aria, Terra o Fuoco), anche con TS fallito o in assenza di TS. **Scuole:** Abiurazione, Evocazione, Trasmutazione e magie dell'Elementalismo legato al sangue.

⁷ Secondo la leggenda, su Vecchia Alphetia il 99% degli alphetiani esibiva doti magiche innate (appunto poteri stregoneschi) derivate dal contatto ravvicinato con l'essenza stessa della magia (Vecchia Alphetia si trovava in un piano esterno dell'Energia). Tuttavia, dal momento in cui si trasferirono su Mystara, il numero di incantatori naturali precipitò drasticamente e gli alphetiani dovettero reinventare le proprie tradizioni magiche. Fu a quel punto che iniziò l'ascesa dei maghi, mentre gli stregoni divennero via via più rari, anche se presso la vecchia nobiltà alphetiana non è mai venuto meno il senso di superiorità degli stregoni (ritenuti i prescelti) rispetto ai maghi.

⁸ Col termine Elementalismo di Acqua, Aria, Fuoco o Terra si intendono tutte le magie elencate per quella particolare Scuola Elementale (v. Tomo della Magia di Mystara, pagine 14 e 15).

⁹ Discendenti di o legati a creature esterne dai poteri magici innati appartenenti alle sfere dell'Ordine (Energia, Materia, Pensiero e Tempo) come Angeli, Arconti, Asura, Titani, Valchirie e divinità.

¹⁰ Discendenti di o legati a una creatura nativa di uno dei quattro piani Elementali (Acqua, Aria, Fuoco o Terra).

Sangue Elfico: bonus di +1 a TS Mente e Magia. Scuole: Abiurazione, Ammalimento, Invocazione, Trasmutazione.

Sangue Fatato: bonus +1 a TS contro effetti di due scuole prescelte e una volta al giorno ritira un TS fallito. Scuole: Ammalimento, Evocazione, Illusione e incantesimi druidici.

Sangue Immondo¹¹: bonus di +1 a TS Magia e per ogni livello di potere può scegliere un incantesimo di Abiurazione tra le magie da sviluppare spontaneamente. Scuole: Ammalimento, Evocazione, Necromanzia, Trasmutazione.

Sangue Oni: bonus di +1 a TS Magia e Corpo. Scuole: Abiurazione, Illusione, Invocazione, Necromanzia.

Sangue Oscuro¹²: bonus di +1 a TS Magia e Riflessi. Scuole: Abiurazione, Illusione, Invocazione, Trasmutazione.

Sangue Spirituale¹³: bonus +1 a TS Mente e Corpo. Scuole: Abiurazione, Divinazione, una scuola di Elementarismo a scelta e incantesimi sciamanici.

Lo stregone può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare una breve formula spesso personale che richiama alla mente l'effetto desiderato e avere libertà di muovere le mani per completare e focalizzare il rituale. Uno stregone necessita delle solite otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riprendere le energie magiche. A differenza del mago, uno stregone non deve scegliere anticipatamente gli incantesimi ogni giorno: egli evoca un incantesimo nel momento in cui ne ha bisogno, e può quindi sfruttare qualsiasi magia tra quelle che conosce (anche se il totale di incantesimi usabili dipende dai suoi Punti Magia o dal numero massimo di incantesimi usabili per livello, in base al sistema magico usato).

Magia del Sangue

Il sangue di uno stregone è un potentissimo veicolo per imbrigliare le energie arcane e plasmarle a propria volontà. Questa capacità prende il nome di magia del sangue e si concretizza in una pratica tipica degli stregoni che viene considerata disgustosa o semplicemente pericolosa dagli altri incantatori: l'automutilazione. Infatti, ogni volta che uno stregone versa il proprio sangue mentre evoca un incantesimo, egli è in grado di potenziare la magia a proprio piacimento scegliendo uno degli effetti seguenti:

- **Area d'effetto potenziata:** col sacrificio di 1 PF per livello dell'incantesimo, la magia influenza un individuo in più (se non si tratta di un effetto che influenza solo l'incantatore o di un effetto a contatto) o aumenta l'area d'effetto del 30%.
- **Danni potenziati:** i danni causati dall'incantesimo aumentano di 1 dado sacrificando 2 PF e dal 5° livello possono crescere di 2 dadi sacrificando 5 PF.

Per questo motivo ogni stregone porta con sé un'arma affilata che può usare mentre evoca un incantesimo per tagliarsi sul palmo o in qualche altra parte del corpo e invocare il potere del proprio sangue. Inoltre, se lo stregone viene ferito da un attacco lacerante o perforante del nemico prima di completare l'incantesimo (prima del suo turno di iniziativa), egli può usare i danni subiti per potenziare l'incantesimo come se si fosse auto-mutilato (sempre che mantenga la concentrazione per non perdere l'incantesimo).

Creazione Arcana

A partire dal 3° livello lo stregone può ricercare nuovi incantesimi, ed è in grado di realizzare oggetti magici di vario tipo in base al suo livello d'esperienza (v. regole su ricerca e creazione magica nel *Tomo della Magia di Mystara*):

- 6° livello: può creare pergamene incantate se possiede l'abilità *Forgiatura magica*.
- 9° livello: può creare qualsiasi oggetto magico se possiede l'abilità *Forgiatura magica* e può creare pozioni magiche se possiede l'abilità *Alchimia*.

Lo stregone può ricercare nuovi incantesimi e creare oggetti purché gli effetti appartengano alle scuole di magia accessibili, e senza superare il limite totale di incantesimi conosciuti per livello di potere. In caso di successo guadagna il nuovo incantesimo e un ammontare di PE pari al valore teorico della ricerca magica (v. pag. 290 del *Tomo della Magia di Mystara*), mentre se fallisce perde 500 PE per livello dell'incantesimo e potrà riprovare a padroneggiare quella magia solo al livello successivo. Per sviluppare qualsiasi incantesimo tramite ricerca magica anche lo stregone deve possedere l'ingrediente chiave associato all'effetto (tipicamente un raro elemento naturale o magico o una parte di una creatura in qualche modo connessa all'incantesimo) che userà nel suo esperimento (v. capitolo 7 "Ricerca incantesimi" nel *Tomo della Magia di Mystara* per le regole sull'ingrediente chiave). Dato che il rituale necessita solo dell'ingrediente chiave, il costo è pari a metà di quello indicato per una ricerca magica standard (indicato nella tabella a pag. 290 del *Tomo della Magia di Mystara*); se tuttavia lo stregone si procura da solo l'ingrediente anziché comperarlo, i costi della ricerca si azzerano.

¹¹ Discendenti di o legati a Streghe ed esterni maligni con poteri magici innati come Diavoli, Demoni, Gehreleth, Slaadi, Utukku, Yugo-loth, Titani e divinità entropiche.

¹² Discendenti di o legati a creature dai poteri magici innati fatte di ombra (Shae, Ombre spettrali o demoniache), o native della Dimensione dell'Incubo o del Profondo Etereo (Ragni planari, Xill).

¹³ Discendenti di o legati creature originarie del Mondo degli Spiriti (es. Spiriti Animali, Spiriti Naturali, Spiriti Maligni).

TEURGO

Sottoclasse del Mago

Dadi Vita:	D4, +1 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Intelligenza 14, Saggezza 12
Allineamento:	Legale
Tiri Salvezza:	P: Magia - S: Mente
THACO/BAB:	Mago
Punti Esperienza:	Mago
Armature e scudi:	Nessuna competenza
Armi consentite:	Bastone, bastone appuntito, mezzo bastone
Maestria nelle armi:	Mago
Abilità speciali:	Creazione arcana Dottrina arcana Educazione arcana tradizionale
Abilità generali:	Magistrale: <i>Meditazione</i> Obbligatorie: <i>Forgiatura magica</i> , <i>Magia arcana</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Teurgo è un incantatore che ha sviluppato una fede profonda nei confronti di una divinità della magia o di una filosofia che venera la magia e considera la via intrapresa come la più perfetta e pura per raggiungere uno stato di simbiosi con la fonte primordiale di ogni energia magica.

Sia che veneri un immortale patrono della magia (come Palartarkan, Pharamond, Razud, Iliric) oppure un principio filosofico che incarna la Magia Universale (come il Tempio di Rad nei Principati di Glantri), per il teurgo il concetto di Vita e Magia coincidono, poiché la magia esiste all'interno degli esseri eletti e contemporaneamente fuori da essi, ed è l'unica costante di tutto l'universo. Venerare la magia significa quindi onorare anche coloro che la possiedono, la comprendono e ne sono i giusti padroni, ovvero gli incantatori puri. Pertanto è facile capire come questa filosofia di vita sia particolarmente diffusa delle nazioni magiche per eccellenza, Alphaia e Glantri: essa insegna alla gente a rispettare e venerare la magia e coloro che la conoscono, e nello stesso tempo aumenta infinitamente le facoltà magiche ed intellettive dei teurghi grazie alle pratiche meditative e ai rituali che compiono quotidianamente.

Il teurgo è un saggio e un maestro di vita, e trascorre innumerevoli ore ogni giorno a meditare sui misteri magici del Multiverso e a ricercare nuove formule arcane e nuove applicazioni per gli incantesimi esistenti. Il suo scopo ultimo è di armonizzare la propria mente con l'energia magica ad un livello tale, che per lui diventi possibile respirare la magia e plasmarla semplicemente con la forza di volontà, senza la necessità di usare oggetti incantati o compiere complessi gesti di invocazione. Per fare ciò occorre un altissimo livello di conoscenza e di autocoscienza, e per questo si addestra tramite la meditazione, lo studio e la ricerca magica.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il teurgo è addestrato ad usare solo armi simili agli attrezzi magici a lui congegnati, quindi si concentra sull'uso del bastone, del mezzo bastone e del bastone appuntito. Tuttavia, a causa del disinteresse per il combattimento il massimo grado di maestria raggiungibile è Avanzato ed egli può rinunciare ad avanzare nelle maestrie per focalizzarsi su abilità più importanti, guadagnando un punto da spendere nelle abilità generali per ogni punto di maestria a cui rinuncia.

Il teurgo rifiuta l'uso di qualsiasi armatura o scudo, dato che possono pregiudicare i loro poteri magici a causa delle probabilità di fallimento arcana, e preferisce affidarsi alla magia e alle sue capacità innate per affrontare i pericoli.



ABILITÀ SPECIALI

Le abilità speciali del teurgo sono la sua Educazione arcana tradizionale, la capacità di Creazione arcana per fabbricare oggetti magici e ricercare nuovi incantesimi e l'aderenza alla Dottrina arcana grazie a cui raggiunge stati di coscienza superiore e può sviluppare poteri magici innati.

Dottrina Arcana

Il teurgo è un fervente sostenitore di una filosofia magico-mistica che indica la via per arrivare all'illuminazione finale e alla comunione con la fonte primordiale della magia. La dottrina arcana postula la necessità di meditare quotidianamente per affinare la mente ed elevarla rispetto alle distrazioni mondane, e i teurghi sono maestri di tecniche di meditazione che permettono di raggiungere stati di coscienza superiore e di attingere alla magia primordiale universale.

La dottrina arcana necessita una mente estremamente ferrea e ordinata, per questo tutti i teurghi devono essere Legali e non possono specializzarsi in alcuna scuola di magia, visto che considerano tutte utili ed equivalenti, né aggiungere livelli in altre classi (vietato biclassare o multiclassare), dato che reputano la via scelta come l'unica percorribile per ottenere la piena comunione con la sorgente della magia.

La fede e l'inflessibile rispetto della dottrina arcana donano al teurgo poteri superiori legati direttamente ai tre Pilastri di Saggezza: Purezza, Meditazione e Comunione arcana.

Purezza della magia: solo i più intelligenti e capaci meritano di conoscere i segreti della magia e di utilizzarli. Il teurgo rispetta tutte le classi di incantatori che ottengono le loro capacità magiche tramite lo studio e la ricerca della conoscenza, e si rifiuta di usare o creare oggetti magici considerati dozzinali e inutili agli incantatori, ovvero armature, scudi, armi magiche (ad eccezione dei bastoni) e oggetti con bonus di protezione. Questa scelta rigorosa consente al teurgo di sviluppare degli incantesimi innati, che devono appartenere alla tradizione conosciuta o essere visti personalmente dal teurgo, con la sola esclusione di magie di Necromanzia. Inoltre, se il teurgo è seguace di un particolare culto e possiede l'abilità *Religione*, può sviluppare anche magie clericali tipiche del culto di livello massimo pari ai suoi gradi di *Religione*, ad esclusione di magie di resurrezione o Necromanzia, mentre magie invertibili appartenenti a due scuole diverse sono considerate due magie distinte (es. *cura ferite* e *infliggi ferite*). Ogni magia innata è usabile una volta al giorno dal teurgo, che la acquisisce in base suo al livello: un incantesimo di 1° al livello 3; magia di 2° al livello 6; magia di 3° al livello 9; magia di 4° al livello 12; magia di 5° al livello 16;

magia di 6° al livello 20; magia di 7° al livello 24; magia di 8° al livello 28; magia di 9° al livello 32.

Meditazione trascendente: il teurgo sa che per mantenere il suo stato di illuminazione superiore è necessario allenare la mente ad astrarsi tramite la meditazione. Aumentando il tempo giornaliero dedicato alla meditazione, egli ottiene la capacità di reagire in maniera più pronta e acuta rispetto ai problemi, sia per trovare risposte a problemi teorici o pratici, sia per anticipare le mosse degli avversari o per acquisire la forza interiore necessaria per non soccombere ad effetti deleteri che influenzano la sua mente o il suo corpo. Dopo ogni mezzora in cui medita tranquillo, in aggiunta all'ora necessaria per memorizzare gli incantesimi (v. Educazione arcana tradizionale), il teurgo gode di uno dei seguenti benefici temporanei a sua scelta che cessano al momento del riposo:

- CA finale migliorata di 1 punto ogni 2 livelli, fino a un massimo di 5 punti di protezione al 10° (bonus negato se il personaggio è sorpreso o attaccato alle spalle);
- bonus ad ogni TS pari a 1/3 dei gradi di *Meditazione* così limitato: +2 dal 5°, +3 dal 9°, +4 dal 13°, +5 da 17°;
- bonus pari a 1/3 dei gradi di *Meditazione* sulle prove di un'abilità specifica non legata a Forza o Costituzione.

Comunione arcana: man mano che aumenta la sua esperienza e conoscenza dei misteri della magia, il teurgo si eleva sulla scala verso la comprensione totale e aumenta la sua comunione con la fonte ancestrale della magia. Questo gli concede accesso a determinate facoltà speciali, ciascuna utilizzabile una volta raggiunto un determinato livello di classe.

- **Proiezione** (5° livello): scegliendo di sacrificare una magia memorizzata, crea una proiezione di forza magica di un'arma di cui abbia maestria almeno Base, con cui può attaccare a distanza un bersaglio visibile entro un raggio in metri pari al punteggio di Intelligenza. L'arma sfrutta il bonus di Intelligenza (anziché Forza o Destrezza) come modificatore al Tiro per Colpire, causa danni e può sfruttare gli effetti speciali in base al suo grado di maestria e possiede un bonus al TxC e ai danni pari al livello di potere della magia persa, entro un limite pari a un quarto del suo livello di esperienza, ovvero +1 dal 5°, +2 dall'8°, +3 dal 12°, +4 dal 16° e +5 dal 20° (es. un teurgo di 9° abile in mezzo bastone può rinunciare a una magia di 2° per creare una verga +2 con cui fa 1d6+3 danni, può ritardare il nemico colpito e para 1 attacco al round). La proiezione può essere parata o schivata e permane per un tempo massimo pari a 1 turno ogni quattro gradi di *Meditazione*, anche se può essere dissolta prima magicamente ed effetti di anti-magia o resistenza alla magia consentono di ignorarla. Il teurgo deve concentrarsi per attaccare con essa, viceversa l'arma fluttua immobile e si sposta seguendo l'incantatore.
- **Comprensione** (10° livello): il teurgo comprende qualsiasi lingua scritta non magica dopo aver studiato lo scritto per un turno (anche se non decifra i codici) e dopo aver ascoltato per un turno un idioma orale lo parla a sua volta; la comprensione cessa quando il teurgo si addormenta ed è limitata ad un numero di lingue addizionali temporanee pari al suo bonus di Intelligenza.
- **Levitazione** (15° livello): il teurgo può spostarsi levitando in qualsiasi direzione con la forza del pensiero. La velocità di spostamento in volo è pari a quella di cammino o corsa, ma è limitata a levitare rimanendo concentrato per un numero totale ore al giorno pari a 1/4 dei suoi gradi di *Meditazione*.
- **Astrazione** (20° livello): il teurgo astrae il proprio spirito distaccandolo dal corpo che resta inerme in stato di trance per un periodo massimo pari a 1 turno per grado di *Meditazione*. Lo spirito disincarnato è invisibile e immateriale, può volare a 108 mt al round e passare attraverso

qualsiasi pertugio largo almeno 1 cm, possiede le normali capacità visive e uditive del soggetto, ma non può comunicare con nessuno o interagire in alcun modo col mondo circostante, solo osservare e ascoltare. Lo spirito del teurgo è immune ad armi di qualsiasi genere, alla paralisi, alla pietrificazione, ai veleni e allo stordimento, e può essere ferito solo da effetti magici o sovranaturali, evento che mette fine all'astrazione e ricongiunge immediatamente lo spirito al corpo, e lo stesso avviene se il corpo subisce il minimo danno.

- **Illuminazione** (30° livello): il teurgo è in grado di evocare incantesimi senza gesticolare né pronunciare la formula, semplicemente concentrandosi su di essa. Ogni magia evocata in tal modo non può mai essere controincantata, ma è sempre considerata di tre livelli superiore (ad esempio una *palla di fuoco* di 3° consuma l'energia destinata ad una magia di 6°), quindi potrà sfruttare l'illuminazione solo con magie dal 1° al 6° livello.

Educazione Arcana Tradizionale

Il teurgo riceve da parte del suo mentore un'educazione che gli permette di capire come funzionano i processi arcani tramite l'uso della lingua della magia, e questa conoscenza gli consente di sfruttare anche il beneficio speciale della Tradizione magica di appartenenza (v. *Tomo della Magia di Mystara*). Il teurgo è in grado di utilizzare qualsiasi oggetto magico arcano, con speciale predilezione per quelli di uso ristretto alla sua classe, ovvero bacchette, bastoni, verghe e pergamene che possono incantare con diversi effetti magici.

Il teurgo può evocare un incantesimo al round, concentrandosi per pronunciare la formula rituale mentre gesticola per richiamare e focalizzare le energie magiche nel modo più appropriato in base alle sue conoscenze. Egli necessita di otto ore di riposo per recuperare le sue energie e impiega un'ora ogni mattina per ripassare le formule e i gesti necessari ad evocare le magie secondo le istruzioni scritte nel suo libro degli incantesimi. Il teurgo deve scegliere anticipatamente i singoli incantesimi che vuole usare ogni giorno in base a quelli codificati nel suo libro (il totale di incantesimi usabili dipende dai suoi Punti Magia o dal numero massimo di incantesimi usabili per livello, in base al sistema magico usato).

Se il teurgo perde il tomo in cui sono raccolte le sue conoscenze magiche, ha solo 24 ore per poter trascrivere su un altro libro ciò che ricorda delle formule arcane (occorre una prova di *Magia arcana* con penalità pari al livello di potere della magia per ogni incantesimo da ricordare): trascorso questo lasso di tempo, egli non riuscirà più a ricordare alcuna formula né ad evocare incantesimi fino a quando non avrà accesso ad un nuovo libro di formule magiche.

Creazione Arcana

A partire dal 1° livello il teurgo può ricercare nuovi incantesimi da sviluppare, mentre è in grado di realizzare oggetti magici di vario tipo man mano che acquista esperienza come segue (v. regole sul *Tomo della Magia di Mystara*):

- 3° livello: può creare pergamene incantate con l'abilità *Forgiatura magica*.
- 6° livello: può creare pozioni con l'abilità *Alchimia*.
- 9° livello: può creare bacchette, bastoni, verghe e oggetti vari con l'abilità *Forgiatura magica*, ad esclusione di armi, armature, scudi e oggetti di protezione.

Il teurgo non creerà né userà mai armature, scudi o armi magiche, ritenuti oggetti triviali e non utili all'evoluzione delle capacità di un vero incantatore illuminato, con la sola eccezione di bastoni e verghe o mezzi bastoni, considerati affini alle nobili arti magiche e pertanto utilizzabili. Il teurgo infine non riceve benefici dall'uso di oggetti con bonus di protezione, ma può sfruttare eventuali poteri magici di tali manufatti.

TROVATORE

Sottoclasse del Ladro

Dadi Vita:	D4, +2 PF/liv dal 10°
Requisiti Primari:	Carisma 14, Intelligenza e Destrezza 10
Allineamento:	qualsiasi non Legale
Tiri Salvezza:	P: Riflessi - S: Magia
THACO/BAB:	Ladro
Punti Esperienza:	Guerriero
Armature e scudi:	Armature leggere Scudi di pari taglia o inferiori
Armi consentite:	Armi semplici a una mano, qualsiasi arma da tiro o da fuoco
Maestria nelle armi:	Ladro
Abilità speciali:	Abilità ladresche Abilità segrete Talent artistici
Abilità generali:	Magistrale: <i>Intrattenere</i> Obbligatorie: <i>Schivare</i>

DESCRIZIONE GENERALE

Il Trovatore è un intrattenitore che si guadagna da vivere esibendosi davanti a un pubblico grazie alle proprie doti carismatiche e ambisce a raggiungere fama e ricchezza in qualsiasi modo, non esitando a prendere parte ad imprese eroiche o avventurose nella sua scalata verso il successo e la gloria.

Il trovatore punta a diventare un personaggio noto e ammirato, in grado di influenzare sia le masse popolari che le caste dei potenti grazie ai suoi talenti artistici e alla sua lingua sciolta. La sua massima ambizione è di diventare famoso sia per le sue abilità oratorie e di intrattenitore, sia per le imprese a cui partecipa e sulle quali imbastisce racconti, ballate o rappresentazioni con una spiccata tendenza ad esagerare i fatti, nella speranza che restino impressi e aumentino la sua fama. Al contrario del bardo però, il trovatore non si preoccupa di trasmettere lezioni morali o filosofiche con i suoi racconti, spettacoli e canzoni. Egli ha un talento naturale per l'intrattenimento e ciò a cui ambisce è il plauso e l'ammirazione del pubblico, e ottenere sufficiente influenza da convincere gli altri a fare qualsiasi cosa egli desideri.

Il trovatore è uno spirito libero che vaga in cerca di nuove esperienze, di un pubblico accondiscendente e di qualche pollo da spennare. I trovatori conducono una vita piuttosto spericolata, sempre in bilico tra uno spettacolo e una truffa, una caccia al tesoro e un complicato gioco di azzardi e finzioni, finendo inevitabilmente coinvolti in qualche pasticcio romantico, tragico, comico o violento.

Una volta raggiunto il livello del titolo e guadagnata una certa esperienza e popolarità, la maggior parte dei trovatori preferisce condurre una vita più tranquilla e sedentaria, diventando ospiti d'eccezione presso una corte nobiliare o un ricco mecenate, oppure insegnanti presso qualche accademia artistica o collegio musicale, pur rimanendo pronti a darsela a gambe non appena le cose si mettono male. Questi individui, chiamati Divi, diventano personalità molto popolari all'interno della regione in cui si stabiliscono e sono considerati intrattenitori impareggiabili.

Altre volte invece il trovatore impiega le proprie risorse per creare una Troupe, ovvero un gruppo di artisti di ogni risma che può includere altri trovatori, ladri, artisti circensi e menestrelli di strada, con cui mettere in scena uno spettacolo itinerante che gli frutti buoni guadagni e popolarità in abbondanza. Le truppe si esibiscono in spettacoli di vario genere, a volte in teatri rispettabili, altre in tendoni semoventi, ma solitamente non rimangono mai troppo a lungo nello stesso posto, visto che sono solite accompagnarsi anche a lavoretti po-



co onesti o decisamente furfanteschi. Nella scelta del proprio stile di vita, il trovatore sa che nulla è immutabile, e ogni cambiamento deve essere considerato un'occasione per ampliare la sua fama e sfruttare le sue capacità in ogni comunità che si dimostri sufficientemente interessante o ricca.

Un trovatore di solito si unisce ad un gruppo di avventurieri per avere le spalle coperte in caso le sue imprese furfantesche non vadano come previsto, oltre che per aumentare le sue possibilità di ottenere fama e ricchezze. Egli tenderà ad agire dalla seconda linea usando armi da tiro o colpendo i nemici alla sprovvista, spronando il resto del gruppo con le sue arti oratorie ed eventualmente scoprendo le vie di fuga più veloci in caso di ritirata imprevista.

ARMI E ARMATURE CONSENTITE

Il trovatore è competente nell'uso delle sole armature Leggere, poiché predilige la possibilità di muovere agilmente in qualsiasi situazione per sfruttare le sue abilità ladresche, ed è competente nell'uso di scudi di pari taglia o inferiori.

Il trovatore è competente nell'uso di qualsiasi arma semplice da mischia a una mano, e può utilizzare anche le armi da tiro e da fuoco, ma di solito predilige l'uso di armi maneggevoli e facilmente celabili per non dare nell'occhio.

ABILITÀ SPECIALI

Il trovatore possiede tre tipi di abilità speciali: le Abilità Ladresche, le Abilità Segrete (v. Ladro) e i Talent Artistici.

Abilità Ladresche

Il trovatore sfrutta *Intrattenere* come abilità ladresca P1, e può scegliere le altre cinque fra queste abilità (fare riferimento al manuale Abilità Generali per le descrizioni particolareggiate): *Allerta* (Des), *Camuffare* (Int), *Esperto di trappole* (Int), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag), *Scalare* (For), *Scassinare* (Des), *Schivare* (Des) e ciascuna delle abilità legate ai suoi Talent Artistici (v. sotto). Fare riferimento al capitolo dedicato al Ladro per la regola sulla gestione delle abilità ladresche e la loro tabella di progressione automatica.

Abilità Segrete

Il trovatore ha accesso ad una lista predefinita di abilità segrete che vengono insegnate dai maestri più esperti ai loro allievi. Il trovatore apprende la prima abilità segreta al 1° livello (Ascendente innato), poi un'altra ogni 4 livelli successivi, ovvero al 4°, 8°, 12° (Schivata Attiva obbligatoria), 16°, 20°, 24°, 28°, 32° e 36°, fino ad un massimo di 10 abilità segrete al 36° livello scelte a suo piacere, con un massimo di 5 abilità marziali. Per apprendere le abilità marziali che necessitano di addestramento (**evidenziate in rosso**) ha bisogno di un istruttore che le conosca (impiega una settimana e spende da 20 a 50 volte il livello dell'insegnante in m.o.), e una volta padroneggiata il trovatore può insegnare l'abilità ad altri personaggi in grado di sfruttarla. Di seguito la lista di abilità segrete accessibili ad ogni trovatore (fare riferimento alla sezione del Ladro per le Abilità Furtive, e a quella del Guerriero per le Abilità Marziali):

Abilità Marziali	Abilità Furtive
• Attacco fulmineo	• Ascendente innato (al 1°)
• Attacco ponderato	• Colpo micidiale
• Combattimento agile	• Conoscenza arcana
• Combattimento scaltro	• Eludere
• Combattimento sleale	• Eludere migliorato
• Difesa mobile	• Istinto di sopravvivenza
• Disarmare	• Maestro di furtività
• Doppio colpo	• Maestro del furto
• Evitare colpi critici	• Maestro della truffa
• Fisico temprato	• Precisione letale
• Incalzare	• Schivata attiva (al 12°)
• Maestria in combattimento	• Sensi acuti
• Prontezza di riflessi	• Spalle coperte
• Tiratore scelto	• Spirito vigile
• Tramortire	• Volontà indomita

ASCENDENTE INNATO

Prerequisiti: il Trovatore sviluppa automaticamente questa abilità a partire dal 1° livello grazie al suo Carisma.

Descrizione: grazie alle capacità affabulatorie e all'influenza dovuta alla sua fama, con l'azione d'attacco il trovatore può sfruttare il suo ascendente innato un numero di volte al giorno pari a 3 + bonus di Carisma per produrre i seguenti effetti:

- **disturbo:** impedisce ad un nemico prescelto e visibile di concentrarsi per evocare magie distraendolo (consuma la sua azione d'attacco); per usare incantesimi la vittima deve vincere una prova di *Concentrazione* contrapposta a quella di *Intrattenere* del trovatore. Il disturbo è considerata una reazione attivabile a volontà dal trovatore se non ha ancora agito in quel round, e consuma la sua azione d'attacco;
- **favore:** affascina un essere umanoide o della razza del trovatore con Dadi Vita o livello pari a quello del personaggio. Dopo aver conversato per almeno cinque minuti, l'ascendente del trovatore gli consente di chiedere un favore al suo interlocutore. Se si tratta di un favore non particolarmente oneroso o difficile da realizzare, la vittima acconsentirà automaticamente, viceversa in caso di favori molto importanti o pericolosi (a giudizio del DM) il soggetto effettua un TS *Mente* con penalità pari al bonus di Carisma del trovatore per resistere e negare il favore. Esempi comuni includono la possibilità di avere ospitalità in una locanda (gratuita o in cambio di una performance), di ottenere uno sconto significativo sull'acquisto di qualsiasi oggetto, o di venire perdonati per colpe più o meno gravi;
- **informazioni:** il trovatore viene a conoscenza di molte informazioni grazie al suo giro di conoscenze, ammi-

ratori ed incontri occasionali, da cui raccoglie dicerie e storie su individui, eventi, luoghi o creature. La probabilità percentuale di conoscere un'informazione utile circa un argomento dipende dai suoi bonus di Carisma ed Intelligenza e dal suo livello, e il DM può dimezzare la probabilità per informazioni riservate.

(bonus CAR × 5) + (bonus INT × 10) + Livello = %
Occorre tirare 1d100: se il risultato è inferiore alla percentuale di conoscenza possiede l'informazione cercata, viceversa nessuno gliene ha mai parlato e non potrà ritirare per ottenere quell'informazione fino a che non guadagna un nuovo livello. Spetta al DM stabilire quali siano le informazioni conosciute, che dovrebbero includere in quest'ordine: breve storia o dicerie famose, aspetto, persone, eventi o poteri soprannaturali ricollegabili all'argomento in questione;

- **ispirazione:** incita un alleato donandogli un bonus temporaneo pari al bonus di Carisma del trovatore, che il beneficiario può aggiungere ad un qualsiasi tiro di dado una volta entro un turno (il giocatore deve dichiararlo prima del tiro).

Talenti Artistici

I talenti artistici sono abilità magiche con cui il trovatore emula incantesimi arcani e divini. Il trovatore è un incantatore spontaneo e può usare i suoi talenti in base all'occorrenza, senza bisogno di studiarli prima. Il personaggio è considerato un incantatore pari al proprio livello di trovatore (livello massimo raggiungibile da incantatore è il 20°) e accede ai talenti di prima categoria al 1° livello, poi apprende una categoria superiore ogni 3 livelli successivi come mostra la tabella:

Liv.	1°	3°	6°	9°	12°	15°	18°
Cat.	I	II	III	IV	V	VI	VII

I talenti sono divisi in quattro diverse Arti, ciascuna collegata a due abilità generali tra cui è possibile scegliere: **Arti Canore** basate su *Canto* (Int) o *Cantare* (Car), **Arti Musicali** basate su *Musica* (Int) o *Suonare* (Des), **Arti Oratorie** basate su *Oratoria* (Int) o *Persuasione* (Car) e **Arti Recitative** basate su *Teatro* (Int) o *Fingere* (Car). Il trovatore può scegliere fino a due tra queste abilità artistiche per sostituirle ad altrettante abilità ladresche e beneficiare di un avanzamento automatico in quelle abilità senza spendere punti abilità.

Il numero di *Arti* in cui può specializzarsi è pari al suo bonus di Carisma: egli accede solo ai talenti delle *Arti* in cui possiede gradi abilità e può usare solo quelli delle categorie pari o inferiori alla somma dei gradi delle due abilità associate, sfruttando un talento al round con un'azione appropriata (parlare, cantare o suonare) che richiede concentrazione e occupa la sua azione d'attacco. Se viene ferito prima di attivare il talento, per non perdere l'incantesimo dovrà effettuare una prova di *Intrattenere*. In ogni *Arte* che padroneggia il trovatore conosce un numero di talenti per categoria che dipende dal bonus della caratteristica collegata: Carisma per *Arti Canore* e *Oratorie*, Destrezza per *Arti Musicali*, Intelligenza per *Arti Recitative*; i talenti sono scelti spontaneamente dal personaggio, senza superare il limite sopra indicato.

Il trovatore possiede dei *Punti Talento* che può usare quotidianamente per attivare i suoi talenti artistici: il numero totale è pari alla somma del suo livello e dei gradi di *Intrattenere*. Il costo per attivare un talento artistico è pari a 1 PT per ogni categoria (da 1 a 7) e per recuperare tutti i PT spesi, il trovatore deve dormire per almeno 8 ore e fare esercizi ogni mattina per 2 turni per ogni *Arte* in cui è ferrato.

Esempio 2: Syla è una trovatrice di 6° livello con Carisma 16 (+3), Destrezza 14 (+2) e Intelligenza 12 (+1) e ha gradi in *Intrattenere* 6 (P1), *Persuasione* 5 (P2), *Suonare* 3 (P3) e *Cantare* 4. Possiede quindi 6 (livello) + 6 (*Intrattenere*) = 12 PT, padroneggia le *Arti Canore*, *Musicali* e *Oratorie* delle

categorie dalla I alla III e conosce fino a 3 talenti per categoria nelle Arti Canore e Oratorie, e 2 talenti per categoria in quelle Musicali, che può usare finchè ha PT sufficienti.

La lista dei talenti artistici è fissa e non è possibile creare nuovi effetti, né associarli ad oggetti magici, in quanto si tratta di capacità magiche sviluppate in modo istintivo dai soli trovatori. Inoltre, il trovatore non è in grado di utilizzare gli oggetti riservati ai Maghi, a meno che non possieda anche l'abilità segreta Conoscenza arcana.

Di seguito la lista dei talenti (incantesimi arcani e divini) associati ad ogni Arte in cui il trovatore può specializzarsi; tutte le magie curative sono accessibili ad un livello di potere superiore rispetto a quello originale valido per i chierici.

Elenco delle Arti e dei relativi Talent Artistici del Trovatore

Arti Canore	Arti Musicali	Arti Oratorie	Arti Recitative
Prima Categoria 1. Esitazione 2. Lungopasso* 3. Scaccia paura* 4. Sonno 5. Stordire	Prima Categoria 1. Illusione minore 2. Individuare il magico 3. Onda sonora 4. Spinta possente 5. Spruzzo colorato	Prima Categoria 1. Charme persone 2. Contrastare elementi 3. Oratoria 4. Parola del comando 5. Rivela bugie	Prima Categoria 1. Amicizia 2. Camuffamento 3. Intuizione 4. Mentire 5. Protezione dal male
Seconda Categoria 1. Benedizione* 2. Charme animali 3. Creazione spettrale 4. Estasi 5. Evoca alleato animale	Seconda Categoria 1. Controllare umanoidi 2. Folata di vento 3. Individuare il male 4. Localizzare oggetti 5. Trama ipnotica 6. Vedere l'invisibile	Seconda Categoria 1. Capacità temporanea 2. Cura ferite leggere* 3. Invisibilità 4. Resistenza agli elementi 5. Resistenza al veleno 6. Protezione mentale	Seconda Categoria 1. Immagini illusorie 2. Morte apparente 3. Paura 4. Risata incontenibile 5. Scassinare 6. Sfocatura
Terza Categoria 1. Allucinazione mortale 2. Forza di volontà 3. Libera persone 4. Sonno fatato 5. Velocità*	Terza Categoria 1. Blocca persone 2. Controllare animali 3. Dissolvi magie 4. Identificare specie 5. Rombo di tuono	Terza Categoria 1. Amnesia 2. Cura stordimento* 3. Parlare coi morti 4. Pelle di legno 5. Suggestione	Terza Categoria 1. Cerchio protezione dal male 2. Infravisione 3. Lingue 4. Riflessi fulminei 5. Travestimento
Quarta Categoria 1. Confusione 2. Eroismo 3. Evoca alleato mostruoso 4. Libertà di movimento 5. Paralisi	Quarta Categoria 1. Controllare emozioni 2. Guscio rivelatore 3. Localizzare creature 4. Raffica di vento 5. Seconda vista	Quarta Categoria 1. Abilità eccezionale 2. Charme mostri 3. Cura ferite gravi* 4. Immunità agli elementi 5. Ipnatismo	Quarta Categoria 1. Aura difensiva 2. Cerchio mistico 3. Distorsione 4. Pensieri fittizi 5. Resistenza alle ferite
Quinta Categoria 1. Agilità felina* 2. Forza taurina* 3. Ipervelocità 4. Libertà 5. Penetrare le difese 6. Tempra ferrea*	Quinta Categoria 1. Blocca mostri 2. Demenza precoce 3. Frantumare 4. Trama iridescente 5. Trasformazione forzata 6. Vista rivelante	Quinta Categoria 1. Comando inconscio 2. Cura malattie* 3. Dominare persone 4. Imposizione 5. Pelle di pietra	Quinta Categoria 1. Aura spettrale 2. Incantesimo d'ombra 3. Inganno 4. Lingua universale 5. Resistenza alla magia
Sesta Categoria 1. Amante fantasma 2. Evoca alleato planare 3. Giusto potere 4. Lamento straziante 5. Nemesi	Sesta Categoria 1. Animare armi 2. Individuare la corretta via 3. Regressione mentale 4. Repulsione 5. Spezzare incantamento	Sesta Categoria 1. Alterare la memoria 2. Conversare* 3. Cura ferite critiche* 4. Cura mentale* 5. Suggestione di massa	Sesta Categoria 1. Barriera anti-magia 2. Fuorviare 3. Olografia 4. Sguardo maledetto 5. Trasformazione
Settima Categoria 1. Bandire 2. Incubo illusorio 3. Parola incapacitante 4. Lamento lugubre	Settima Categoria 1. Animare ombre 2. Danza 3. Energia purificatrice 4. Spada	Settima Categoria 1. Esigere 2. Invisibilità di massa 3. Pelle d'acciaio 4. Rigenerazione*	Settima Categoria 1. Copia incantesimo 2. Fortuna 3. Roccia 4. Stregoneria

APPENDICE 1: PERSONAGGI PRIMITIVI

Le classi presentate si riferiscono a personaggi provenienti da civiltà con un livello evolutivo discreto o avanzato. È tuttavia possibile adattarle a personaggi o razze con un livello tecnologico, evolutivo o magico più primitivo con le regole opzionali che verranno proposte di seguito. Questa procedura è a totale discrezione del DM, e dovrebbe essere applicata solamente a personaggi provenienti da civiltà con un livello tecnologico inferiore all'età del Ferro o appartenenti a razze il cui sviluppo magico non sia particolarmente evoluto (ad esempio i goblinoidi), ed è particolarmente indicata per soggetti provenienti dalle civiltà del Mondo Cavo.

Un personaggio che appartiene ad una classe Primitiva ha resistenza superiore ma capacità intellettive più limitate e applica queste eccezioni alle regole fin dal 1° livello:

Caratteristiche: Intelligenza max 15 (un personaggio primitivo non può mai avere un'intelligenza troppo sviluppata).

Dadi Vita: +1 PF per Dado Vita di classe.

Punti Esperienza: ridotti del 10%.

Abilità generali: oltre alle abilità di classe, è obbligatoria un'abilità a scelta tra *Cacciare*, *Empatia animale*, *Orientamento*, *Resistenza* o *Sopravvivenza*.

Svantaggi:

- **Analfabetismo:** il personaggio non sa leggere né scrivere; 1 grado nell'abilità *Parlare la propria lingua* consente di leggere, 2 gradi permettono di leggere e scrivere.
- **Arretratezza culturale:** il personaggio è limitato nella scelta di abilità di Conoscenza, Arte e Artigianato a: *Arti (Canto, Danza, Pittura e Scultura)*, *Artigianato* (solo mestieri accessibili in base al livello tecnologico di provenienza), *Conoscenze criminali*, *Conoscenze locali*, *Conoscenze marziali*, *Conoscenze naturali*, *Conoscenze occulte* (solo occultisti), *Divinazione*, *Forgiatura magica* (solo incantatori), *Magia arcana* (solo arcani), *Miti e Leggende*, *Parlare una lingua*, *Religione*.
- **Arretratezza tecnologica:** il personaggio non è in grado di usare con competenza armi e armature che non appartengono al proprio livello tecnologico (di solito quelle dall'età del Ferro e oltre). Se tenta di indossare armature di livello più avanzato avrà sempre una penalità di 1 punto alla CA e la Destrezza massima consentita dalla corazza è peggiorata di 2 punti. Non è possibile apprendere l'uso (maestrie) di armi di tecnologia superiore.
- **Classi accessibili:** il personaggio non può biclassare, e può multiclassare al massimo in due classi. Le classi disponibili sono limitate a questa lista:
 - *Ramo Arcano:* accessibili Canalizzatore (solo Bacchette, Gemme e Sigilli, scrive le formule su ossa e pietre al posto del libro degli incantesimi), Elementalor, Occultista e Stregone.
 - *Ramo Divino:* accessibili Asceta, Chierico, Druido, Eletto e Sciamano spirituale.
 - *Ramo Furtivo:* accessibili Assassino, Ladro, Maestro delle Ombre e Rodomonte. Le classi sono prive dell'abilità *Scassinare* e non accedono all'abilità furtiva Conoscenza arcana.
 - *Ramo Marziale:* accessibili Barbaro, Campione consacrato, Guerriero, Mistico e Ranger. Il Campione non progredisce oltre 9° livello come chierico, il Ranger può sviluppare solo Tecniche di Divinazione e Intrugli dalla Prima alla Quarta Categoria.

- **Grettezza:** il personaggio si esprime in maniera gretta ed è abituato a modi bruschi, perciò ha una penalità di -2 su qualsiasi prova di Carisma o Reazioni che richiede un'interazione con soggetti di civiltà più evolute.
- **Magia limitata:** sono proibite le specializzazioni in una scuola di magia e tutti gli incantatori (arcani e divini) devono effettuare un Rituale di Passaggio per guadagnare livelli oltre al 9°. Infatti, giunti a questo livello, ogni incantatore primitivo trova particolarmente difficile padroneggiare gli incantesimi più difficili, e questo limita il suo avanzamento, col risultato che spesso gli incantatori si accontentano del livello raggiunto considerandolo l'apice del proprio potere, senza voler progredire oltre. I più ardentosi e assetati di potere invece, mirano ad oltrepassare i propri limiti naturali e cercano di ottenere nuovi poteri al prezzo di enormi sacrifici. Questi tentativi vengono chiamati Rituali di Passaggio, e devono essere effettuati quando il personaggio raggiunge i seguenti livelli: 9°, 12°, 15°, 18°, 21°, 24°, 27°, 30°, 33° e 36°. Si tratta di cerimonie dolorose e stressanti sia dal punto di vista fisico che mentale, che lasciano sempre l'individuo molto provato. Durante la cerimonia (che dura un giorno intero), il personaggio si sottopone a privazioni di ogni tipo e cerca di sfruttare qualsiasi briciolo della propria anima per accedere a nuovi poteri. Al termine della cerimonia, il giocatore tira 1d20 e se il risultato è inferiore al punteggio della caratteristica primaria della sua classe (Intelligenza, Saggezza o Carisma), il personaggio prosegue nel suo avanzamento fino al prossimo Rituale di Passaggio, viceversa resta fermo al livello attuale e diventa conscio di non poter progredire ulteriormente come incantatore del suo ramo (ha raggiunto il suo massimo livello in quel ramo e non potrà oltrepassarlo in alcun modo). Il Rituale di Passaggio è diverso per ogni razza, etnia o classe, ma qualsiasi sia il risultato finale, esso lascia nell'individuo un profondo segno, determinato tirando 1d12 e consultando la tabella seguente:

Tabella del Rituale di Passaggio per Incantatori Primitivi

d12	Effetto del Rituale sul personaggio
1-6	Personaggio febbricitante, in preda al delirio e incapace di concentrarsi e combattere per 2d6 giorni.
7-10	Personaggio perde 1d4 PF permanentemente (cicatrici), ma aumenta PE correnti da incantatore del 5%.
11	Personaggio perde 1 punto di Costituzione permanente* (il corpo è duramente provato dallo sforzo), ma aumenta i PE correnti da incantatore del 10%.
12	Personaggio perde 2 punti di Costituzione permanenti*, ma aumenta di 1 punto il suo Carisma o la Saggezza (a sua scelta), fino a un massimo di 18.

* Se la Costituzione o i Punti Ferita del personaggio scendono a 0 in conseguenza del rituale, egli muore e non può più essere riportato in vita.

APPENDICE 2: TALENTI NATURALI

Alcuni personaggi possono avere dei cosiddetti talenti naturali acquisibili sia a partire dal 1° livello che più avanti nella carriera di avventurieri, in base alle esperienze fatte e alle avversità affrontate. Questi talenti concedono al personaggio (indipendentemente dalla classe di appartenenza) determinate capacità speciali, spesso sovranaturali, che ne potenziano le qualità, ma comportano sempre un cambiamento drastico del fisico, dello spirito o della personalità del soggetto. La differenza tra un talento naturale e un ruolo è semplice: è possibile abbandonare un ruolo (perdendo benefici e svantaggi ad esso associati) cambiando il proprio stile di vita, mentre perdere un talento naturale di solito comporta sacrifici enormi o qualche rituale che alteri lo spirito e/o il corpo del soggetto.

I talenti naturali si distinguono in Talenti Minori (che garantiscono un vantaggio minimo al personaggio, di solito in cambio di uno svantaggio equilibrato) e Talenti Maggiori (che invece garantiscono vantaggi superiori ma comportano sempre la necessità di accumulare PE aggiuntivi per equilibrare i benefici). Ogni personaggio può sviluppare al massimo un Talento Minore e un Talento Maggiore, in base alla sua storia e all'evoluzione del personaggio. I talenti sono una regola opzionale e possono essere introdotti previo accordo tra DM e giocatori.

Di seguito vengono descritti i talenti naturali proposti per i personaggi; il DM può aggiungerne altri, avendo cura di bilanciare ogni talento sulla base di quelli qui presentati.



TALENTI MINORI

CANGIANTE

Requisiti minimi: Costituzione 12

Benefici: Maestro delle forme, Trasformazione ibrida

Descrizione

Il Cangiante è un individuo che possiede un retaggio di mutaforma e tenta di sviluppare poteri morfici minori sfruttando questa sua dote naturale.

Il cangiante può essere un mutaforma vero e proprio (licantropi, mutanti, replicanti, metamorfi, ecc.), oppure un discendente di qualche genere di mutaforma che tuttavia non ha prodotto una stirpe pura, oppure aver ricevuto sangue di mutaforma tramite esperimenti magici di ibridazione non riusciti perfettamente, o aver volontariamente tentato di essere trasformato senza successo (come con il morso di un licantropo). Quale che sia la sua storia, ogni cangiante cova segretamente nel proprio cuore la brama per la capacità di mutare forma, e ama dare libero sfogo alle proprie pulsioni più istintive trasformandosi in animale e ricorrendo senza vergogna ai propri poteri ogni volta che se ne presenta l'occasione.

Benefici

Il cangiante è un *maestro delle forme*: se sfrutta un incantesimo per mutare forma può effettuare la trasformazione e tornare alla forma originale a piacimento finché dura l'effetto, mentre se usa una capacità di mutazione innata, raddoppia il numero di trasformazioni giornaliere di cui dispone.

Egli inoltre ha la capacità sovranaturale di trasformare una parte del proprio corpo per darle la forma del corpo di un animale grazie a cui facilitare il suo movimento, attaccare o potenziare i sensi. Il cangiante può sfruttare la *trasformazione ibrida* una volta al giorno per bonus di Costituzione e la metamorfosi non permette di assimilare l'equipaggiamento, che deve essere lasciato indietro o trasportato separatamente. Con questa capacità può trasformare le braccia in ali e volare come un'aquila, oppure gambe e braccia in zampe e correre veloce come un lupo o un leopardo, o ancora le mani in artigli e attaccare come un orso (danno da artiglio di orso con bonus Forza del personaggio), o la faccia nel muso di un leone e mordere (danno da morso di leone più bonus Forza del personaggio) o in quello di un gufo e sfruttare la sua vista (ma nel caso di una mutazione del viso perde l'uso della parola). La metamorfosi impiega un round d'azione completo (tempo ridotto con l'uso efficace di *Cambio rapido*), e dura al massimo per un'ora, ma il cangiante può tornare normale e mettere fine alla mutazione prima del tempo se lo desidera.

Svantaggi:

- il cangiante viene ferito e influenzato da armi e magie come fosse un mutaforma;
- durante la trasformazione ibrida deve effettuare una prova di Saggezza a -4 (o *Ferrea volontà* se possiede questa abilità) o viene colto da istinti animali e si comporta come tale per 1d4 turni, senza riconoscere alleati o nemici, prima di tornare in sé.

FANATICO

Requisiti minimi: Saggezza 12

Benefici: Ideale assoluto

Descrizione

Il Fanatico è un individuo che vive seguendo un ideale specifico quasi come fosse un'ossessione. Egli gode nel diffondere i propri ideali, cerca di convincere gli altri della giustezza della propria posizione e non accetta compromessi quando si tratta di difendere la sua visione del mondo. Avere un fanatico come alleato è un vantaggio fino a quando le azioni del gruppo non vanno contro l'ideale del soggetto, che a quel punto può trasformarsi in una pedante spina nel fianco o addirittura in una nemesis spietata.



Benefici

Il fanatico persegue un *ideale assoluto* che influenza costantemente le sue azioni e guida le sue decisioni. Ogni volta che esegue un'azione tesa al raggiungimento o alla difesa del suo ideale assoluto, il personaggio ottiene un bonus di +2 a qualsiasi tiro collegato all'azione (TxC, TS, prove di abilità o caratteristica) fino al termine della stessa, cumulabile con altri eventuali bonus. L'ideale va scelto tra i seguenti:

- **Amore:** l'amore è la forza portante del mondo, e le azioni dettate da gesti d'amore gratuito sono miracoli da ammirare. L'amore deve essere rivolto a una persona, un gruppo, una specie o un luogo, non ad un oggetto.
- **Conoscenza:** la raccolta di nozioni di qualsiasi tipo è la via che conduce alla saggezza e al potere. La conoscenza si ottiene sia leggendo antichi volumi, che raccogliendo storie e apprendendo insegnamenti scientifici. Qualsiasi mezzo che racchiude conoscenza va recuperato e preservato ad ogni costo e può essere divulgato solo a chi si dimostra sufficientemente dotato per capire.
- **Edonismo:** ogni azione deve essere improntata al soddisfacimento dei desideri personali, alla realizzazione dei propri sogni e alla ricerca dell'estasi attraverso qualsiasi mezzo o esperienza. Chiunque impedisca di ottenere ciò che si vuole è un nemico che va allontanato, osteggiato o schiacciato per difendere il proprio stile di vita.
- **Giustizia:** comportarsi in maniera retta, evitare la menzogna, rispettare la legge e perseguire i criminali è la base fondante per la prosperità sociale e l'unico modo accettabile di ottenere la dovuta ricompensa per le proprie azioni. Chi persegue la giustizia deve battersi contro le iniquità, la malvagità e la menzogna anche a costo della vita, e deve sempre dare l'esempio in prima persona.
- **Libertà:** il mondo è un luogo pieno di opportunità e meraviglie da scoprire, e l'autodeterminazione è il dono più importante che ogni essere senziente possiede per realizzare i propri sogni. Chiunque minacci la libertà individuale o cerchi di imporsi con la forza sugli altri è un despota che va combattuto strenuamente, per difendere ad ogni costo la libertà di pensiero, parola e azione.
- **Ricchezza:** la ricchezza è l'unico strumento che permette di dominare le persone e plasmare il mondo. Accumulare ricchezze di qualsiasi genere (preziosi, terre, titoli,

magia) è l'unico obiettivo importante nella vita, e qualsiasi mezzo è ammesso per ottenerle e proteggerle.

- **Supremazia:** il mondo è pieno di esseri deboli, vili e ottusi che hanno bisogno di qualcuno che li guidi e li indirizzi per sfruttare al meglio le loro capacità. Qualsiasi azione deve essere volta a dominare i più deboli, allearsi con soggetti di pari livello, e aumentare il prestigio personale a discapito dei rivali con ogni mezzo disponibile.

Svantaggi

Ogni volta che il fanatico viene meno ai propri principi subisce una penalità di -1 a tutti i suoi TxC e TS fino a quando non compie un'azione che redime la sua colpa a giudizio insindacabile del DM.

FREAK

Requisiti minimi: una caratteristica inferiore a 10

Benefici: Deformità eccezionale, Vantaggio in un'abilità

Descrizione

Il Freak è un individuo afflitto da evidenti difetti fisici che lo rendono un deforme, uno sgorbio e un reietto, suscitando disprezzo e disgusto nella maggior parte della gente, o pietà nel migliore dei casi. Di solito la deformità del freak è congenita, anche se può capitare che alcuni divengano deformati in seguito a qualche orribile esperimento magico o ad una maledizione particolarmente potente. Quale che sia la causa, di solito un freak non può sfuggire al suo destino nemmeno usando la magia, a meno di non impiegare illusioni per mascherare la sua vera forma, poiché anche l'uso di una *reincarnazione* o di una *guarigione* non consente di modificare il corpo per sfuggire alla propria afflizione.



Il freak però impara presto che nonostante la sua natura deforme, egli può trarre un minimo giovamento dal proprio difetto, e cerca di sfruttarlo a proprio vantaggio. Alcuni divengono veri e propri fenomeni da baraccone, guadagnandosi da vivere esibendo le loro peculiari caratteristiche davanti ad un pubblico di spettatori curiosi o morbosi. Altri invece si propongono per incarichi e lavori speciali che la maggior parte della gente rifiuta o per i quali non ha l'attitudine richiesta, e che invece il freak può svolgere più agevolmente proprio grazie alle sue diverse capacità. Un freak si avvicina sempre con diffidenza agli altri individui, conscio del disgusto che può suscitare in loro, e raramente stringe rapporti solidi e di fiducia, a meno che questi non dimostrino davvero di apprezzarlo e di accettarlo senza alcuna remora.

Benefici

Il freak possiede una *deformità eccezionale* che nonostante costituisca un impedimento fisico di qualche tipo, gli concede d'altro canto un vantaggio minore che può sfruttare. La deformità è sempre legata al punteggio di caratteristica fisica (Forza, Destrezza o Costituzione) inferiore a 10, e può esserne scelta una per ogni malus di caratteristica (es. con Destrezza 6 il malus è -2, e si possono scegliere fino a due deformità legate alla Destrezza). La lista di deformità tra cui scegliere è riportata di seguito, ma il DM può aggiungerne altre, avendo cura di bilanciare l'handicap e il vantaggio.

Forza	Vantaggio	Handicap
Braccio atrofizzato	+2 Intelligenza	Usa solo armi di 2 taglie inferiori, -2 a prove abilità che richiedono le mani
Nanismo	+1 TS Corpo	Movimento ridotto di un grado, corazza su misura
Rachitismo	+1 TS Riflessi	Limitato a sostenere ingombro Leggero
Sposatezza	+2 Saggiezza	-1 TS Corpo, dorme 2 ore in più al giorno

Destrezza	Vantaggio	Handicap
Gambe storpie	+2 Forza	Velocità 18/6/2 con stam-pella, no armi a 2 mani
Gobba	Fortuna (ritira un dado 1/giorno)	-1 TS Corpo, corazza su misura
Obesità	VA naturale 1 e ½ danni contundenti	Vesti e corazze su misura, impossibile correre
Terza gamba	+2 Costituzione	Vesti e corazze su misura, impossibile correre

Costituzione	Vantaggio	Handicap
Arto deforme	+2 Forza e attacco naturale extra (1d4)	-1 TxC con armi e prove abilità con quella mano
Gemello siamese	+2 Intelligenza e +1 TS Mente	-1 Iniziativa, doppia personalità, corazza su misura
Microcefalia	+2 Destrezza	-1 TS Mente
Villosità	Immunità al gelo	-2 TS vs caldo/fuoco

Il freak inoltre ha il beneficio di avere il **vantaggio nelle prove di un'abilità** a sua scelta non legata alla caratteristica con l'handicap (tira due volte il d20 e sceglie sempre il risultato migliore).

Svantaggi

L'aspetto del freak mette a disagio chiunque interagisca con lui e gli impone una penalità di -2 su ogni prova di Carisma e tiro Reazioni ad esclusione di rapporti con altri freak.

LUNATICO

Requisiti minimi: allineamento Caotico

Benefici: Fasi lunari, Mistica lunare

Descrizione

Il Lunatico ha un rapporto molto stretto con l'astro lunare, e ne viene influenzato sia emotivamente che misticamente. Il tipo di legame tra il personaggio e la luna può essere dei più disparati: un retaggio mannaro o una maledizione, l'appartenenza a qualche specie o setta che venera la luna o viene da essa, una superstizione familiare o il risultato di un esperimento magico sfuggito di mano, e così via. Quale che sia la causa, gli effetti sono i medesimi: il personaggio appare condizionato dalle fasi lunari in ogni suo aspetto emotivo, in ogni azione e persino nelle proprie capacità magiche.

Un lunatico è quindi contraddistinto da un carattere mercuriale, par-



ticolarmente affabile, energico e positivo man mano che si avvicina il plenilunio, l'indole diventa più cupa, apatica o scontrosa nei giorni di luna nuova. Il soggetto non può controllare questa sua dipendenza emotiva e mistica dalla luna, e anche se è al corrente di possibili strascichi negativi nei confronti di chi gli sta intorno, accetta la situazione poiché ritiene che sia il modo più naturale di esprimere la sua personalità e i suoi tratti distintivi, proprio come la luna non nasconde le sue varie facce a chi la osserva.

Benefici

Il lunatico riceve alcuni vantaggi durante le **fasi lunari positive**, che perdurano per tutto il periodo della luna crescente e della luna piena e che si riassumono come segue:

- Luna crescente (dal 7° al 13° giorno di ogni mese): +1 a tutti i TS e prove di abilità.
- Luna piena (dal 14° al 16° giorno di ogni mese): +1 a tutti i tiri e +2 ai punteggi di Costituzione e Saggiezza.

Inoltre se il personaggio è un incantatore può scegliere un singolo incantesimo per livello tra quelli conosciuti ed evocarlo sfruttando la **mistica lunare**. In tal caso nei giorni di luna piena impone una penalità di base di -2 ai TS per opporsi ai suoi effetti, e lo evoca come se fosse di 2 livelli superiore per determinare le variabili associate al livello.

Svantaggi

Il lunatico riceve pesanti penalità durante le fasi lunari negative, che perdurano per tutto il periodo della luna calante e della luna nuova e che si riassumono come segue:

- Luna calante (dal 21° al 27° giorno di ogni mese): -1 a TxC e a prove di abilità fisiche (For, Des e Cos), -2 prove di Carisma e tiro Reazioni.
- Luna nuova (il 28°, 1° e 2° giorno di ogni mese): -1 a tutti i tiri e -2 ai punteggi di Forza e Carisma.

Se il personaggio è un incantatore e sfrutta la mistica lunare per potenziare gli incantesimi, nei giorni di luna nuova questi incantesimi sono meno efficaci: le vittime ricevono un bonus di +2 ai TS per opporsi all'effetto, che causa sempre danni minimi o ha durata dimezzata rispetto al normale.

SENSITIVO

Requisiti minimi: Saggiezza 12, abilità *Sesto senso*

Benefici: Ascendente spiritico, Sangue freddo



Descrizione

Il Sensitivo ha la capacità di vedere gli spiriti dei morti senza pace e di richiamarli o vincolarli per i propri scopi. Un sensitivo nasce con questo dono o lo acquisisce dopo un evento particolarmente traumatico in cui viene a contatto con l'Aldilà o con qualche genere di fantasma. Molti sensitivi usano questo potere per prosperare, facendosi pagare per estorcere informazioni importanti ai defunti o per mettere in contatto i vivi con i cari estinti, mentre altri cercano gli spiriti

per spezzare i legami che li trattengono e farli riposare in pace con metodi di varia natura. Qualcuno infine cerca di nascondere le proprie capacità o le usa con moderazione: questi sensitivi temono la punizione divina e si considerano dei custodi dell'equilibrio tra il mondo dei vivi e l'Aldilà, ricorrendo alle proprie doti solo per salvare se stessi e i loro cari, o per vendicare un torto subito dai trapassati, come misura estrema per riequilibrare il destino.

Benefici

Il sensitivo è dotato di un'*ascendente spiritico* grazie a cui avverte istintivamente quando un fantasma è presente entro 9 metri, e una prova d'abilità *Sesto Senso* gli permette di vedere i fantasmi anche quando sono nell'Etereo o invisibili. Inoltre, questo ascendente gli consente di tenere a bada gli spiriti con la forza della sua volontà. Tenere a bada un fantasma è un'azione di round completo ed occorre effettuare una prova di Sagghezza (o *Spiritismo*) con penalità pari ai DV del nemico più forte che si trova davanti; se si tratta di un personaggio in grado di controllare o scacciare non-morti, qualunque tentativo riceve un bonus di +2. Se la prova riesce, i fantasmi sono intimoriti e non possono avvicinarsi a meno di 3 metri dal personaggio né osano attaccarlo dalla distanza, per un numero di round pari al suo punteggio di Sagghezza, al termine dei quali il sensitivo può però ripetere il tentativo nel modo sopra indicato. Se la prova fallisce invece non potrà influenzare quel gruppo di nemici prima di 24 ore, e se il sensitivo li assale, la protezione contro di loro cessa.

Inoltre, dato che è più abituato a visioni terrificanti, il suo *sangue freddo* gli concede un bonus di +2 a qualsiasi TS contro la paura o contro qualsiasi effetto mentale causato da un non-morto.

Svantaggi

Il suo dono conferisce al sensitivo un'aria macabra e un comportamento bizzarro che causa -2 ai tiri Reazioni e alle prove di Carisma per influenzare qualsiasi essere vivente.

Inoltre, i non-morti incorporei che si accorgono di essere osservati possono rivolgersi al sensitivo per chiedergli aiuto o attaccarlo, in base al risultato del tiro Reazioni.

TALENTI MAGGIORI

INCARNATO

Requisiti minimi: Carisma 12

Benefici: Legame telepatico, Poteri dell'incarnazione

Descrizione

L'Incarnato è un individuo che ha subito qualche genere di manipolazione magica e si ritrova l'essenza vitale di una creatura magica (es. un genio, una fenice, un demone, un angelo, un drago, ecc.) vincolata al proprio corpo e al proprio spirito (definita appunto "incarnazione"). Un incarnato può ricevere l'incarnazione solo tramite un procedimento magico, che smaterializza il corpo della creatura e ne confina lo spirito dentro il corpo del personaggio. L'incarnazione poi resta dormiente fino a quando l'incarnato non si trova in una situazione di grande stress, e le sue emozioni agiscono da catalizzatore per ridestare lo spirito dell'incarnazione che tenta subito di prendere possesso del corpo del suo ospite. Da quel momento, l'entità cercherà sempre di indurre l'incarnato a sfruttare i suoi poteri latenti per ottenere il pieno possesso delle sue facoltà e di fuggire dalla sua prigione di carne.

L'incarnato vive quindi una lotta psicologica e spirituale costante con la propria incarnazione, che da una parte cerca di aiutarlo e di proteggerlo per riuscire a riappropriarsi dei suoi poteri, e dall'altra anela il momento in cui si risveglierà completamente il potere del suo spirito per fuggire dalla sua

prigionia. L'unica speranza che l'incarnato ha di evitare la morte quando l'incarnazione completerà il suo ciclo di rigenerazione è convincerla a continuare la convivenza e sottoporre l'anima dell'entità, per raggiungere una comunione spirituale finale che consentirebbe ad entrambi di trarre il massimo beneficio dalla loro unione.

Benefici

L'incarnato condivide un *legame telepatico* costante con l'entità che alberga in lui e può disquisire mentalmente con essa senza che altri si avvedano di ciò che avviene. L'incarnazione ha accesso a tutte le memorie e abilità generali conosciute in vita, e può rispondere a piacimento alle domande del suo ospite, non essendo costretta a dire sempre la verità, anche se di solito lo farà se si tratta di un'entità Legale vincolata ad un individuo non Caotico. È possibile convincere l'incarnazione a convivere in simbiosi con l'ospite una volta che l'entità recupera tutti i suoi DV (v. sotto Svantaggi) solo se i due hanno carattere e allineamento simile. Il procedimento per convincere alla simbiosi l'incarnazione richiede uno scontro virtuale nella mente dell'ospite tra incarnato e incarnazione: quest'ultima accetterà la simbiosi solo se sconfitta.

L'incarnato ha la capacità di sfruttare a suo piacimento i *poteri dell'incarnazione*, in base al grado di evoluzione dell'entità, e spesso è addirittura l'incarnazione a suggerire di sfruttare una delle sue capacità se la situazione è critica. In base al livello del personaggio, l'incarnato ha accesso a determinati poteri e può sfruttare ciascuno una volta al giorno (le opzioni elencate sono cumulative) attivandolo come azione di movimento, a meno di indicazione diversa (non è possibile attivare più di un potere al round):

- 1°-2°: *Potenzamento psicofisico* (durata 1 turno) – guadagna la conoscenza delle lingue, o uno dei sensi o un'abilità generale dell'incarnazione o usa il valore di una caratteristica della creatura.



- **3°-4°: Movimento potenziato** (durata 1 turno per liv) – guadagna la velocità di movimento della creatura o migliora di 6 mt al round il suo movimento base. Se la creatura può volare, l'incarnato vede crescere emanazioni sovranaturali simili ad ali sulla schiena quando sfrutta questo vantaggio senza lacerare vesti o corazza.
- **5°-6°: Attacco potenziato** (durata 1 turno) – sfrutta tutti gli attacchi naturali (morso e artigli) o un attacco sovranaturale dell'incarnazione. In caso di soffio del drago o simili, i danni sono sempre pari a 1d8 per DV dell'incarnato e si può usare una sola volta. In caso l'incarnazione sia più grande dell'ospite di oltre 1 taglia, ridurre i dadi dei danni naturali in maniera progressiva.
- **7°-9°: Difesa potenziata** (durata 1 turno) – concentrandosi per un round sfrutta CA e VA, o tutti i TS, o una immunità/resistenza speciale dell'incarnazione.
- **10°-14°: Potere magico** (variabile) – concentrandosi per un round può attivare uno dei poteri magici o sovranaturali o uno degli incantesimi innati dell'incarnazione. La durata delle magie è quella standard in base al livello del personaggio, per i poteri sovranaturali la durata è 6 turni, mentre un potere offensivo (sguardo, soffio, ecc.) si può usare una sola volta.
- **15°-19°: Potere superiore** (durata 1 round per livello) – concentrandosi per un round attiva tutte le capacità di attacco o di difesa dell'incarnazione (pelle diventa come quella della creatura), assumendo solo i tratti fisici dell'incarnazione necessari per attaccare (artigli/tentacoli, zanne, coda, ecc.) scelti dal soggetto, dato che la mutazione potrebbe rompere le vesti indossate.
- **20°: Trasformazione** (durata 1 round per livello) – può trasformarsi fisicamente nell'incarnazione come azione di round completo e guadagna tutte le capacità di attacco e difesa della creatura; qualsiasi oggetto indossato viene inglobato nella nuova forma ed è inutilizzabile fino al termine della trasformazione.

Svantaggi

La natura della relazione tra incarnazione e ospite è tale che la prima risveglia lentamente il suo spirito e rinasce letteralmente man mano che l'incarnato ne sfrutta i poteri, fino a che l'entità non raggiunge un livello di potenza tale da poter dominare il suo ospite o addirittura di consumarne il corpo per rinascere attraverso di esso nella sua forma originale.

Ogni volta che il personaggio evoca uno dei poteri dell'entità deve fare un TS Magia: se sbaglia, l'incarnazione recupera 1 DV. Dal momento che l'entità recupera almeno metà dei suoi DV totali, ogni volta che l'incarnato sfrutta uno dei suoi poteri o viene ridotto a 1/3 dei PF totali, il personaggio deve fare un TS Magia con penalità di -2: se il TS fallisce, l'incarnazione prende il controllo dell'ospite e agisce in base alla sua natura e ai suoi desideri per tutta la durata del potere evocato (di solito 1 turno), al termine del quale l'incarnato torna in possesso delle sue facoltà.

L'entità sa che se l'incarnato dovesse morire prima che essa abbia recuperato completamente le forze (ovvero i suoi DV originali) potrebbe morire a sua volta, quindi cercherà di non affrettare la dipartita del suo ospite ma di spingerlo a usare i suoi poteri per farle recuperare le energie.

Nel caso l'incarnato muoia prima che l'entità abbia recuperato tutti i DV, l'incarnazione ha una probabilità pari ai DV mancanti sul totale di essere annientata. In tal caso, se l'ospite viene poi risorto, egli perde il talento di Incarnato finché non riceve una nuova incarnazione magicamente.

Se invece l'incarnato muore dopo che l'entità ha recuperato tutti i suoi DV, essa può rinascere consumando comple-

tamente il corpo dell'ospite e appare al posto dell'incarnato con la sua forma originale al termine del processo di rinascita che dura 1 turno per DV della creatura. Se in questo lasso di tempo l'ospite viene risorto, la rinascita è annullata e l'incarnazione resta confinata nel corpo del soggetto.

Se l'incarnazione e l'incarnato sono entrati in simbiosi e l'ospite muore, l'incarnazione ha una probabilità pari a 5% per il livello dell'incarnato di restare ancorata al suo corpo a causa del legame stabilito. In caso contrario, l'entità rinasce dal cadavere senza consumare il suo ospite, e se questi torna in vita ha la possibilità di legare a sé la creatura come famiglia, ma solo se essa accetta volontariamente il vincolo che avrà durata pari ad 1 anno per DV dell'essere.

Solo tramite un incantesimo di *desiderio* o *liberare l'anima* è possibile liberare l'incarnazione senza uccidere l'ospite, che però così facendo perde tutti i poteri derivanti da questo talento; se l'anima appartiene ad un essere extraplanare, anche gli incantesimi *bandire* ed *esilio* possono liberarla.

Il personaggio è considerato godere di un Vantaggio Sensibile (VBE 800) a causa dei suoi poteri, e deve guadagnare PE aggiuntivi rispetto al quantitativo standard per ogni livello a partire da quando diventa un incarnato secondo quanto riportato nella tabella seguente. Se il personaggio appartiene ad una razza che dona un vantaggio, occorre sommare i VBE per ottenere il VBE totale e definire il vantaggio globale del personaggio (v. *Razze di Mystara* per i dettagli sul VBE e sulle varie razze disponibili per i personaggi). Se il soggetto perde l'incarnazione, non dovrà più accumulare PE extra a partire da quel momento e fino a quando non acquisirà nuovamente il talento di Incarnato.

PE Extra dell'Incarnato per Vantaggio Sensibile

Liv.	PE
2°	+150
3°	+300
4°	+600
5°	+1.200
6°	+2.400
7°	+5.000
8°	+10.000
9°	+20.000
Succ.	+10.000

MARCHIATO

Requisiti minimi: Carisma 12

Benefici: Poteri del marchio

Descrizione

Il Marchiato è caratterizzato dalla presenza di strani segni distintivi sulla pelle simili a tatuaggi piuttosto vistosi, che sono il simbolo evidente di un legame o di un'eredità sovranaturale ricevuta da qualche creatura magica. Un individuo può ricevere il proprio marchio alla nascita oppure in qualsiasi momento successivo della vita, ma esso viene sempre conferito al singolo e non può mai essere tramandato ai suoi discendenti, a meno che non sia la creatura che ha concesso il marchio a farlo. Il marchio è impossibile da ignorare per chi lo riceve, che nella maggior parte dei casi è consapevole del suo potenziale e lo ha ricercato ossessivamente. Anche qualora venga apposto su un infante ignaro delle sue potenzialità, nell'età della pubertà l'individuo inizierà ad avere sogni premonitori e a manifestare brevi espressioni del potere del marchio, fino a quando non riceverà una rivelazione personale che gli farà comprendere come attivarlo e sfruttarlo.



Il marchio ricevuto può essere di quattro soli tipi, in base alla creatura che lo appone: Marchio Celestiale, (fatto da Angeli, Arconti, Fate o Titani), Marchio Elementale (fatto da Geni nobili o esseri elementali dotati di poteri e conoscenze magiche), Marchio Immondo (fatto da Demoni o Diavoli superiori, o da Streghe) e Marchio Primordiale (fatto da Draghi, Sfingi o qualsiasi creatura non umanoide dotata di capacità magiche innate di discreta potenza). In base al tipo di marchio ricevuto, il marchiato sviluppa poteri differenti, che crescono e si ampliano man mano che aumenta la sua esperienza del mondo e dei segreti della creatura che lo ha marchiato. I marchiati si considerano sempre superiori agli altri esseri, ma a causa del fatto che non tutti i popoli apprezzano i loro marchi, spesso essi devono nascondere i propri segni distintivi e i propri poteri per evitare di essere scacciati o imprigionati (visto che ad esempio il Marchio Immondo e quello Primordiale sono considerati segni maligni in diversi paesi).

Benefici

Il marchiato ottiene i **poteri del marchio**, che oltre a fortificare una particolare caratteristica dell'individuo, gli concedono l'accesso a capacità diverse in base all'origine del marchio. I poteri del marchio hanno cinque ranghi di potenza, e oltre al livello minimo necessario per padroneggiarli il marchiato deve anche essere edotto delle capacità e abitudini della creatura che li ha marchiati per comprendere intimamente il modo in cui attivarli e utilizzarli. In pratica, ogni potere si può attivare una volta al giorno solo se il personaggio è del livello appropriato e possiede sufficienti gradi nell'abilità *Conoscenze occulte* relativa alla creatura che lo ha marchiato. Il livello minimo e i gradi necessari per ogni ordine di potenza del marchio sono i seguenti:

- 1° rango: 3° livello e 2 gradi *Conoscenze occulte*
- 2° rango: 6° livello e 3 gradi *Conoscenze occulte*
- 3° rango: 9° livello e 4 gradi *Conoscenze occulte*
- 4° rango: 12° livello e 5 gradi *Conoscenze occulte*
- 5° rango: 15° livello e 6 gradi *Conoscenze occulte*

Di seguito vengono descritti i bonus permanenti alle caratteristiche e gli incantesimi disponibili in base al marchio posseduto. Ogni giocatore deve scegliere uno dei poteri indicati ad ogni rango raggiunto, e la scelta sarà definitiva; da quel momento potrà attivare quel particolare potere una sola volta al giorno mediante concentrazione.

Marchio Celestiale (+2 Destrezza o Saggezza)

- 1°: *Individuare il magico* (1°), *Scopri pericolo* (1°) o *Scopri trappole* (2°)
- 2°: *Individuare il male* (2°), *Localizzare oggetti* (2°) o *Spiare* (3°)
- 3°: *Presagio* (3°), *Seconda vista* (4°) o *Sesto senso* (4°)
- 4°: *Localizzare creatura* (4°), *Occhio dello stregone* (4°) o *Vista rivelante* (5°)
- 5°: *Individuare la corretta via* (6°) o *Vista arcana* (6°)

Marchio Elementale (+2 Forza o Costituzione)

- 1°: *Contrastare elementi* (1°), *Esplosione elementale* (1°) o *Raggio elementale* (1°)
- 2°: *Folata di vento* (2°), *Resistenza agli elementi* (2°) o *Stretta rocciosa* (2°)
- 3°: *Cono di gelo* (3°), *Forma gassosa* (3°) o *Pugno di roccia* (3°)
- 4°: *Forma elementale* (5°), *Immunità agli elementi* (4°) o *Strali elementali* (4°)
- 5°: *Evoca elementali* (5°) o *Protezione elementale estesa* (6°)

Marchio Immondo (+2 Forza o Intelligenza)

- 1°: *Camuffamento* (1°), *Manto del terrore* (1°) o *Tocco del ghoul* (1°)
- 2°: *Invisibilità* (2°), *Paura* (2°) o *Raggio di indebolimento* (2°)
- 3°: *Allucinazione mortale* (3°), *Dolore mortale* (3°) o *Suggestione* (3°)
- 4°: *Confusione* (4°), *Inganno* (5°) o *Raggio vampirico* (4°)
- 5°: *Oblio* (5°) o *Sguardo maledetto* (6°)

Marchio Primordiale (+2 Costituzione o Carisma)

- 1°: *Charme animali* (2°), *Lingua animale* (2°) o *Servo animale* (1°)
- 2°: *Controllare animali* (3°), *Crescita animale** (3°) o *Evoca alleato animale* (2°)
- 3°: *Charme mostri* (4°), *Evoca alleato mostruoso* (4°) o *Metamorfosi animale* (3°)
- 4°: *Controllare emozioni* (4°), *Creare mostri comuni* (5°) o *Museruola magica* (4°)
- 5°: *Blocca mostri* (5°) o *Trasformazione* (6°)

Svantaggi

Il marchio posseduto porta l'individuo a sviluppare oltre ai poteri conaturati anche un determinato tipo di comportamento e di attitudine morale. In pratica, in base al marchio ogni soggetto avrà il seguente Allineamento e una penalità ad una caratteristica predefinita:

- Marchio Celestiale*: -2 Forza, Allineamento Buono o Legale
- Marchio Elementale*: -2 Intelligenza, Allineamento Neutrale
- Marchio Immondo*: -2 Saggezza, Allineamento Malvagio
- Marchio Primordiale*: -2 Destrezza, Allineamento Caotico

Infine, il personaggio è considerato godere di un Vantaggio Minimo a causa dei suoi poteri (VBE 700), e deve guadagnare PE aggiuntivi rispetto al quantitativo standard per ogni livello a partire da quando diventa un marchiato secondo quanto riportato nella tabella seguente. Se il personaggio appartiene ad una razza che dona un vantaggio, occorre sommare i VBE per ottenere il VBE totale e definire il vantaggio globale del personaggio (v. *Razze di Mystara* per i dettagli sul VBE e sulle varie razze disponibili per i personaggi).

PE Extra del Marchiato per Vantaggio minimo

Liv.	PE
2°	+100
3°	+200
4°	+400
5°	+800
6°	+1.600
7°	+3.200
8°	+6.400
9°	+13.000
Succ.	-

SPETTRALE

Requisiti minimi: Costituzione 12

Benefici: Aura entropica, Cuore gelido, Immunità al gelo

Descrizione

Lo Spettrale è un individuo sopravvissuto ad uno scontro con esseri non-morti in cui ha perso però della sua energia vitale, delle sue capacità o delle sue forze in maniera permanente. A seguito di questo contatto con la Non-Morte, il personaggio sviluppa un'innaturale freddezza sia nello spirito che nel fisico, retaggio delle energie entropiche che ancora circolano dentro di lui e che lo perseguiteranno fino alla fine.

Uno spettrale è un individuo che vede l'esistenza ormai come un'ineluttabile corsa verso la morte, sviluppa un umorismo macabro marcato e una spiccata tendenza al pessimismo, che lo rende piuttosto introverso e poco piacevole da avere intorno. Anche le emozioni e i sentimenti del soggetto sembrano congelati, ed egli fatica ad esprimere ciò che prova e a ritrovare le sensazioni e le emozioni che lo animavano in passato, divenendo sempre più distaccato e impassibile, cosa che aumenta il senso di alienazione dal resto dei viventi. Uno spettrale arriva al punto da considerarsi più affine ai non-morti e alle creature non vive che alle specie viventi a causa di questa sua atarassia, e mentre alcuni abbracciano la causa dell'Entropia, altri sfruttano i poteri acquisiti per combattere con accanimento contro gli esseri che hanno irrimediabilmente stravolto la loro vita, traendo da questa lotta uno dei pochi brividi di piacere che ancora gli sono concessi.

Benefici

A causa dell'**aura entropica** che emana e dell'assenza di calore del suo corpo, uno spettrale viene percepito sempre dai non-morti come uno di loro, e per questo motivo viene totalmente ignorato sia dai non-morti inferiori e più stupidi (come zombi, scheletri, ghouls, spettri) che da quelli più intelligenti (come mummie, vampiri, spiriti, lich, ecc.), almeno fino a quando il personaggio non li attacca apertamente, azione che fa comprendere ai non-morti di avere un nemico in più. L'assenza di calore del corpo dello spettrale inoltre rende il soggetto quasi invisibile all'infravisione (visto che ha sempre la stessa temperatura dell'ambiente fino a 25°C), e chi tenta di vederlo al buio con l'infravisione deve effettuare una prova di *Percezione (Osservare)* con penalità base di -2.

Il personaggio inoltre a causa della trasformazione subita gode di totale **immunità al gelo** e all'ipotermia (non risente di danni da effetti basati sul gelo), e il metabolismo del suo corpo è talmente rallentato che richiede solo metà del cibo rispetto ad una persona normale.

Infine, anche il suo spirito e le sue emozioni sono come congelate, col risultato che a causa del suo **cuore gelido** il personaggio diventa molto più resistente a sollecitazioni emotive e guadagna un bonus di +2 a qualsiasi TS per resistere ad effetti di Ammalimento o prove di Carisma che facciano leva sui suoi sentimenti.

Svantaggi

Lo spettrale subisce una trasformazione abbastanza radicale a causa della sua esperienza, e il cambiamento più evidente è il colorito cianotico che acquista la pelle, rendendo il personaggio più simile ad un cadavere ambulante che ad un essere vivente, aspetto che unito alla freddezza del suo tocco mette a disagio chiunque interagisca con lui e gli impone una penalità di -2 su ogni prova di Carisma e tiro Reazioni.

Inoltre, il metabolismo del personaggio è talmente lento che egli necessita di due ore di sonno in più per riprendere le forze rispetto ad altri membri della sua razza, e la maggiore rigidità delle membra divenute ora insensibili causa una perdita di 2 punti permanenti alla Destrezza.



Lo spettrale non ha più la stessa sensibilità al dolore, e ciò significa che non riesce sempre a comprendere fino a che punto il suo fisico è stato debilitato da un colpo ricevuto. In termini di gioco ciò si traduce nel fatto che è il DM a dover tenere conto dei PF persi dal personaggio, e descrive al giocatore qualche brivido o fitta avvertita in caso di gravi danni, col rischio che se il giocatore non si comporta in maniera oculata, il personaggio può finire morto stecchito senza che sia accorga del pericolo finché non è troppo tardi.

A causa del suo nuovo stato lo spettrale comincia a detestare anche il calore e il fuoco in generale, e non userà mai oggetto con poteri legati al fuoco né incantesimi basati sul fuoco, e la sola presenza di fuoco lo mette talmente a disagio da causare una penalità di -1 ai suoi TxC e ai Tiri Salvezza.

Infine, il personaggio è considerato godere di un Vantaggio Minimo a causa dei suoi poteri (VBE 400), e deve guadagnare PE aggiuntivi rispetto al quantitativo standard per ogni livello a partire da quando diventa uno spettrale secondo quanto riportato nella tabella seguente. Se il personaggio appartiene ad una razza che dona un vantaggio, occorre sommare i VBE per ottenere il VBE totale e definire il vantaggio globale del personaggio (v. *Razze di Mystara* per i dettagli sul VBE e sulle varie razze disponibili per i personaggi).

PE Extra dello Spettrale per Vantaggio minimo

Liv.	PE
2°	+100
3°	+200
4°	+400
5°	+800
6°	+1.600
7°	+3.200
8°	+6.400
9°	+13.000
Succ.	-

TRASMIGRATO

Requisiti minimi: Saggezza e Carisma 12, Allineamento convergente tra anima e ospite

Benefici: Ancora vitale, Eredità spirituale, Simbiosi mistica

Descrizione

Esistono incantesimi e rituali capaci di imprigionare l'anima di un essere vivente all'interno di un manufatto in maniera perpetua, creando così un oggetto intelligente. Condannati a restare disincarnati in un'eternità fatta di vuoto e solitudine, questi soggetti sono prigionieri dei propri pensieri, rimpianti e rancori, e spesso questo basta a renderli folli. La maggior parte di questi oggetti intelligenti è quindi animata da sentimenti di rivalsa verso i vivi, e cerca costantemente di dominare chi li possiede per farli agire dietro loro ordine, l'unico modo in cui possono ancora influenzare il mondo esterno. Tuttavia, alcune di queste anime ambiscono a ritrovare una vera esistenza e non si accontentano di dominare le persone come marionette. Quando queste anime incontrano un individuo che condivide la loro stessa indole e morale, si rendono conto di avere la possibilità di tornare a vivere pienamente, stabilendo con questo ospite un nuovo vincolo che sia più forte di quello che li lega all'oggetto in cui sono imprigionati. Di solito prima di palesarsi lo spirito di un oggetto intelligente valuta le capacità e l'atteggiamento del soggetto che lo utilizza, per capire se sia compatibile per la simbiosi o meno. Se decide che la creatura è indegna o troppo debole, tenterà di dominarla per cercare qualcuno di più interessante o potente a cui accompagnarsi (prova di Volontà come accade per chi usa oggetti intelligenti). Se invece il soggetto è giudicato degno, lo spirito cerca di convincerlo ad accettare la simbiosi. Se l'individuo accetta questa fusione, la natura magica dell'oggetto intelligente muta così come la natura del personaggio, dando vita ad un Trasmigrato.¹⁴

La simbiosi mistica tra l'anima trasmigrata e quella dell'ospite permette alla prima di ricominciare a crescere in potenza ripartendo dall'inizio, e il personaggio avrà accesso sia alle capacità di classe di entrambi i soggetti, sia alle loro memorie, mutando la propria personalità per incorporare i desideri, i dubbi, le emozioni e la storia di entrambi. A tutti gli effetti quindi, un personaggio trasmigrato è qualcosa di più della somma di pregi e difetti dei due soggetti che lo compongono: è una persona nuova, e questo miracolo accade ogni volta che un'anima trasmigra in un nuovo ospite.

Benefici

Solo determinati oggetti magici permettono allo spirito ivi imprigionato di trasmigrare: armi, armature e oggetti di protezione. Nel momento della prima trasmigrazione (ovvero quando l'anima vincolata al manufatto si lega in simbiosi mistica ad un essere vivente), l'energia magica dell'oggetto viene alterata irrevocabilmente, ed esso perde tutti i poteri con cui era stato incantato, trasformandosi in un oggetto magico con un semplice bonus di +1 (che sarà utile all'attacco se è un'arma, o alla difesa se armatura o altro oggetto protettivo). L'oggetto diventa così l'**ancora vitale** dell'anima trasmigrata, una trasformazione che annulla gli incantamenti dell'oggetto ma consente all'anima di ricominciare a guadagnare esperienza partendo dal livello 1, nella speranza di diventare sufficientemente potente per affrancarsi dall'oggetto.

¹⁴ Un PG Trasmigrato può essere creato da zero dal giocatore, che tira le statistiche dello spirito e concorda insieme al DM come ripartire i PE totali tra anima e ospite e il tipo di ospite da usare, le cui statistiche sono lasciate al DM. In alternativa il DM può far trovare un oggetto contenente un trasmigrato ad un PG già in gioco, lasciandogli la possibilità di accettare la simbiosi e di controllare il nuovo personaggio. In tal caso spetta al DM stabilire le statistiche del trasmigrato e far sì che i PE totali del PG non creino squilibri nel gruppo.

Un personaggio trasmigrato non può morire veramente fino a che la sua ancora vitale continuerà ad esistere. In pratica, se l'ospite con cui è in simbiosi viene ucciso, l'anima del trasmigrato ritorna all'interno dell'ancora, dove rimane fino a che non trova un nuovo ospite (v. sotto *simbiosi mistica*); solo distruggendo l'ancora vitale (azzerandone i PD) l'anima muore definitivamente. Grazie al nuovo legame tra l'oggetto e l'anima del trasmigrato, l'ancora vede aumentare il suo bonus iniziale e la sua robustezza, e ottiene una certa resistenza alla magia in base al livello del personaggio trasmigrato. I Punti Danno dell'ancora sono pari alla somma tra il livello del personaggio e il valore migliore tra i PD dell'oggetto o i PF del personaggio, e l'ancora ottiene un incremento nel suo bonus magico (quello offensivo delle armi o difensivo di armature e oggetti di protezione), nella Resistenza alla Magia innata e nella rigenerazione spontanea dei suoi PD in base al livello di classe del trasmigrato, come mostra questa tabella:

Livello	Bonus	RM	Rigenerazione
1-5	+1	10%	1 PD / 6 ore
6-9	+2	20%	1 PD / 3 ore
10-15	+3	30%	1 PD / ora
16-20	+4	40%	1 PD / turno
21+	+5	50%	1 PD / minuto

RM: la Resistenza alla Magia dell'ancora. Ogniqualvolta un incantesimo influenza direttamente l'ancora per alterarla, danneggiarla o manipolarla contro la volontà del personaggio, occorre tirare un d% e se il risultato è inferiore al valore riportato, l'incantesimo non ha effetto; viceversa, l'oggetto può tentare un TS per dimezzare i danni o opporsi all'effetto (usa gli stessi TS della classe primaria). Da notare che la RM protegge solo ed esclusivamente l'ancora, e chiunque la usi resta vulnerabile agli attacchi magici.

Rigenerazione: il numero di Punti Danno che l'ancora rigenera automaticamente in un dato lasso di tempo. La rigenerazione viene meno solo in un'aura di Anti-Magia. L'ancora può essere danneggiata solo da un'arma dotata di bonus maggiore o uguale al suo, oppure da un incantesimo di livello uguale o superiore al suo bonus, o infine dagli attacchi naturali di una creatura magica sufficientemente potente.

Ciò che differenzia quindi un'anima trasmigrata rispetto agli spiriti imprigionati in oggetti intelligenti è la capacità di stabilire con un'ospite una *simbiosi mistica*, un magico legame che fonde le personalità, le capacità e i ricordi di entrambi gli animi fino a creare una nuova persona. Il processo di simbiosi è indolore ed immediato: per un minuto l'ospite rimane in catalessi mentre l'anima trasmigra dall'oggetto nel suo corpo e i due spiriti si uniscono in una nuova anima condivisa. La simbiosi ha come primo effetto quello di annullare qualsiasi effetto magico presente nel corpo e nella mente dell'ospite (una combinazione di *dissolvi magie* e *distruzione del male* automatiche), poiché agisce come una catarsi che libera mente e spirito da influenze esterne.

La simbiosi può avvenire solo con creature viventi che non abbiano un'anima immortale (es. fate, angeli, arghan, divinità), e si parla di anima perfetta solo se trasmigrato e ospite condividono sia l'Allineamento (asse Legge-Caos) che la Morale (asse Bene-Male), i principi fondanti della loro esistenza. Nel caso in cui vi fosse un leggero disallineamento tra i due (scarto di un grado sugli assi Bene-Male e Legge-Caos, es. Legale Buono e Neutrale Buono, o Caotico Buono e Caotico Neutrale), la simbiosi dà luogo ad un'anima imperfetta, dove la personalità più forte prende inevitabilmente il sopravvento (ovvero il personaggio con Volontà maggiore, intesa come somma di bonus Int+Sag+Car), relegando quella più debole a semplice spettatore. La simbiosi non è possibile in caso di ospiti con allineamento o morale troppo diversi (scarto di due o più gradi tra i vari assi, es. Legale Buono e Neutrale puro, Caotico Buono e Caotico Malvagio, ecc.).

La simbiosi permette alle anime coinvolte di condividere pienamente memorie e capacità di classe. Se la simbiosi è perfetta il giocatore può decidere di creare un personaggio biclasse o multiclasse, e in quest'ultimo caso sceglie quale usare come classe primaria tra quella dell'ospite o del soggetto imprigionato nell'oggetto intelligente, dividendo i Punti Esperienza come meglio crede. In caso di simbiosi imperfetta, l'anima dominante detta la classe primaria e quella più debole la secondaria. Inoltre, se entrambi condividono la stessa classe, si sommano i loro PE per determinare il livello e il personaggio è considerato un monoclasse (v. pag. 2 e 3).

Il personaggio trasmigrato acquisisce automaticamente le capacità di classe e le abilità generali di entrambi i soggetti coinvolti nella simbiosi. Nel caso i soggetti condividano gradi nella medesima abilità, si considera solo il valore migliore, senza sommare i gradi di entrambi. Per gestire bene un PG trasmigrato è dunque importante annotare separatamente i PE guadagnati finché è in simbiosi, poiché sono quelli che avrà sempre disponibili in qualsiasi futura fusione con altri ospiti. Infatti, il giocatore può scegliere come ripartirli tra la classe primaria e quella secondaria, fermo restando che come da regolamento la secondaria non potrà mai essere superiore a 2/3 del livello della classe primaria. Per determinare PF, BAB e TS di un PG trasmigrato, fare riferimento alle regole per personaggi Biclasse o Multiclasse descritte nelle pagine 3 e 4 del presente manuale.

Una simbiosi perfetta permette di sfruttare tutte le capacità fisiche dell'ospite (Forza, Costituzione e Destrezza, capacità sensoriali e di movimento), e quelle mentali migliori tra ospite e anima trasmigrata (Saggezza, Intelligenza e Carisma), mentre in una simbiosi imperfetta le caratteristiche mentali sono sempre quelle dell'anima dominante. In una simbiosi perfetta il personaggio segue sempre gli impulsi sessuali dell'ospite, mentre in simbiosi imperfetta l'individuo segue l'orientamento sessuale della volontà più forte, e ciò potrebbe comportare situazioni imbarazzanti.

Se la simbiosi termina poiché il trasmigrato si associa ad un altro ospite mentre quello attuale è ancora in vita, i PE guadagnati durante la simbiosi si dividono equamente tra anima trasmigrata e ospite, a meno che l'ospite non rinunci volontariamente a questa energia (PE) a favore del trasmigrato. Se invece l'ospite muore e l'anima torna nell'ancora o in un altro ospite, il personaggio trasmigrato ottiene tutti i PE guadagnati durante la simbiosi. Infine se l'ancora va distrutta, l'ospite torna nel pieno controllo del proprio corpo e deve effettuare un TS Magia a -4 per mantenere tutti i PE guadagnati durante la simbiosi, viceversa vanno persi per sempre.

Se l'ospite muore e il corpo viene resuscitato, una simbiosi perfetta garantisce al trasmigrato di tornare a fondersi automaticamente con l'ospite. In caso di simbiosi imperfetta invece, l'ospite ritornerà padrone del proprio corpo mentre l'anima resta nell'ancora e spetterà all'ospite decidere se richiedere una nuova simbiosi all'oggetto, oppure ripudiarlo.

Un personaggio trasmigrato è molto attento a non correre pericoli eccessivi per non vedere morire il proprio ospite e tornare confinato nell'ancora. Per tutelarsi in caso di morte, il trasmigrato conosce un rituale capace di marchiare un altro essere vivente con la propria *eredità spirituale*. Questo rito consente all'anima di trasmigrare automaticamente nel corpo dell'erede designato nel caso in cui il suo ospite corrente venga ucciso, senza subire il contraccolpo mistico (v. paragrafo *Svantaggi*). Perché ciò avvenga, il nuovo ospite deve dare il suo consenso volontario a ricevere l'eredità spirituale sottoponendosi al rito (durata 8 ore, costo 100 m.o. per livello dell'erede), e soprattutto deve avere requisiti tali da determinare una simbiosi perfetta. Da quando viene marchiato, l'erede resta tale fino alla sua morte, o fino a quando il trasmigrato non decide di scioglierlo dal vincolo per scegliere un nuovo erede. Da notare che solo l'anima trasmigra nel

corpo dell'erede: i suoi averi rimangono con le spoglie mortali del suo precedente ospite (a meno che non vengano trafugati), e dovrà darsi subito da fare per recuperare l'ancora.

Svantaggi

Anche se l'anima trasmigrata mantiene i ricordi di ciò che ha compiuto durante precedenti simbiosi, essa perde tutte le capacità di classe e le abilità degli ospiti precedenti, e i ricordi maturati dagli ospiti precedenti prima della fusione diventano difficili da richiamare (prova di Intelligenza a -6).

L'anima del trasmigrato è vincolata alla sua ancora vitale, che da un lato le consente di rinascere finché esiste l'oggetto, ma dall'altro significa che se l'ancora venisse distrutta anche l'anima ad essa legata subirebbe la stessa sorte irrevocabile, e tutti i PE accumulati in simbiosi sarebbero irrimediabilmente perduti per lei, mentre l'ospite avrebbe una piccola probabilità di ereditarli tutti (TS Magia a -4).

Lo scopo del trasmigrato è liberarsi definitivamente dal vincolo che lo lega all'ancora per tornare in vita. Questo traguardo si può raggiungere solo se il personaggio avanza di livello nella sua classe primaria fino a raggiungere quello che aveva quando è stato intrappolato nell'oggetto: a quel punto egli ha una probabilità pari al triplo del suo livello corrente di svincolarsi dall'ancora effettuando il rituale di eredità spirituale senza designare un vero ospite. Se il tentativo di svincolarsi riesce, l'anima trasmigra nel corpo originale che si riforma ex novo, viceversa resta vincolata all'ancora e all'ospite attuale e potrà ritentare solamente dopo aver guadagnato un nuovo livello d'esperienza.

Inoltre, ogni volta che l'anima deve tornare nell'ancora a causa di un decesso, il contraccolpo mistico lascia un segno indelebile sulla sua energia vitale, poiché perde 1 livello di esperienza a causa della transizione (il livello perso è recuperabile solo tramite *ristorazione* o un *desiderio*). L'unico modo per scongiurare un contraccolpo simile è compiere anticipatamente un rito di eredità spirituale per designare un nuovo ospite, oppure risorgere l'ospite corrente entro 24 ore dal decesso. Il livello di classe del trasmigrato non scenderà mai sotto al 1° a causa del contraccolpo mistico.

Infine, visto che la simbiosi mistica è una capacità sovranaturale che lega l'anima contenuta nell'oggetto intelligente con quella di un ospite, il personaggio è vulnerabile all'Anti-Magia e alla *distruzione del magico*. Ogniquale volta viene a contatto con questi effetti, egli subisce uno choc e deve effettuare un TS Magia per mantenere il controllo del corpo per ogni round in cui subisce l'effetto o resta in un campo di anti-magia: se il TS fallisce, il personaggio rimane stordito fino a che non riesce ad andarsene dalla zona.

A causa dei suoi poteri, il personaggio trasmigrato gode di un Vantaggio Minimo (VBE 700), e deve guadagnare PE aggiuntivi rispetto al quantitativo standard per ogni livello della sua classe primaria secondo quanto riportato nella tabella seguente. Se l'ospite appartiene ad una razza che dona un vantaggio, occorre sommare i VBE per ottenere il VBE totale e definire il vantaggio globale del personaggio (v. *Razze di Mystara* per dettagli sul VBE e sulle varie razze).

PE Extra del Trasmigrato per Vantaggio Minimo

Liv.	PE
2°	+100
3°	+200
4°	+400
5°	+800
6°	+1.600
7°	+3.200
8°	+6.400
9°	+13.000
Succ.	-

Ruoli per Personaggi

Oltre alla classe di appartenenza, un personaggio può acquisire un ruolo particolare, che rappresenta uno stile di vita o una specializzazione in un certo campo di studi o di attività. Un ruolo aiuta a caratterizzare meglio il personaggio (PG o PNG) e ad allargare le sue capacità. La scelta del ruolo è tuttavia un'opzione non indispensabile, e occorre considerare che ogni ruolo comporta sempre vantaggi e svantaggi.

Ruoli disponibili in base al Ramo della Classe

(A: Arcano – D: Divino – F: Furtivo – M: Marziale)

Ruolo	A	D	F	M
Acrobata			√	
Apostata della magia			√	√
Araldo della tomba	√	√		
Arcanista	√			
Artefice	√	√		
Avvelenatore	√	√	√	
Berserker				√
Buffone	√	√	√	
Cacciatore di tesori	√	√	√	√
Catalista			√	√
Caosarca	√	√		
Cavaliere		√		√
Condottiero		√		√
Cecchino			√	√
Custode della Reliquia	√	√		
Discepolo del sacrificio	√	√	√	√
Duellante			√	√
Elusivo			√	
Entomologo	√	√		
Erede	√	√	√	√
Eroe popolare	√	√	√	√
Erudito	√	√		
Esorcista	√	√		
Fuorilegge	√	√	√	√
Furia magica	√	√		
Gladiatore				√
Guardiano	√	√	√	√
Guaritore		√		
Impostore	√	√	√	
Incantatore combattente	√	√		
Incursore psichico	√	√	√	√
Indovino	√	√		
Lama danzante			√	√
Libertino	√	√	√	√
Maestro d'armi		√	√	√
Mercante	√	√	√	√
Mesmerista	√	√	√	
Missionario		√		
Pilota	√	√	√	√
Pistolero			√	√
Ramingo		√	√	√
Rampollo	√	√	√	√
Signore della natura		√		√
Sterminatore	√	√	√	√
Suppliziante	√	√	√	√
Teppista			√	√
Testuggine da guerra		√		√
Uomo d'onore		√		√
Viaggiatore planare	√	√	√	√
Vincolatore	√			

Ogni personaggio (anche biclasse o multiclasse) può scegliere un solo ruolo, accessibile se soddisfa i requisiti minimi. Abbandonare il ruolo (perché non possiede più i requisiti o perché decide di ritirarsi o di seguire un altro tipo di ruolo) fa perdere tutti i benefici e gli svantaggi associati ad esso, oltre al 5% dei Punti Esperienza totali.

ACROBATA

Requisiti minimi: Destrezza 14

Accessibile da Ramo: Furtivo

Benefici: Attacco acrobatico, Mobilità, Parkour

Abilità Generale Bonus: *Equilibrio*

Abilità Generali Obbligatorie: *Schivare*

Descrizione: l'Acrobata è un individuo che ama l'adrenalina ed è addestrato a compiere acrobazie sensazionali per enfatizzare ogni suo movimento.

Un acrobata può usare il suo senso dell'equilibrio per superare ostacoli, affrontare i nemici, o semplicemente per attirare l'attenzione di un pubblico ed elemosinare qualche soldo con numeri da circo. L'acrobata è un guascone e uno scavezzacollo, adora le altezze e non teme di compiere salti mortali o imprese rischiose per soddisfare la sua sete di adrenalina, e proprio per questo si trova a proprio agio in qualsiasi compagnia di avventurieri, circensi o cercatori di tesori.

Benefici

Attacco acrobatico: fino a tre volte al giorno con una favorevole prova di *Equilibrio* a -8, compie un attacco spettacolare che concede +2 al TxC e raddoppia i danni inferti.

Mobilità: l'acrobata ha un vantaggio sugli altri finché riesce a muoversi liberamente e può sfruttare gli spazi per schivare i colpi avversari con mosse rapide e acrobatiche. La sua eccezionale mobilità migliora di 1 punto il bonus alla CA dato dall'abilità *Schivare* finché il suo ingombro resta Leggero. Inoltre l'acrobata può spezzare l'azione di movimento per muoversi, attaccare, e terminare il movimento, ma solo se si sposta di una distanza almeno pari al movimento di cammino.

Parkour: il personaggio è in grado di muoversi velocemente e compiere balzi e mosse da parkour, sfruttando edifici ed oggetti sulla sua traiettoria. In base ai suoi gradi in *Equilibrio* può compiere acrobazie come azione di movimento con una prova che riceve una penalità in base alla difficoltà dell'acrobazia (può combinare azioni sommando le penalità):

- **Corsa inarrestabile** (2 gradi, prova a -3): può superare qualsiasi ostacolo delle sue stesse dimensioni senza ridurre il movimento od ostacoli di una taglia più grande perdendo 3 metri di velocità per ogni ostacolo;
- **Movimento verticale** (4 gradi, prova a -6): può muoversi sulla parete correndo per un massimo di 3 metri in orizzontale o 1 metro in verticale (verso l'alto o il basso) per ogni grado di *Equilibrio*. Inoltre, ogni prova di *Scalare* riceve un bonus pari alla metà dei gradi di *Equilibrio*;
- **Volo d'angelo** (6 gradi, prova a -9): può saltare in lungo di un numero di metri pari al doppio dei gradi di *Equilibrio* o ridurre una caduta di un numero di metri pari al triplo dei gradi di *Equilibrio*.

Svantaggi:

- non sfrutta i benefici con Ingombro Medio o Pesante;
- rifiuta di indossare corazze Medie o Pesanti, e tutte quelle che limitano il suo punteggio di Destrezza naturale;
- diventa insopportabile se sta fermo a lungo e subisce una penalità di -1 ad ogni tiro per 1 ora dopo essere stato vittima di una paralisi o costretto a non muoversi (es. in catene o in una cella).

APOSTATA DELLA MAGIA

Requisiti minimi: Costituzione 14, Saggezza 10

Accessibile da Ramo: Furtivo, Marziale

Benefici: Pensiero magico, Rifiuto della magia

Abilità Generale Bonus: *Robustezza*

Abilità Generali Obbligatorie: *Coraggio*

Descrizione: l'Apostata della magia è un individuo che ha subito gravi perdite o traumi a causa della magia arcana o divina ed è giunto a odiarla al punto tale da rifiutarla in toto.

Un apostata della magia sviluppa una tale avversione verso qualsiasi forma di arte magica che rifiuta di possedere oggetti magici poiché li ritiene pericolosi, e la sua volontà di negazione rispetto alla magia è talmente forte che alla fine questa sua apostasia lo rende addirittura immune alla magia stessa. Una minoranza di apostati (i più equilibrati) si limita a combattere gli incantatori considerati malvagi o pericolosi, mentre tollera quelli che usano i loro poteri per aiutare le persone. La maggior parte degli apostati invece combatte apertamente e con forza qualsiasi incantatore o forma di magia, andando a caccia di oggetti magici per distruggerli e uccidendo ogni incantatore incontrato, per liberare il mondo da quella che è considerata una piaga pestilenziale, una metastasi innaturale e un pericolo dilagante.

Benefici

Pensiero magico: l'apostata rifiuta la magia divina e arcana, però possiede quel che viene definito un "pensiero magico", ovvero la capacità di credere a determinate leggende al punto tale da renderle reali. Questo pensiero magico ha una duplice utilità:

- **Equipaggiamento:** quando si tratta di affrontare creature immuni alle armi normali, l'apostata può colpirle sfruttando armi di materiali alternativi che secondo le sue credenze possono servire per ferire quelle creature come fossero armi magiche. Ai fini del gioco, armi di ferro freddo, ossidiana, corallo e argento equivalgono ad armi +1, armi di vetracciaio o legno pietrificato come armi +2, armi di adamantite e mithral come armi +3 (anche se non ottiene il bonus al TxC). Se invece ricava un'arma, un'armatura o uno scudo usando parti del corpo di una bestia magica (es. zanne, artigli, pelle, scaglie), l'oggetto avrà un bonus offensivo o difensivo pari a 1/4 dei DV dell'essere (max +5) arrotondando per difetto.
- **Tempra:** quando è ferito, l'apostata può fare appello alla sua grande resistenza e forza di volontà per velocizzare il processo rigenerativo del suo corpo. Con una prova di *Robustezza* è in grado di stabilizzarsi e negare gli effetti di un colpo critico (prova a -6), oppure di recuperare naturalmente ogni ora il 5% dei PF totali ogni 2 gradi di abilità posseduti, ma in questo caso la prova riceve una penalità in base al suo stato di salute:
 - fino a metà dei PF: -3
 - oltre metà dei PF: -6

Rifiuto della magia: il rifiuto della magia da parte del personaggio gli concede un bonus di +1 ai suoi TS contro incantesimi o effetti soprannaturali ogni 3 gradi di *Coraggio* (max +3). Inoltre, egli possiede una Resistenza alla Magia pari a 25% + somma di livello e gradi di *Coraggio*, che permette di ignorare completamente qualsiasi effetto magico. Infine, se distrugge un oggetto magico, guadagna un quantitativo di PE pari al costo di fabbricazione dell'oggetto.

Svantaggi:

- non può appartenere ad una razza o classe che acquisisce poteri magici;
- non può usare alcun oggetto magico, rifiuta incantesimi benefici e se accetta aiuto dalla magia perde il ruolo;
- penalità di -2 a tiri Reazione e prove di Carisma nei confronti di incantatori o personaggi con poteri magici.

ARALDO DELLA TOMBA

Requisiti minimi: Intelligenza e Carisma 12, AM non Buono

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Aura negromantica, Dono oscuro

Abilità Generale Bonus: *Autorità*

Abilità Generali Obbligatorie: *Conoscenze occulte: non-morti*

Descrizione: l'Araldo della Tomba è un incantatore ossessionato dalla passione morbosa per le arti negromantiche e per la non-vita, capace di compiere rituali nefandi per diventare sempre più simile ad un non-morto.

L'araldo della tomba considera gli esseri viventi come semplici cavie da esperimento, o nella migliore delle ipotesi come dei servi che possono aiutarlo nella sua ricerca. Egli venera il potere della non-vita, è devoto a qualche divinità negromantica o entropica, e considera la trasformazione in non-morto come l'evoluzione inevitabile e migliorativa per ogni specie vivente, l'unica forma in cui è possibile ingannare la morte e vivere in eterno senza le scocche afflizioni della vita mortale, come le malattie, la vecchiaia e i sentimenti.

Benefici

Aura negromantica: l'araldo della tomba è pervaso profondamente dall'energia entropica e riceve un bonus di +1 a tutti i TS contro effetti creati da non-morti o da incantesimi di Negromanzia. Inoltre, agli occhi delle creature non-morte egli può passare come loro simile con una prova di *Autorità* con penalità pari al livello di sfida del non-morto più potente che ha di fronte (-1 Base, -3 Expert, -6 Companion e -9 Master): se la prova riesce, i non-morti lo ignorano fino a quando egli non li attacca o li ostacola, e solo allora lo assalgono.

Dono oscuro: l'araldo della tomba conosce oscuri rituali capaci di donargli potere sui non-morti o capacità simili a quelle dei morti viventi, subendo però una trasformazione repellente che lo porta a somigliare a questi ultimi. Il personaggio può avere un dono oscuro ogni due gradi di *Conoscenze occulte*, ed è necessaria una prova di abilità con penalità che dipende dal dono ricercato (v. sotto): se la prova fallisce, non è possibile ritentare prima di aver guadagnato un nuovo livello, ma saranno possibili rituali per ottenere doni diversi. Di seguito sono elencati i doni accessibili all'araldo della tomba, ciascuno dei quali comporta uno svantaggio applicato automaticamente al personaggio a rituale completato; a meno che la descrizione non riporti diversamente, ogni dono può essere usato solo una volta al giorno e l'azione richiede concentrazione (equivalente a evocare un incantesimo).

- **Animare cadaveri** (prova a -5): il tocco del personaggio rianima un cadavere come zombi sotto il suo controllo. È possibile animare e controllare in tal modo un numero massimo di DV di zombi pari al livello del personaggio. **Svantaggio:** il personaggio diventa sterile e sviluppa appetiti necrofili, le mani diventano rosse e trasudano sangue costantemente lasciando tracce e impronte ovunque.
- **Benedizione sacrilega** (prova a -5): il personaggio ottiene il favore dell'Entropia e riceve un bonus permanente di +1 a tutti i TS o +2 alla CA a sua scelta. **Svantaggio:** sviluppa una deformità evidente (corna in fronte, lingua biforcuta, sesto dito, occhi gialli, ecc.), penalità -2 a tiro Reazioni e impossibile entrare in zone consacrate a divinità benevole se non invitato.
- **Divinazione negromantica** (prova a -6): guardando attraverso le orbite di un teschio il personaggio può sfruttare uno tra gli incantesimi *visioni della memoria* (2°), *parlare coi morti* (C3°) e *scrutare* (4°). **Svantaggio:** il personaggio può leggere e scrivere solo al contrario (impiega il doppio del tempo a leggere qualcosa di normale) e si esprime in maniera confusa e arcaica che causa penalità di -2 a tiri Reazione e prove di Carisma quando interagisce con altre persone.

- **Necrofagia** (prova a -6): ogni volta che il personaggio si ciba di un cadavere (l'azione richiede 1d4 turni) recupera 1d6 PF, senza limiti di frequenza giornaliera.
Svantaggio: acquisisce un pallore cadaverico che impone penalità di -2 al tiro Reazioni. Inoltre, cibarsi di carne morta o marcia impone ogni volta TS Corpo per evitare di contrarre una malattia mortale di categoria B.
- **Padronanza dei non-morti** (prova a -7): può controllare non-morti come un chierico di 3 livelli superiore (se già dotato di questa capacità) e raddoppia il numero di DV di non-morti controllabili tramite magie negromantiche.
Svantaggio: il fisico diventa emaciato e causa la morte di piccoli fiori e vegetali entro 1 metro, perdita di 2 punti permanenti di Forza e penalità di -2 al tiro Reazioni.
- **Presenza corruttrice** (prova a -7): il tocco del personaggio crea gli effetti dell'incantesimo *marcire* (2°) o *contagio* (4°) a discrezione del giocatore.
Svantaggio: i denti cadono e marciscono, sul corpo sviluppa pustole e bubboni, e penalità di -4 al tiro Reazioni e alle prove di Carisma se interagisce con altri esseri.
- **Rigenerazione oscura** (prova a -8): il personaggio rigenera 1 PF all'ora finché è vivo e una volta al giorno può dimezzare un qualsiasi danno ricevuto.
Svantaggio: il personaggio invecchia di 20 anni e diventa zoppo, perdita di 2 punti permanenti di Destrezza e impossibile correre.
- **Sguardo terrificante** (prova a -5): lo sguardo del personaggio fa fuggire in preda al panico per 2d6 round un essere vivente con DV o livelli uguali o inferiori se non realizza un TS Mente.
Svantaggio: gli occhi diventano completamente neri e le vene in viso si fanno sporgenti, penalità di -2 al tiro Reazioni e a prove di *Percezione (Osservare)*.
- **Tetro mietitore** (prova a -8): il personaggio può consacrare un'arma come tetro mietitore e nelle sue mani causa +4 danni sia a esseri viventi che ai non-morti. L'arma costa 10 volte il valore se normale o il costo di fabbricazione se magica e una volta distrutta occorre un rituale di 10 giorni per consacrarne una nuova.
Svantaggio: il volto dimagrisce fino a sembrare un teschio con penalità di -4 al tiro Reazioni, e perdita di 2 punti permanenti di Costituzione.
- **Vincolo negromantico** (prova a -8): il personaggio può intrappolare l'anima di un essere appena morto dentro un feticcio. Il personaggio deve baciare il cadavere entro un minuto dal trapasso, e se questi ha DV/livelli uguali o inferiori all'araldo la sua anima viene trasferita in un feticcio presente entro 30 metri, che deve essere appositamente preparato (valore di 10 m.o. per livello/DV del morto) e che impedisce all'anima di essere richiamata e al cadavere di risorgere fino a quando il feticcio non viene distrutto.
Svantaggio: diventa completamente glabro, la pelle assume un colorito malsano e può recuperare i PF persi a causa di incantesimi o armi magiche solo con la magia.
- **Visione negromantica** (prova a -6): il personaggio acquisisce in maniera permanente un potere magico a scelta tra *status vitale* (C1°), *individuare il male* (2°), *infra-visione* (3°) entro 18 metri.
Svantaggio: gli occhi del personaggio sono velati da pesanti cataratte, penalità di -1 a TxC e raggio visivo dimezzato.

Svantaggi:

- almeno una volta ogni 4 livelli deve scontrarsi con i rappresentanti di un culto benevolo o legale che cerca di ucciderlo per via delle sue pratiche blasfeme;
- deve compiere un sacrificio umano/umanoide ogni mese o perde uno dei suoi Doni oscuri;

- non usa incantesimi di Ammalimento e se mago deve essere specialista in Necromanzia.

ARCANISTA

Requisiti minimi: Intelligenza 14

Accessibile da Ramo: Arcano

Benefici: Filologia arcana, Misteri arcani

Abilità Generale Bonus: *Magia arcana*

Abilità Generali Obbligatorie: *Concentrazione, Forgiatura magica*

Descrizione: alcuni incantatori sono così ossessionati dai misteri della magia, che conducono ricerche incessanti e dispendiose e intraprendono costanti pratiche di perfezionamento nel suo utilizzo, raggiungendo, grazie al talento innato e alla dedizione, vette di eccellenza nella pratica della magia arcana che gli vale il prestigioso titolo di Arcanista.

Gli arcanisti sono in grado di plasmare i propri incantesimi in modi che gli altri nemmeno possono concepire. Sembrano possedere conoscenze e capacità segrete che permettono loro di utilizzare ed alterare la magia in modo sorprendente. Tuttavia, essi sono estremamente gelosi delle loro conoscenze e non condividono facilmente i loro segreti, per timore di avvantaggiare i propri rivali e in virtù di un senso di superiorità rispetto agli altri incantatori.

Benefici

Filologia arcana: l'arcanista è un indagatore della magia ed è affascinato dal modo in cui le pratiche arcane si sono evolute nei secoli. Mediante i suoi studi e le sue ricerche egli approfondisce altre tradizioni di magia arcana oltre a quella di appartenenza e può scegliere di conoscere un'ulteriore tradizione arcana ogni tre gradi posseduti in *Magia Arcana*, di cui non ottiene le capacità peculiari, ma i cui incantesimi sono considerati comuni (tutte le prove collegate subiscono le penalità minime previste). Inoltre, in virtù delle sue conoscenze arcane, egli non subisce alcuna penalità aggiuntiva nel caso voglia tentare un controincantesimo per contrastare magie di una dottrina magica diversa (v. pag. 5).

Misteri arcani: in virtù della sua incessante ricerca sui fondamenti della magia e sul modo di plasmare le energie arcane e le regole cardine di quest'arte, l'arcanista è in grado di svelare i misteri della magia arcana ignoti alla maggior parte degli incantatori. Il personaggio può svelare un mistero ogni tre gradi di *Magia arcana*, ed è necessaria una prova di abilità con penalità pari al livello del mistero ricercato (v. sotto). Solo se ha i gradi e il livello sufficiente (indicati tra parentesi) può svelare quel determinato mistero, e se la prova fallisce, non è possibile ritentare prima di aver guadagnato un nuovo livello, ma saranno possibili ricerche per comprendere altri misteri; è sempre possibile svelare un mistero senza la necessità di padroneggiare tutti quelli precedenti. Di seguito vengono elencati i misteri accessibili ad un arcanista, ognuno dei quali può essere usato due volte al giorno e l'azione richiede una prova di *Concentrazione*; se la prova fallisce, l'uso del mistero è sprecato ma non pregiudica altre azioni che si stanno tentando (come usare una magia).

- **Occhio arcano** (3 gradi, 2° liv.): il personaggio ha un legame con la magia arcana molto forte che gli consente di percepire le forze magiche in modo più intuitivo e preciso. Limitatamente agli effetti di tipo arcano può decifrare i poteri nascosti di un oggetto in un minuto anziché un turno con una favorevole prova di *Forgiatura magica*. Inoltre, due volte al giorno con una favorevole prova di *Concentrazione* a -3 può stabilire con sicurezza i poteri magici di qualsiasi oggetto che esamini per un round tenendolo in mano, ad eccezione degli artefatti.
- **Raggio arcano** (4 gradi, 4° liv.): il personaggio ha la capacità di generare fino a due volte al giorno una scarica di pura energia, se riesce in una prova di *Concentra-*

zione a -5 che consuma la sua azione d'attacco, senza bisogno di parole o gesti. Il raggio scaturisce davanti all'arcanista e colpisce automaticamente un singolo bersaglio visibile entro 18 mt se non vi sono ostacoli sulla traiettoria, causando 1d6 danni per grado di *Concentrazione*, dimezzabili con favorevole TS Riflessi.

- **Controllo arcano** (5 gradi, 6° liv.): il personaggio può controllare l'area d'effetto dei suoi incantesimi che hanno una manifestazione fisica e non hanno un bersaglio singolo (es. *fulmine magico*, *nube mortale*, *palla di fuoco*, ecc.) in modo da evitare di colpire eventuali alleati od oggetti presenti all'interno della zona (ad esempio può creare vuoti all'interno di una *nube mortale* o dell'esplosione della *palla di fuoco*, far curvare il *fulmine magico* per aggirare un ostacolo o un alleato sulla traiettoria, e così via). L'area d'effetto finale non può aumentare in virtù di questa capacità, può solo essere modificata nella forma e direzione di sviluppo. Il controllo può essere esercitato due volte al giorno con una prova di *Concentrazione* che riceve una penalità pari al livello di potere dell'incantesimo da plasmare.
- **Potenza arcana** (6 gradi, 8° liv.): il personaggio sceglie un incantesimo tra quelli conosciuti considerato "familiare"; è possibile cambiare l'incantesimo familiare ogni giorno durante lo studio/meditazione. Due volte al giorno può potenziare il suo incantesimo familiare con una prova di *Concentrazione* a -6 per raddoppiare raggio o durata, oppure per imporre una penalità di base di -2 al TS per contrastarlo, oppure per evocarlo solo col pensiero, senza bisogno di usare parole o gesti rituali.
- **Trasformazione arcana** (7 gradi, 10° liv.): il personaggio è in grado di trasformare l'elemento su cui è basato l'effetto in energia pura (es. *palla di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*, *strali elementali*, ecc.) per superare resistenze o immunità del bersaglio, anche se in tal modo non si possono applicare eventuali effetti speciali legati all'elemento originale. La trasformazione può essere esercitata due volte al giorno con una prova di *Concentrazione* che riceve una penalità pari al livello di potere dell'incantesimo da convertire in energia.
- **Resistenza arcana** (8 gradi, 12° liv.): il personaggio ha raggiunto una comprensione della magia così elevata che riesce a discernere aspetti e flussi magici al punto da poterli contrastare con facilità. Due volte al giorno questo mistero permette all'arcanista di realizzare automaticamente un TS e ignorare fino a 2 dadi di danno per punto di *Concentrazione* da ogni magia arcana o divina subita con una favorevole prova di *Concentrazione* che riceve una penalità pari al livello dell'incantesimo da contrastare; la resistenza non protegge da effetti naturali (es. geloni) o sovranaturali (come il soffio del drago).

Svantaggi:

- data la sua ossessione per la magia arcana, rifiuta qualsiasi tipo di addestramento che non si di tipo arcano e ciò gli impedisce di essere un biclasse o un multiclasse;
- deve trascorrere almeno tre mesi ogni anno impegnato in ricerche bibliografiche, magiche e/o di laboratorio (ricerca di nuovi incantesimi, ricerca di informazioni su creature, ricerche per la creazione di manufatti, ecc.);
- per sfruttare ogni mistero arcano conosciuto l'arcanista rinuncia a memorizzare un incantesimo di classe scelto tra quelli di un determinato livello come segue: 1° per occhio arcano, 2° per raggio arcano, 3° per controllo arcano, 4° per potenza arcana, 5° per trasformazione arcana e 6° per resistenza arcana.

ARTEFICE

Requisiti minimi: Intelligenza 14, 3° livello

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Demiurgo, Maestria magica, Maestro dei golem

Abilità Generale Bonus: *Forgiatura magica*

Abilità Generali Obbligatorie: *Magia arcana* o *Religione*, un tipo di *Artigianato* o *Arte: Sculture*

Descrizione: L'Artefice è un incantatore che si specializza nella creazione di oggetti magici, e in alcuni casi anche di costrutti e non-morti. Per l'artefice la gioia e il successo più grande derivano dalla creazione di oggetti incantati, e si applica con fervore a questa professione riuscendo a padroneggiare i segreti della creazione magica fin dai primi livelli, al contrario del resto degli incantatori.

L'artefice non crea mai oggetti per puro piacere personale: ogni cosa ha uno scopo nella sua visione del mondo, e di solito agisce per interesse personale, o per dimostrare la sua eccezionale abilità ai suoi simili. Molti artefici sono avveduti e non amano rischiare strani esperimenti che possano mettere a repentaglio il proprio laboratorio o la reputazione, mentre altri sono avventati e avidi, o estremamente visionari e desiderosi di superare i limiti imposti dai loro predecessori.

Benefici

Demiurgo: dal 9° livello l'artefice può potenziare o aggiungere poteri ad un oggetto magico già terminato fino al limite previsto dal regolamento, pagando il costo di creazione standard. Ad esempio, può potenziare una spada +2 per farla diventare +3, poi in un secondo momento aumentare il bonus a +4 o +5. Può aggiungere ad una bacchetta delle *palle di fuoco* la possibilità di scagliare anche *tempesta di ghiaccio*, può potenziare il danno inflitto dalla bacchetta (se di livello sufficientemente più alto), e così via. Se il tentativo di potenziamento fallisce, sarà impossibile per l'artefice modificare ulteriormente quell'oggetto.

Maestria magica: la profonda conoscenza ed affinità dell'artefice con le tecniche di creazione magica gli concede di poter creare qualsiasi oggetto magico a partire dal 3° livello e può sommare alla prova tutti i gradi posseduti nell'abilità appropriata (*Magia arcana*, *Religione* o *Artigianato*) anziché la metà. Inoltre, in base ai suoi gradi di *Alchimia* (per pozioni) o *Forgiatura magica* (per ogni altro oggetto) l'artefice è in grado di sfruttare determinati vantaggi:

- **Creazione sicura** (3 gradi): l'artefice raddoppia i gradi di *Forgiatura* o *Alchimia* da aggiungere alla prova di creazione, ma raddoppia anche il tempo impiegato, lasciando invariato il costo di creazione e i PE guadagnati;
- **Creazione rapida** (6 gradi): l'artefice può dimezzare i tempi di creazione dell'oggetto, senza diminuire il costo di creazione né i PE guadagnati, ma la prova di abilità subisce una penalità di 4 punti aggiuntivi.

Maestro dei golem: una volta al giorno l'artefice può controllare un costrutto con al massimo 2 DV per grado di *Forgiatura magica* apponendo sul bersaglio con un attacco di contatto una speciale targa incantata col proprio simbolo. Occorre un'azione di round completo all'artefice per scrivere il simbolo appropriato su una placca o pergamena e una prova di abilità *Forgiatura magica* con penalità pari al livello del costrutto come segue: Base -1, Expert -3, Companion -6, Master -9. Se la prova d'abilità riesce, il costrutto eseguirà gli ordini dell'artefice per 1 minuto per grado di *Forgiatura magica*, poi la magia della targa si esaurisce e il golem torna alla programmazione originale. L'istinto di conservazione del costrutto lo spinge sempre a difendersi da qualsiasi tentativo di distruzione, anche se gli viene ordinato di restare immobile. Inoltre, dal 7° livello il maestro dei golem può creare un legame familiare con un costrutto come fosse un famiglia mostruoso, col limite di 1 DV per livello dell'artefice. Infine, dal 9° livello l'artefice può creare costrutti senza possedere

l'incantesimo necessario, animando esseri con 3 DV per grado di *Forgiatura magica* e costrutti maggiori solo a partire da 6 gradi; il rituale costa 1/3 in più del normale e la prova riceve un bonus aggiuntivo pari ai gradi di *Arte: Scultore* dell'artefice (v. capitolo 7 del *Tomo della Magia di Mystara*).

Svantaggi:

- penalità di -1 al BAB poiché trascura le sue capacità combattive in favore della ricerca magica;
- deve creare un oggetto, un costrutto o una pozione ogni 4 mesi altrimenti perde i benefici di *Maestria magica* finché non completa con successo una creazione magica;
- impiegherà ogni sua risorsa in termini di tempo e denaro per costruire un laboratorio attrezzato al meglio per realizzare i suoi esperimenti magici.

AVVELENATORE

Requisiti minimi: Intelligenza 12, allineamento non Buono

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo

Benefici: Cauta osservazione, Resistenza incrementata, Talento velenoso

Abilità Generale Bonus: *Resistere al veleno*

Abilità Generali Obbligatorie: *Percezione, Tossicologia*

Descrizione: L'Avvelenatore fa della propria insana passione per le sostanze tossiche una vera professione, sfruttando le proprie doti e conoscenze sia come fabbricante di veleni ed antidoti che come vero e proprio sicario.

Ogni avvelenatore sa che la pubblicità non gradita è un'arma a doppio taglio, visto che la discrezione e la segretezza nel suo campo è fondamentale. Gli avvelenatori agiscono soprattutto al di fuori della legge, quindi cercano di non lasciare prove del proprio coinvolgimento in faccende legate alla morte di persone particolarmente in vista. Un avvelenatore studia la sua vittima per creare il veleno più adatto e agisce con perizia per non destare sospetti e colpire di sorpresa. Egli si esercita a celare la sua vera natura e cerca di affinare le proprie tecniche per raggiungere il traguardo sognato da ogni vero maestro: un avvelenamento che non lasci tracce.

Benefici

Cauta osservazione: l'avvelenatore si addestra ad osservare i suoi bersagli per colpirli quando meno se lo aspettano e a riconoscere con precisione i veleni che incontra per evitarli o contrastarne gli effetti. Il personaggio ottiene un bonus di +2 su qualsiasi prova per individuare e riconoscere veleni e ha una probabilità del 20% + la somma tra livello e gradi di *Tossicologia* di intuire la presenza di veleno in qualsiasi alimento dopo averlo esaminato per un round. Egli può compiere fino a tre osservazioni al giorno, e in base ai gradi investiti nell'abilità può scegliere ciascuno dei seguenti effetti:

- **Attacco in contropiede** (2 gradi, prova *Percezione* a -3): dopo almeno 1 round di osservazione intuisce la tattica difensiva di un avversario e ottiene un bonus di +2 al TxC per avvelenarlo con un'arma finché dura lo scontro;
- **Momento propizio** (4 gradi, prova *Percezione* a -6): dopo 6 round di osservazione intuisce il momento migliore per avvelenare un cibo o un individuo senza essere notato. Se la prova riesce può essere scoperto solo con prova contrapposta di *Allerta* dalla vittima bersaglio;
- **Trappola ritardata** (6 gradi, prova *Percezione* a -9): una prova riuscita dopo almeno un'ora di osservazione permette di capire le abitudini del bersaglio per individuare due o tre elementi di facile accesso su cui spargerà i reagenti che una volta combinati attiveranno l'effetto tossico automaticamente (ad esempio in una caraffa, nelle pagine di un libro e in un vestito). I reagenti restano attivi per 24 ore e la probabilità che il bersaglio attivi il veleno è pari a 50% + Intelligenza dell'avvelenatore.

Resistenza incrementata: l'avvelenatore si addestra ad assumere quotidianamente piccole dosi di svariati veleni per diventare più resistente ai loro effetti, ottenendo un bonus permanente di +1 ai TS contro veleni e potendo ritirare una volta al giorno un TS fallito contro qualsiasi tipo di veleno.

Talento velenoso: l'avvelenatore è in grado di creare velocemente sostanze velenose grazie al suo ingegno purché disponga di ingredienti tossici da mischiare tra loro. L'avvelenatore deve mettere da parte un ammontare di denaro che investe in "ingredienti grezzi" che porta con sé, e ogni volta che tenta di usare questa abilità per creare un veleno deduce dal valore degli ingredienti il costo del veleno. Il personaggio può sfruttare il Talento velenoso fino a tre volte al giorno per creare una fiala di veleno (liquido o in polvere) dagli effetti più disparati dopo 2d4 round di preparazione se supera una prova di *Tossicologia* con la penalità indicata in base al veleno; se la prova fallisce, il preparato è inefficace e le risorse sprecate. I veleni si dividono in tre categorie in base al metodo di somministrazione: ingestivi (devono essere assunti oralmente), insinuativi (devono entrare in circolo nel sangue attraverso una ferita, l'inalazione o l'ingestione), di contatto (basta il contatto con la pelle). I tipi di veleni creabili variano in base ai gradi di *Tossicologia* del personaggio e i loro effetti sono prefissati, ma tutti possono essere evitati con un favorevole TS Corpo con penalità di 1 punto ogni 4 gradi di *Tossicologia*. Le statistiche indicate tra parentesi riguardano veleni ingestivi; per i veleni insinuativi aumentare la penalità di 2 punti e raddoppiare il costo, mentre per quelli a contatto aumentare di 3 punti la penalità e triplicare il costo.

- **Inebriante** (2 gradi, prova a -1, 10 m.o.): rende il soggetto più influenzabile per 1 ora (+4 a prove di *Carisma* o di abilità legate alla persuasione e alla finzione, anche per estorcere informazioni);
- **Allucinante** (3 gradi, prova a -2, 20 m.o.): penalità di -2 a TxC, CA e prove relative ai sensi per 6 round;
- **Accecante o Assordante** (4 gradi, prova a -3, 40 m.o.): cecità o sordità per 6 round;
- **Stordente** (4 gradi, prova a -3, 50 m.o.): dura 1d4 round;
- **Paralizzante** (5 gradi, prova a -4, 60 m.o.): dura 1 turno;
- **Narcotizzante** (6 gradi, prova a -5, 80 m.o.): addormenta senza possibilità di riprendersi prima di 1d10 minuti;
- **Mortale** (8 gradi, prova a -6, 100 m.o.): morte in 1d4 rd.

Svantaggi:

- l'avvelenatore è schivo e dotato di un macabro umorismo e riceve una penalità di -2 a ogni tiro *Reazione* e a prove di abilità per interagire con soggetti non Malvagi;
- creare o usare veleni implica sempre una spesa ingente per acquistare la sostanza finita o gli ingredienti tossici. Inoltre una volta applicato su un materiale l'azione velenifica tende a degradare: se si tratta di un cibo o bevanda, il veleno perde efficacia dopo 24 ore. Se è un'arma, il veleno resta attivo finché non viene sfoderata, e l'arma perde le proprietà tossiche dopo tre colpi andati a segno o al massimo dopo un turno da quando viene utilizzata;
- una fiala di veleno contiene 12 dosi. Ogni arma necessita di una quantità di veleno diversa in base a tipologia e dimensioni e lo stesso vale per veleni ingestivi o di contatto in base alla taglia della vittima. La tabella seguente mostra esempi da usare come metro di giudizio:

Dosi veleno ingestivo o di contatto in base a taglia delle vittime

Piccola o inferiore	Media o Grande	Enorme o Gigantesca
3 dosi	6 dosi	12 dosi

Dosi veleno insinuativo in base a dimensione delle armi

Ago: 0,5 dosi	Scure: 4 dosi	Spada lunga: 9 dosi
Dardo: 1 dose	Spada corta: 6 dosi	Spada bastarda: 10 dosi
Pugnale: 3 dosi	Arma in asta: 8 dosi	Spadone: 12 dosi

BERSERKER

Requisiti minimi: Forza e Costituzione 14, allineamento non Legale

Accessibile da Ramo: Marziale

Benefici: Furia selvaggia, Resistenza bestiale

Abilità Generale Bonus: *Frenesia combattiva*

Abilità Generali Obbligatorie: *Duro a morire*

Descrizione: il Berserker è un guerriero capace di abbandonarsi al suo lato selvaggio (o divino secondo alcuni) e sviluppare una furia che lo porta a combattere come un invasato.

Un berserker ha uno spirito bellicoso e furioso dentro di sé che lo divora costantemente, pronto ad esplodere e a portare morte e distruzione intorno a sé. Alcuni popoli ritengono che questi individui siano benedetti dalle divinità della guerra, mentre altre tradizioni considerano le loro capacità una maledizione che porta i guerrieri ad agire come bestie, diventando pericolosi tanto per i nemici quanto per gli alleati. I berserker più esaltati accettano la propria natura e la sfruttano per diventare guerrieri inarrestabili e temuti, senza alcuna remora circa la sicurezza dei loro compagni di battaglia, mentre altri più tormentati o assennati tentano di arginare o controllare la bestia che alberga in loro, liberando le loro capacità completamente solo in situazioni di grande pericolo o dolore. In entrambi i casi, un berserker arrabbiato è sempre un nemico che può mettere in difficoltà qualsiasi avversario.

Benefici

Furia selvaggia: un vero berserker è immune alla paura e alla disperazione finché preda della furia (usabile 1 volta al giorno ogni 2 gradi di *Frenesia*, dura 1 round per punto Costituzione) e può sfruttare la *Frenesia combattiva* per ottenere vari effetti in base ai gradi investiti e alla prova di abilità:

- **Furia del tasso** (2 gradi, prova a -3): sfrutta due delle capacità della *Frenesia* e se i suoi PF scendono sotto il 30% raddoppia il bonus Forza ai danni;
- **Furia del toro** (4 gradi, prova a -6): sfrutta due delle capacità della *Frenesia*, ignora paralisi da effetti di Ammalimento e chi lo affronta ha penalità di -2 a TxC e danni per la paura che incute;
- **Furia dell'orso** (6 gradi, prova a -9): sfrutta tutte e tre le capacità della *Frenesia*, nemici con DV o livello inferiore devono fare TS Mente per attaccarlo e infligge sempre danno massimo col primo attacco riuscito ad ogni avversario finché dura la furia.

Resistenza bestiale: con favorevole TS Corpo il berserker dimezza sempre danni da caduta entro 30 mt, e due volte al giorno può sfruttare una resistenza particolare che dura 1 round per punto Costituzione se realizza la prova di *Duro a morire* con la relativa penalità in base ai gradi posseduti (sfrutta una resistenza per volta, è impossibile combinarle):

- **Corpo di pietra** (3+ gradi): con 3 gradi dimezza danni da armi normali, e dimezza danni da armi con bonus di +1 o da attacchi naturali equivalenti ogni 4 gradi aggiuntivi (max +2 a 10 gradi); la prova ha una penalità di 3 punti per armi normali, più il triplo del bonus da dimezzare per quelle magiche;
- **Corpo di ferro** (6 gradi, prova a -9): ignora le penalità dovute ai critici e combatte senza considerare la soglia della morte anche se scende a PF negativi e oltrepassa il limite (gli effetti deleteri si applicano alla fine della lotta), ma muore se viene decapitato.

Svantaggi:

- quando entra in frenesia non sente più dolore, ed è compito del DM aggiornare i PF del personaggio in base alle ferite ricevute, senza informare il giocatore del suo stato;
- una volta uccisi tutti i nemici, per uscire dalla frenesia è necessaria una prova di Saggiezza a -2 ogni round, altrimenti assale chiunque capiti a tiro. Al termine della

frenesia il berserker è spossato (-2 a CA e a tutti i tiri, impossibile correre) per 1 turno;

- rifiuta l'uso di armi da tiro o da fuoco.

BUFFONE

Requisiti minimi: Carisma 12, allineamento Caotico

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo

Benefici: Buffonata, Fortuna dei folli, Mente bizzarra

Abilità Generale Bonus: *Schernire*

Abilità Generali Obbligatorie: *Intrattenere*

Descrizione: il Buffone è un personaggio dedito a scherzi e lazzi di ogni tipo, che nella vita cerca di sovvertire l'ordine, deride i potenti e affronta ogni sfida con una risata.

Ogni buffone nasconde l'anima di un anarchico e di un rivoluzionario dietro alla sua maschera fatta di sberleffi, battute e atteggiamenti comici. Saltimbanchi per natura, i buffoni dimostrano un coraggio da leoni affrontando col sorriso le loro paure e i nemici più crudeli, senza cedere al terrore e senza badare troppo alle conseguenze. Un buffone è uno spirito libero e imprevedibile, un anarchico che si oppone al rigore e all'ordine con le armi dell'ironia e dello sberleffo, tirando fuori lame e bastoni quando queste non bastano.

Benefici

Buffonata: gli scherzi del buffone possono avere gli effetti più svariati, ed egli può influenzare con le sue capacità comiche un numero di persone pari metà del suo punteggio di Carisma. Il personaggio può compiere fino a tre buffonate al giorno, e in base ai gradi spesi nell'abilità appropriata può scegliere uno dei seguenti effetti:

- **Allietare** (3 gradi, prova *Intrattenere* a -4): ispira sensazioni positive che migliorano le reazioni del pubblico (+4 tiro Reazioni) o che cancellano l'effetto della paura;
- **Confondere** (3 gradi, prova *Schernire* a -4): genera una reazione isterica simile a *risata incontenibile* (2°) finché continua a schernire gli avversari (max 1 round per grado di abilità, TS Mente a -2 ogni round evita l'effetto).

Fortuna dei folli: il buffone è assistito dalla fortuna dei folli, e ottiene un bonus permanente di +2 alla CA e di +1 a tutte le prove d'abilità, e un bonus di +1 ai TS su Riflessi e Magia cumulabile con quello di altre abilità di classe.

Mente bizzarra: la mente di un buffone è così piena di pensieri confusi e bizzarri che qualsiasi tentativo di leggerla ha una probabilità pari al 5% per livello di dare pensieri casuali. Inoltre, ciò lo rende anche particolarmente resistente ad effetti mentali, e gli concede un bonus di +2 ai TS Mente.

Svantaggi:

- indossa solo corazze leggere e veste sempre in modo bizzarro e vistoso, che comporta una penalità di -4 alle prove di *Movimento furtivo* e *Camuffare* sé stesso;
- non viene mai preso sul serio e risulta poco affidabile (malus -4 a prove di *Autorità*, *Persuasione* e *Intimidire*).

CACCIATORE DI TESORI

Requisiti minimi: Saggiezza 10

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Occhio di lince, Orientamento istintivo, Sopravvivenza sotterranea

Abilità Generale Bonus: *Senso della direzione*

Abilità Generali Obbligatorie: *Percezione*

Descrizione: il Cacciatore di Tesori è un avventuriero disposto a correre ogni rischio per ottenere il profitto più alto recuperando tesori perduti o sottraendoli ai legittimi proprietari.

Che sia un saccheggiatore di tombe e dimore, un mercenario senza scrupoli, un ardito esploratore o un avido incantatore, il cacciatore di tesori agisce seguendo l'unico scopo di guadagnare denaro e oggetti preziosi per aumentare il proprio tenore di vita o il proprio potere magico. Abituato ad agire in

luoghi chiusi e spesso bui, come labirinti sotterranei, tombe e magioni abbandonate, il cacciatore di tesori sviluppa capacità che gli permettono di evitare le trappole e scovare le ricchezze con più facilità rispetto a ogni altro avventuriero.

Benefici

Occhio di lince: il cacciatore di tesori ha una probabilità superiore di trovare passaggi e porte segrete rispetto al normale (16+ con prova di *Percezione*) e per farlo impiega solo 5 minuti anziché un turno intero. Inoltre, egli è costantemente in allerta per evitare possibili trappole e questo gli concede un bonus di +2 alla prova di *Percezione* per trovarle.

Orientamento istintivo: il cacciatore di tesori ha un senso dell'orientamento particolarmente sviluppato e un fiuto innato per scovare tesori nascosti di ogni tipo. Il personaggio può sfruttare il suo orientamento istintivo 1 volta al giorno ogni 2 gradi di *Senso della direzione* per ottenere vari effetti in base ai gradi investiti e alla prova di abilità.

- **Bussola** (2 gradi, prova a -3, durata 1d4 ore): può orientarsi per ritrovare la strada verso un luogo già visitato almeno una volta finché dura l'effetto.
- **Localizzare metalli preziosi** (4 gradi, prova a -6, durata 1 turno): avverte istintivamente la direzione in cui si trovano metalli preziosi (oro, argento, platino, mithral, adamantite) entro 18 mt se in discreta quantità (almeno 100 monete di ingombro). Il cercatesori non sa quale sia la strada esatta per raggiungerli, solo la direzione in cui si trovano finché dura l'effetto;
- **Localizzare oggetti** (6 gradi, prova a -9, durata 1 minuto per grado): avverte la direzione da seguire per trovare un oggetto specifico di cui conosca l'aspetto entro 36 mt;

Sopravvivenza sotterranea: il cacciatore è abituato ad esplorare cunicoli tortuosi e angusti labirinti e si trova a suo agio negli spazi chiusi. Per questo riceve un bonus di +1 a tutti i suoi Tiri Salvezza e un bonus di +2 a ogni prova di *Allerta*, *Movimento furtivo*, *Orientamento*, *Scalare* e *Senso del pericolo* finché si trova in ambienti chiusi o sotterranei.

Svantaggi:

- in situazioni formali (come ricevimenti o feste) o in ambienti con oltre 50 persone si sente a disagio e riceve una penalità di -1 all'*Iniziativa* e a prove di *Carisma*;
- cerca sempre di ottenere la prima scelta su ogni oggetto magico ritrovato nel tesoro, in caso contrario diventa distratto e di cattivo umore e subisce una penalità di -1 ai suoi TxC e alle prove di *Percezione* per 1d4 settimane;
- si mantiene sempre entro l'ingombro Medio per non rallentare i suoi movimenti, e può andare in ingombro Pe-sante solo aggungendo tesori recuperati in avventura.

CAOSARCA

Requisiti minimi: Saggezza 12, allineamento Caotico

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Energia caotica, Servo del Fato

Abilità Generale Bonus: *Concentrazione*

Abilità Generali Obbligatorie: *Magia arcana* o *Religione*

Descrizione: il Caosarca è un incantatore completamente votato al caos e all'anarchia, che in virtù del suo spirito particolarmente bizzarro e poliedrico è capace di plasmare la magia in maniera anticonvenzionale e imprevedibile, anche se ciò non significa sempre a suo favore.

Un caosarca è a suo agio con le coincidenze e la casualità degli eventi, ritiene che non vi sia nulla di preordinato né di controllabile nell'universo e che tutto sia soggetto al potere del Caos e del Caso. Per questo egli si rimette alla sorte ogni volta che deve agire, non ama fare progetti particolarmente a lungo termine, vive alla giornata ed è sempre pronto a dimostrare la verità della sua filosofia a chiunque ne dubiti mostrando i suoi poteri.

Benefici

Energia caotica: il caosarca ha un approccio peculiare all'uso della magia, e può scegliere di pervadere di energia caotica ogni incantesimo che evoca dalla propria memoria o da un oggetto in suo possesso nel tentativo di potenziarne l'effetto come azione gratuita. Il risultato della canalizzazione di energia del caosarca si determina con questo tiro:

[1d6 + gradi *Concentrazione*] - [1d8 + livello incantesimo]

Se il risultato è un numero positivo, si aggiunge il valore al livello del personaggio (max +5), viceversa si sottrae se è un numero negativo (max -5): il valore risultante è il livello effettivo da incantatore per determinare le variabili della magia; nel caso il suo livello si azzeri a causa dell'energia caotica, l'incantesimo non si manifesta ed è sprecato. Se si trova in una zona di magia selvaggia, il risultato del tiro è sempre migliorato di 2 punti in favore del caosarca.

Esempio: un mago caosarca di 7° livello con 4 gradi in *Concentrazione* cerca di usare una *palla di fuoco* (3°). Tira quindi $1d6+4 - 1d8+3 = 7 - 4 = +3$ livelli. Ciò significa che evoca la palla di fuoco come incantatore di 10°, quindi causerà 10d6 danni anziché 7d6 danni.

Servo del Fato: il caosarca crede che il Fato e il Caos governino il mondo, e si rimette alla protezione della sua buona stella in ogni situazione. Essere servo del fato dà la possibilità di appellarsi al fato una volta al round per usare le seguenti capacità fino a un massimo di tre volte al giorno:

- aggiungere (prima di tirare il dado) ad un proprio TS o TxC (come bonus) o al TxC di un avversario diretto o al suo TS per evitare un incantesimo del caosarca (come malus) un modificatore scelto casualmente tirando 1d4;
- ritirare un dado relativo ad un tiro del personaggio o ad un tiro di qualsiasi altro individuo che stia interagendo o combattendo col caosarca, usando il risultato del secondo tiro, indipendentemente che sia migliorativo o peggiorativo. Se si trova in una zona di magia selvaggia, questa capacità gli dà invece diritto a scegliere il più vantaggioso fra i risultati.

Svantaggi:

- in caso di incantatore arcano, non può diventare uno specialista in alcuna particolare scuola di magia;
- in caso di incantatore divino, deve appartenere ad un culto votato al Caos o alla Fortuna;
- ogni volta che usa il servo del fato, il successivo incantesimo evocato dal caosarca genera un effetto di magia incontrollabile: tirare 1d20 sulla tabella 3.9 nel *Tomo della Magia di Mystara* per determinare l'effetto.

CATALISTA

Requisiti minimi: Destrezza e Costituzione 12, Carisma 10

Accessibile da Ramo: Furtivo, Marziale

Benefici: Catalisi magica, Tempra resiliente

Abilità Generale Bonus: *Manualità*

Abilità Generali Obbligatorie: *Robustezza*

Descrizione: il Catalista è un individuo incapace di usare la magia, che grazie ad uno speciale addestramento ottiene l'abilità di caricare un oggetto con la propria energia spirituale per produrre effetti particolari.

I veri incantatori considerano i catalisti degli sbruffoni nel migliore dei casi e nel peggiore dei sovversivi pericolosi, poiché usano parte del proprio spirito per creare effetti distruttivi o protettivi a scapito della loro salute. Privo di reali capacità magiche, grazie ad un addestramento segreto il catalista riesce ad attingere alle proprie forze spirituali e fisiche per scatenare una reazione magica chiamata Catalisi negli oggetti che manipola, ricreando effetti distruttivi o protettivi che lo aiutano nel combattimento. Il catalista sa che rischia di farsi male seriamente ogni volta che sfrutta la catalisi, ma è disposto a pagarne il prezzo per raggiungere il proprio scopo.

In virtù del suo addestramento si considera più coraggioso della maggior parte degli incantatori ed è disposto a vendere cara la pelle pur di difendere il proprio onore e la sua arte.

Benefici

Catalisi magica: l'arte del catalista si basa sul processo chiamato Catalisi, grazie a cui usa parte della sua energia per produrre un cambiamento in un oggetto che manipola. Il catalista può realizzare la catalisi solo in oggetti di dimensioni uguali o inferiori alla propria taglia, ma più sono grandi e maggiore sarà lo sforzo per il suo fisico e spirito, per questo predilige manipolare oggetti minuti o minuscoli. Il catalista possiede una riserva energetica in Punti Catalisi (o PC) pari alla somma del punteggio di Carisma e ¼ del livello: ogni catalisi consuma parte di questa riserva, e quando i PC terminano il soggetto può creare catalisi attingendo alla propria vitalità e consumando punti Costituzione anziché Punti Catalisi, rischiando così di svenire o morire (se la Costituzione o i PF si azzerano); i PC usati vengono ripristinati interamente dopo 8 ore di riposo. La catalisi è un'azione gratuita che richiede una prova di *Manualità* con penalità che dipende dalla tipologia di catalisi e se la prova fallisce, la catalisi non avviene e i PC sono sprecati. Le catalisi realizzabili sono di tre tipi, Distruttiva, Protettiva e Rafforzativa, ciascuna è attivabile se il personaggio possiede gradi sufficienti in *Robustezza*, ma ogni round si può attivare solo un tipo di catalisi.

- **Catalisi Distruttiva** (3 gradi *Robustezza*, max 4 catalisi al round): infonde in un oggetto toccato una carica distruttiva che produce un'esplosione di energia calda, fredda o sonora (in base alla specializzazione del catalista). L'entità del danno (non dimezzabile), il raggio dell'esplosione, la penalità alla prova di *Manualità* e i PC consumati dipendono dalle dimensioni dell'oggetto manipolato, come mostra la tabella sottostante. Il raggio dell'esplosione può sempre essere contenuto sul bersaglio, a discrezione del catalista, che può decidere se attivare l'esplosione nel momento in cui l'oggetto catalizzato tocca un corpo dopo aver lasciato le mani del catalista, oppure settarla in modo che avvenga entro un tempo da 1 a 6 round (la decisione va presa quando effettua la catalisi). L'esplosione danneggia sempre l'oggetto catalizzato, che subisce gli stessi danni (perdita di PD); se non possiede PD, l'oggetto va distrutto. Oggetti magici sono immuni alla catalisi, e se vuole danneggiarli o usarli come catalizzatori la prova subisce una penalità aggiuntiva pari al bonus magico dell'oggetto da attivare o danneggiare (es. malus aggiuntivo di -3 per spada +3).

Taglia	(sigla)	Prova	Raggio	Danni	PC
Minuscolo	D	-2	Bersaglio	1d4	¼
Minuto	T	-4	1,5 mt	1d6	½
Piccolo	S	-6	3 mt	1d8	1
Medio	M	-8	6 mt	2d8	2
Grande	L	-10	9 mt	3d8	3
Enorme	H	-12	12 mt	4d8	4
Gigantesco	G	-14	18 mt	5d8	5

- **Catalisi Protettiva** (6 gradi *Robustezza*, max 1 al round): la catalisi migliora la CA o i TS del soggetto che impugna o indossa l'oggetto catalizzato, che può essere un'armatura, uno scudo, un indumento o un gioiello indossato. La catalisi protettiva è limitata a conferire un bonus di +1 a CA o a un tipo di Tiro Salvezza ogni 3 gradi di *Robustezza* per 1 turno, il costo in PC è pari al doppio del bonus conferito e la prova di *Manualità* riceve una penalità pari al triplo del bonus; se il soggetto perde l'oggetto catalizzato o questi viene distrutto, la catalisi cessa immediatamente. In alternativa, la catalisi protettiva produce tramite l'oggetto uno tra i seguenti effetti (C indica un incantesimo clericale), valido solo per

chi lo indossa o impugna; il costo in termini di PC è pari al doppio del livello della magia, mentre la prova di *Manualità* riceve una penalità pari al triplo del livello:

1° liv.: *contrastare elementi, protezione dal male, santuario (C), scudo magico.*

2° liv.: *barriera riflettente, protezione mentale, resistenza agli elementi (C), scudo deflettente.*

3° liv.: *cerchio di protezione dal male, forza di volontà (C), protezione dai proiettili, protezione dal veleno (C).*

- **Catalisi Rafforzativa** (9 gradi *Robustezza*, max 2 al round): infonde un oggetto con la capacità di migliorare una delle caratteristiche fisiche di chi lo indossa o donargli una capacità di movimento alternativa. In base al tipo di oggetto sarà possibile creare una catalisi diversa, i cui effetti durano per 3 turni ma cessano se l'oggetto è perso o distrutto, mentre il costo in PC e la penalità alla prova dipendono dal tipo di rafforzamento richiesto (non si possono cumulare due catalisi sullo stesso oggetto).

Oggetto	Bonus	Prova	PC
Abito	+4 Costituzione	-9	6
Elmo/Cappello	Scurovisione 18mt	-6	4
Guanti	+4 Forza	-9	6
Mantello	+4 Destrezza	-9	6
Stivali/Scarpe	Movimenti ragno o raddoppia mov. base	-4	3

Tempra resiliente: il catalista è addestrato a rafforzare il suo corpo per sopportare il flusso magico che deve catalizzare negli oggetti e questo si traduce in un bonus di +1 ai suoi Tiri Salvezza Corpo e Magia.

Svantaggi:

- la catalisi si basa sull'uso di una forma grezza di magia che è incompatibile con qualsiasi razza dotata di poteri magici innati o con classi di incantatori arcani e divini (che quindi non possono accedere a questo ruolo);
- il catalista trascura la propria resistenza mentale poiché non ne ha bisogno per provocare la catalisi e per questo subisce un malus di -1 a tutti i TS Mente;
- il catalista preferisce specializzarsi in armi di pari taglia o inferiore e non utilizza armi a due mani ad eccezione delle armi da tiro o da fuoco;
- il catalista è orgoglioso delle proprie capacità al punto che se viene insultato o sminuito deve effettuare una prova di Saggezza e se fallisce sfida sempre a duello (se Legale) o assale a tradimento (se Neutrale o Caotico) chi lo ha provocato, per provare la sua superiorità.

CAVALIERE

Requisiti minimi: Destrezza 14, Intelligenza 10

Accessibile da Ramo: Divino, Marziale

Benefici: Cavalcatura vincolata, Centauro innato

Abilità Generale Bonus: *Cavalcare*

Abilità Generali Obbligatorie: *Allevare animali o mostri*

Descrizione: il Cavaliere è in grado di cavalcare qualsiasi bestia, ma sviluppa una particolare affinità e un legame sovrannaturale con una cavalcatura favorita.

Un cavaliere viene addestrato a vivere, spostarsi e combattere in sella, fino a sviluppare una vera e propria simbiosi con la sua cavalcatura, che lo porta a vincolarla a sé; da quel momento è in grado di percepire le sue emozioni e comandarla come fosse semplicemente una parte del proprio corpo. Ogni cavaliere rispetta sempre le creature che si offrono come cavalcature, è attento a non far mai mancare loro le giuste attenzioni e a non esporle a rischi che egli stesso non correbbe. Il cavaliere dà il meglio di sé in groppa al suo destriero, di qualsiasi genere di creatura si tratti, e cercherà sempre di portare lo scontro in campo aperto dove possa sfruttare le sue abilità di centauro e l'assistenza della propria cavalcatura.

Benefici

Cavalcatura vincolata: il cavaliere lega a sé la cavalcatura prescelta come fosse un famiglio (può essere animale, mostruoso o planare) e deve rispettare le regole per vincolare un famiglio in base ai gradi posseduti in *Allevare animali/mostri* e al suo livello (v. Tomo della Magia di Mystara). La cavalcatura è considerata alla stregua di un famiglio: aumenta la propria potenza (DV, BAB, TS, ecc.) in base al livello del padrone, e alla sua morte il cavaliere soffre le stesse ripercussioni dovute alla perdita del famiglio. Inoltre, finché sono insieme il cavaliere può subire un danno al posto della cavalcatura o viceversa, fino a tre volte al giorno.

Centaurino innato: il cavaliere è un esperto cavallerizzo e la prova di *Cavalcare* in caso di ferimento del cavaliere o della cavalcatura si effettua solo una volta ridotti a meno di 1/3 dei PF totali. Inoltre, sia cavaliere che cavalcatura godono di un bonus di +2 a qualsiasi tiro con d20 (TxC, TS, prove, ecc.) finché restano insieme, e in base ai gradi posseduti in *Cavalcare* può eseguire ciascuna delle seguenti manovre una volta al giorno (se la prova fallisce, l'opzione è sprecata):

- **Fierezza** (2 gradi, prova a -3): può ammansire la cavalcatura se questa viene impaurita o terrorizzata;
- **Resistenza** (4 gradi, prova a -6): finché resta in sella ottiene +2 alla propria CA e a quella della cavalcatura;
- **Ferocia** (6 gradi, prova a -9): finché resta in sella il cavaliere è immune alla paura e sia lui che la sua cavalcatura raddoppiano i danni inferti con attacchi naturali o armati per l'intero scontro.

Svantaggi:

- il cavaliere cerca sempre di proteggere la sua cavalcatura e di restare insieme a lei. Se dovesse separarsene per più di 24 ore, diventa intrattabile e riceve una penalità di -1 alle prove di Carisma, ai TS Mente e ai tiri Reazione, che scompare non appena i due si ricongiungono;
- se la cavalcatura vincolata perde oltre il 50% dei suoi PF, il cavaliere in sella subisce -1 ai TxC fino a che la bestia non viene curata a sufficienza;
- se la cavalcatura vincolata viene uccisa, il cavaliere effettua TS Mente per evitare stordimento per 1d4 round per l'angoscia, e subisce gli effetti tipici della perdita di un famiglio. Finché non trova una nuova cavalcatura da vincolare, subisce una penalità di -1 a tutti i suoi tiri.

CECCHINO

Requisiti minimi: Destrezza 14, Saggezza 10

Accessibile da Ramo: Furtivo, Marziale

Benefici: Occhio di falco, Precisione mirabile

Abilità Generale Bonus: *Mano ferma*

Abilità Generali Obbligatorie: *Percezione*

Descrizione: il Cecchino è uno specialista delle armi da tiro o da fuoco, addestrato a colpire a grandi distanze con precisione ineffabile.

La strategia di un cecchino è di colpire rimanendo al sicuro nascosto dietro un riparo difficile da raggiungere, e aiutando i combattenti in mischia con colpi veloci, precisi e letali e accorciando le distanze solo se costretto dalle circostanze. Il cecchino non è un vigliacco, ma spesso deve fare di necessità virtù, non avendo la stessa prestanza o la forza dei guerrieri più robusti, e mette a frutto ciò che invece non gli fa difetto, la mira e la coordinazione. Il cecchino è un individuo paziente: sa di non poter sprecare i suoi colpi e che deve pensare con lungimiranza, poiché una volta terminati i proiettili non potrà che prendere parte alla mischia.

Benefici

Occhio di falco: il cecchino migliora di 1 punto l'intervallo del danno critico con armi da tiro o da fuoco e ritira fino a tre TxC falliti al giorno usando queste armi.

Precisione mirabile: se mira a un bersaglio, aggiunge alla prova di *Mano ferma* anche i gradi in *Percezione* e il bonus ai danni inflitti se la prova riesce è pari a quello dato al TxC. Inoltre ignora risultati di colpi maldestri usando armi a distanza, e in base ai gradi spesi in *Mano ferma* sfrutta automaticamente i seguenti benefici con armi da tiro e da fuoco (i danni si raddoppiano col risultato naturale indicato col TxC):

- 4 gradi: no malus TxC lunga gittata, danni × 2 con 20
- 8 gradi: gittata × 1,5, danni × 2 con 19-20

Svantaggi:

- non usa mai armature pesanti per non compromettere la sua accuratezza nell'uso di armi a distanza;
- specializzato nell'uso di armi da tiro e/o da fuoco: la maestria con queste armi è sempre di un grado superiore a quella con armi da mischia o scagliate, anche se parte con grado Base in tutte le armi, e almeno metà dei suoi punti è riservata all'apprendimento di armi a distanza.

CONDOTTIERO

Requisiti minimi: Carisma 14, Intelligenza e Saggezza 10

Accessibile da Ramo: Divino, Marziale

Benefici: Ardimentoso, Motivatore, Stratega

Abilità Generale Bonus: *Autorità*

Abilità Generali Obbligatorie: *Coraggio, Strategia e Tattica*

Descrizione: il Condottiero è un individuo dotato di grande carisma e capacità di imporre la propria volontà sugli altri, guidandoli per farli diventare più efficaci in battaglia e motivandoli per superare gli ostacoli con maggior facilità.

Il condottiero è un esperto stratega, si è formato studiando le migliori tattiche di combattimento ed è in grado di comprendere le strategie avversarie e di sfruttarle a proprio vantaggio. Egli ha grande coraggio e funge da esempio per i suoi alleati, che non temono lo scontro quando sono guidati da un condottiero di provata fama e di valore indiscusso. Lo scopo di ogni condottiero è di dar lustro alla propria reputazione grazie ad azioni eroiche e al successo delle imprese in cui si imbarca, bramando con ardore il trionfo in battaglia.

Benefici

Ardimentoso: il condottiero è automaticamente immune agli effetti di paura causati da creature con DV uguali o inferiori a 1/3 del livello più i gradi spesi in *Coraggio* o da incantesimi di livello pari o inferiore ai suoi gradi di *Coraggio*.

Motivatore: una prova di *Autorità* consente di motivare il morale dei suoi alleati (max 1 essere per punto Carisma) e concede +2 a tutti i TS Mente e al Morale per 1 turno una volta al giorno ogni 2 gradi spesi nell'abilità. Inoltre, può effettuare una prova di *Autorità* come azione di round completo per negare gli effetti di paura o controllo magico su un alleato: la prova riceve un malus pari allo scarto tra i TS falliti e il TS richiesto alla vittima, egli può effettuare un solo tentativo al round e se fallisce non potrà più aiutare quel soggetto.

Stratega: una prova di *Strategia e Tattica* con penalità pari al numero dei nemici da affrontare consente di dirigere l'attacco del suo gruppo con maggiore efficacia e concede un bonus di +1 a TxC e CA del condottiero e dei suoi alleati oppure impone una penalità di -2 ai TxC dei nemici (max 1 essere per punto Intelligenza) fino a che non cambia il terreno dello scontro (una nuova prova è richiesta in tal caso). La capacità di stratega può essere sfruttata una volta al giorno ogni 2 gradi spesi nell'abilità.

Svantaggi:

- assale sempre per primo il nemico che sembra più forte per ispirare coraggio ai suoi alleati;
- se perde o si ritira da una battaglia senza aver sconfitto il nemico perde la capacità di Stratega fino a che non ottiene una nuova vittoria.

CUSTODE DELLA RELIQUIA

Requisiti minimi: Intelligenza e Saggezza 12, Carisma 10

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Attivare la reliquia, Creazione mistica

Abilità Generale Bonus: *Forgiatura magica*

Abilità Generali Obbligatorie: *Religione*

Descrizione: il Custode della Reliquia è un incantatore (solitamente un chierico, ma in alcuni casi particolari può essere anche un mago) dotato di grande saggezza e conoscenza, che è stato investito dalla divinità venerata dell'incarico di prendersi cura della Sacra Reliquia di una comunità semi-umana.

La Sacra Reliquia è uno speciale artefatto immortale tipico di una civiltà semi-umana, considerata il fulcro della comunità, la rappresentazione terrena del legame con la divinità che l'ha creata e donata ai suoi seguaci prediletti. Non tutte le comunità semi-umane sono dotate di una Reliquia, dato che riprodurre una costa tempo e fatica, e quindi molte sono semplicemente associate ad una comunità più importante e numerosa, che custodisce la Sacra Reliquia a cui si appoggiano tutte le altre. Per questo non esistono molti Custodi, e per lo stesso motivo il loro potere è grande e la segretezza che li circonda è difficile da penetrare per chiunque. Se l'artefatto venisse rubato o andasse perso per qualche motivo, i semiumani a cui appartiene la Sacra Reliquia faranno di tutto per riprendersela, compreso iniziare una campagna militare contro chiunque sia responsabile per la sua scomparsa.

Il compito di sorvegliare, proteggere e utilizzare la Reliquia è quindi importantissimo, e il Custode deve essere sempre un individuo saggio e affidabile. Ogni Custode Anziano ha il compito di scegliere un gruppo di Custodi Giovani come suoi aiutanti che apprendano i segreti della Reliquia, in modo che al momento della morte dell'Anziano, uno di loro prenda il suo posto e il ciclo si rinnovi. Il Custode Anziano sceglie sempre aiutanti della propria razza devoti all'immortale che ha creato la Reliquia; la presenza di un custode di razza diversa è un evento rarissimo, e indica una particolare predilezione della divinità nei confronti dell'individuo. Le Reliquie esistenti su Mystara e i loro Custodi sono descritti di seguito.

ALBERO DELLA VITA: il Primo Albero della Vita, una maestosa quercia verdeggianti alta oltre 60 metri, venne creato da Ilsundal nel Reame Silvano, e da allora ogni clan elfico seguace della Via della Foresta ne possiede uno, a testimonianza della propria fede nel saggio protettore della razza elfica. Il Custode dell'Albero è sempre un mago (solitamente un elfo) che ha scelto la Via dell'Albero anziché quella del Libro. Ciò significa che egli ha consacrato la sua vita alla protezione della specie elfica e delle razze silvane oltre che alla salvaguardia delle foreste, mettendo in secondo piano la ricerca dei misteri arcani. La differenza principale tra un Mago e un Custode è nello scopo per cui entrambi studiano la magia arcana: il Custode per avvicinarsi all'illuminazione divina e alla saggezza che gli consentirà di custodire i segreti elfici e proteggere il suo popolo, mentre il Mago lo fa per eguagliare la potenza e la conoscenza degli immortali, per piegare alla propria volontà le forze magiche e naturali e dare ordine al mondo secondo le proprie aspirazioni. Il Custode è quindi un mago provvisto di un proprio libro degli incantesimi che segue la Tradizione Elfica Ancestrale (v. *Tomo della Magia*, Capitolo 1), ma la devozione verso Ilsundal lo porta a condividere un legame speciale con l'immortale, che gli concede l'accesso ad un incantesimo clericale specifico per ogni livello di potere dal 1° al 9° (v. *Tomo della Magia*, Appendice H). Il Custode (l'unica figura sacerdotale ammessa da Ilsundal) ogni giorno studia gli incantesimi nel proprio libro, e nello stesso tempo innalza una preghiera ad Ilsundal per chiedere la benedizione e l'appoggio della divinità, ricevendo in cambio l'accesso anche ad un incantesimo clericale ag-

giuntivo che potrà evocare entro i limiti delle magie usabili quotidianamente in base al suo livello.

FIAMMA NERA: la Fiamma Nera è un elemento rarissimo che si trova solo all'interno delle Cinque Contee, la patria degli hin (halfling). Essa consiste in un fuoco nero, che emana freddo e proietta ombre guizzanti e stranamente luminose, anziché essere calda e lucente come il fuoco normale, e viene normalmente custodita dagli halfling all'interno di uno speciale crogiuolo di legno intagliato con antiche rune mistiche. La Fiamma Nera venne scoperta e utilizzata per prima da Coberham Ombrifulgida, uno degli Alti Eroi hin, che poi ne rivelò i segreti ai suoi compatrioti per aiutarli a liberarsi dal giogo degli umani e umanoidi che li opprimevano. Da quel momento è stata considerata una reliquia per tutti gli halfling delle Contee, e ognuno dei Cento Clan hin ne possiede una, custodita nella Sala della Reliquia, quale emanazione diretta del potere di Coberham e degli altri Alti Eroi.

Il Custode della Fiamma Nera è sempre un ministro del culto degli Alti Eroi (Coberham, Nob Nar e Brindorhin), che sia un Bardo, un Chierico o un Maestro Hin.

FIORE DELL'INGANNO: il Fiore dell'Inganno venne creato originariamente da Eyrindul per il clan di cui era il fondatore, i Daendur. Il Primo Fiore (o *Aiyliithe*, che in elfico daendur significa "Fiore dell'Inganno") venne creato grazie alle conoscenze magiche ed erboristiche di Eiryndul, e divenne talmente grande che i Daendur fondarono la loro roccaforte proprio dove era cresciuto, sulle sponde del Lago Tros nel Bosco Oscuro delle Terre di Mezzo. In seguito, Eiryndul donò un seme del Primo Fiore anche al clan Shiye quando arrivò in Alphatia, e insegnò loro come accudirlo fino a far crescere il Secondo Fiore (o *Eiluiithe*, che in elfico shiye significa "Fiore dell'Illusione"), la reliquia che aiutò gli elfi Shiye a fondare il regno di Selvapatria, proteggendoli dalle mire dei vicini maghi alphatiani e fidelizzandoli al culto di Eiryndul. Si tratta di una pianta il cui fiore assomiglia a un loto con petali lunghi fino a 30 cm e una foglia di ninfea larga il doppio. I petali hanno un colore cangiante in base al momento della giornata (ceruleo all'alba e al tramonto, turchese al meriggio, blu scuro di notte), le foglie sono verdi con venature azzurrognole e le radici sono celesti e marroni.

Il Custode del Fiore è sempre un elfo Mago che ha giurato fedeltà ad Eiryndul e dopo aver affrontato alcune prove poste dai Custodi anziani in cui ha dimostrato la propria astuzia, competenza magica e lealtà agli shiye, gli è stato concesso di entrare a far parte della casta dei Custodi e ha preso l'incarico di difendere la pianta e tutti i membri del clan a costo della vita. Il Custode è quindi un mago provvisto di un proprio libro degli incantesimi che segue la Tradizione Elfica Ancestrale (v. *Tomo della Magia*, Capitolo 1), ma la devozione verso Eiryndul lo porta a condividere un legame speciale con l'immortale, che gli concede l'accesso ad un incantesimo clericale specifico per ogni livello di potere dal 1° al 9° (v. *Tomo della Magia*, Appendice H). Il Custode (l'unica figura sacerdotale ammessa da Eiryndul) ogni giorno studia gli incantesimi nel proprio libro e innalza una preghiera all'immortale per chiedere la benedizione e l'appoggio della divinità, ricevendo in cambio l'accesso anche ad un incantesimo clericale aggiuntivo che potrà evocare entro i limiti delle magie usabili quotidianamente in base al suo livello.

FRONDA DELLA VITA: la prima Fronda della Vita, una larga alga di colore brillante, fu donata da Tallivai (Calitha) agli Aquarendi, gli elfi subacquei, per proteggerli e sottrarli all'influenza pericolosa di Protius, unificandoli grazie alla sua religione. La Fronda della Vita è l'equivalente sottomarino dell'Albero della Vita di Ilsundal, e il Custode della Fronda, come nel caso del Custode dell'Albero, è sempre un elfo Mago che ha giurato fedeltà a Tallivai e ha preso l'incarico di difendere la pianta e tutti i membri del clan a costo della vita.

Il Custode della Fronda segue la Tradizione Marina (v. *Tomo della Magia*, Capitolo 1), ma la devozione verso Tallivai lo porta a condividere un legame speciale con l'immortale, che gli concede l'accesso ad un incantesimo clericale specifico per ogni livello di potere dal 1° al 9° (v. *Tomo della Magia*, Appendice H). Il Custode ogni giorno studia gli incantesimi nel proprio libro, e nello stesso tempo innalza una preghiera a Calitha per chiedere la benedizione e l'appoggio della divinità, ricevendo in cambio l'accesso anche ad un incantesimo clericale aggiuntivo che potrà evocare entro i limiti delle magie usabili quotidianamente in base al suo livello.

FUCINA DEL POTERE: la Fucina del Potere è la Reliquia dei nani, donata loro da Kagyar l'Artigiano dopo la Grande Pioggia di Fuoco come pegno di alleanza col suo popolo, a cui ha tramandato i segreti e la capacità di creare oggetti speciali, ponendoli al di sopra delle altre razze (stando alla religione nanica). La Fucina ha un grande valore sociale nella cultura nanica, poiché è davvero il centro della vita lavorativa e spirituale al tempo stesso: essa simboleggia lo stile di vita nanico, basato sul lavoro, sulla fatica e sulle capacità creative che ogni nano possiede. La Fucina del Potere, l'esempio ultimo e perfetto della missione nanica nel mondo, è sacra a qualsiasi nano, e i Custodi sono dunque esempi di virtù e di abilità nella lavorazione dei metalli, in quanto testimoni viventi della potenza di Kagyar.

Il Custode della Fucina (chiamato Primo Artigiano) è sempre un Chierico nano devoto a Kagyar, investito dalla divinità e dal capo clan in virtù della sua superiore saggezza, della fede incrollabile e soprattutto delle sue eccelse capacità artigianali (poiché il Custode della Fucina deve essere un termine di paragone sia spirituale che artigianale).

INGRANAGGIO MULTIFUNZIONALE: la Reliquia donata agli Gnomi da Garal Glitterlode non è facilmente riconoscibile ai profani del mondo gnomico, perché non possiede una forma o una funzione predefinita. Si tratta di una serie di congegni, pulegge e ingranaggi, che insieme operano per attivare un marchingegno magico in grado di svolgere compiti apparentemente impossibili. Essa costituisce la realizzazione massima di tutti i sogni più sfrenati della razza gnomica, poiché si tratta di un macchinario ipercomplesso e geniale, che grazie all'intercessione del grande Garal è in grado di funzionare correttamente e avverare l'impossibile. L'Ingranaggio è sempre costantemente accudito da orde di gnomi e di Custodi chiamati Ingegneri, il cui lavoro viene coordinato dalla supervisione del Primo Ingegnere (il Custode Anziano), al fine di mantenere la suprema macchina sempre efficiente e in perfetto stato di funzionamento, apportando migliorie laddove sia possibile. La reliquia riempie concretamente e completamente la vita di coloro che vi lavorano intorno, i quali non vedono migliore prospettiva per la propria esistenza che lavorare al mantenimento o alla creazione di un macchinario così epico: per questo si può dire che l'Ingranaggio Multifunzionale sia veramente il fulcro dell'attività di una roccaforte gnomica, e anzi spesso si muove con essa o ne permette il movimento proprio come un cuore pulsante.

Il Custode dell'Ingranaggio (chiamato Ingegnere) è sempre uno gnomo (o raramente un nano) Chierico di Garal, investito dalla divinità e dal capo clan dello status superiore di Custode in virtù sia della sua devozione all'immortale e soprattutto delle sue geniali capacità di inventore, poiché ogni Custode deve essere un termine di paragone tecnico e ispiratore di nuovi progetti e idee per tutti gli gnomi.

PERLA DEL POTERE: la Perla del Potere è una perla bianca del diametro di 50 centimetri, che Calitha ha creato e donato agli elfi marini, i Meditor di Minrothad, per proteggerli nei loro viaggi e diventare la loro patrona immortale. Il Custode della Perla è sempre un Mago elfo e segue le stesse regole del Custode della Fronda della Vita.

SCUOTILANDE: lo Scuotilande è la Reliquia concessa agli gnomi snartani dall'immortale Brandan. Lo Scuotilande è una colossale macchina bellica semovente, talmente grande da poter ospitare un'intera colonia di gnomi, che lo azionano dall'interno manovrando complicati congegni posti nei punti nevralgici dell'automa (una sorta di gigantesco robot). A differenza dell'Ingranaggio Multifunzionale di Garal, la funzione dello Scuotilande è chiara e duplice: da un lato accrescere la gloria dell'impero Snartano e proteggere la razza snartana distruggendo ogni nemico che incontri. Dall'altro divenire il fulcro della venerazione verso Brandan e il punto di aggregazione della comunità snartana, i cui sforzi e la cui cooperazione deve tendere sempre ad esaltare l'Impero e la collettività in quanto tale.

Il Custode dello Scuotilande (chiamato Egemone) è sempre uno gnomo snartano e Chierico di Brandan, investito dalla divinità e dall'Imperatore di Snarta in virtù della sua devozione alla causa e soprattutto delle sue eccezionali capacità di condottiero e ingegnere. Ogni Custode deve infatti essere contemporaneamente un valido stratega che sappia condurre al meglio la sua macchina da battaglia e allo stesso tempo deve saper dirigere le riparazioni quando sono necessarie, dato che sono gli unici a conoscere i sacri segreti del sistema di propulsione e degli armamenti dello scuotilande.

Benefici

Attivare la Reliquia: solo il Custode Anziano ha l'autorità per comunicare con la Reliquia (visto che essa è parzialmente senziente e può inviare semplici pensieri telepatici entro 3 metri solo all'Anziano) e per usarne i poteri; i custodi giovani hanno in teoria la stessa capacità, ma possono farlo solo se autorizzati da quest'ultimo. I poteri magici comuni a tutte le reliquie sacre dei semi-umani sono i seguenti:

- *Analizzare*
- *Cura cecità/sordità*
- *Cura ferite critiche*
- *Cura malattie*
- *Neutralizza veleno*
- *Scacciare non-morti:* la reliquia irradia costantemente un'aura protettiva che scaccia qualsiasi non-morto arrivi entro un raggio di 72 metri come fosse un Chierico di 20° livello. Anche se il tentativo fallisce, può essere ripetuto ogni round, finché i non-morti rimangono nella zona, e se il tentativo ha successo, il non-morto si rifiuterà di tornare in quell'area per almeno una settimana.

Ognuno dei poteri sopraccitati può essere utilizzato senza limiti da parte del Custode, ed agisce su un qualsiasi bersaglio entro 36 metri dalla reliquia (considerare l'incantesimo come se fosse lanciato da un incantatore di 20° livello). Tuttavia, per ogni uso che se ne fa, il raggio dell'aura scaccia non-morti diminuisce di 1,5 metri, e questo limita quindi il numero effettivo di usi giornalieri a 48: esauriti questi, l'aura magica della reliquia diventa inerte, e nessuno può più evocare i poteri. Solo un custode è in grado di compiere i rituali appropriati e curare la reliquia in modo da farle recuperare i suoi poteri, ripristinando l'aura magica di 1,5 metri (e quindi di 1 uso) per ogni giorno di trattamento.

Creazione mistica: ogni Sacra Reliquia ha alcuni poteri caratteristici che variano asseconda dell'artefatto considerato e che permettono ai custodi di creare determinati oggetti sacri grazie all'uso dell'abilità *Forgiatura magica*. La creazione di oggetti sacri grazie alla reliquia è una cerimonia segreta conosciuta e sfruttabile solo dai custodi con una prova di abilità con penalità di -4, e impiega tempi e modi particolari: si faccia riferimento al *Tomo della Magia di Mystara* per i dettagli sui manufatti speciali creabili dalle varie Sacre Reliquie.

Svantaggi:

- il custode ha la responsabilità di proteggere e preservare la Reliquia che gli viene affidata, anche a costo della propria vita, e l'obbligo di non rivelare mai a nessuno i segreti dell'artefatto (che vengono trasmessi oralmente e mai messi per iscritto) e di obbedire a qualsiasi ordine del Custode Anziano, ad eccezione di quelli che potrebbero danneggiare la reliquia stessa.
- un custode giovane non può utilizzare i poteri della Sacra Reliquia se non previa autorizzazione dell'Anziano, e deve sempre rispettare gli ordini del Capo clan, anche se non è obbligato a prendere ordini da nessun altro al di fuori dell'Anziano e del Capo clan. Questo significa che anche i custodi giovani possiedono un notevole potere all'interno della comunità semi-umana, poiché i loro ordini non possono essere discussi da altri membri della comunità, e persino gli altri chierici e il Possessore (o Fondatore) del clan non hanno il potere di contraddirli, in quanto si suppone che le loro decisioni vengano dettate direttamente dalla divinità che servono.

DISCEPOLO DEL SACRIFICIO

Requisiti minimi: Saggezza 12, Costituzione 10, allineamento non Caotico

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Marziale

Benefici: Resistenza ferrea, Scambio equivalente

Abilità Generale Bonus: *Ferrea volontà*

Abilità Generali Obbligatorie: *Resistenza*

Descrizione: un Discepolo del Sacrificio aderisce alla filosofia dello scambio equivalente ed è convinto che potrà ottenere maggiori poteri in cambio di sacrifici personali di entità equivalente.

La filosofia dello scambio equivalente insegna che è possibile migliorarsi e mutare sia le proprie capacità psichiche, fisiche e spirituali solamente dimostrando autodeterminazione e una volontà ferrea. Secondo questa ideologia non è possibile né aumentare né diminuire arbitrariamente le energie mistiche che permeano l'universo, la cui quantità resta costante nel tempo, ma è possibile alterarne la concentrazione in ciascun individuo tramite uno scambio equivalente. In pratica, ad ogni sacrificio e privazione a cui un individuo si sottopone, corrisponde una crescita equivalente delle sue capacità magiche e spirituali, come se fosse un contenitore pieno di sassi di varie dimensioni, in cui per ogni sasso che toglie può aggiungere un eguale volume di acqua. Un discepolo del sacrificio è quindi sempre attento e misurato in ogni azione, per evitare di infrangere uno dei suoi tabù.

Benefici

Resistenza ferrea: quando realizza una prova di *Resistenza*, il lasso di tempo per cui può protrarre l'azione viene triplicato anziché raddoppiato. Inoltre, è concesso agli incantatori sommare la metà dei gradi di *Resistenza* alle loro prove di *Concentrazione*.

Scambio equivalente: il principio più importante che guida le azioni di un discepolo del sacrificio è quello dello scambio equivalente, che recita "ogni sacrificio personale e spontaneo permette di raggiungere un miglioramento spirituale, psicofisico o magico di egual peso, solo finché esso viene rispettato". Grazie a questa ferrea disciplina di autodeterminazione, il soggetto ottiene un potenziamento delle sue capacità o dei poteri sovranaturali in cambio di determinati sacrifici, che sono di due tipi: sacrifici minori, detti Tabù, e sacrifici maggiori, detti Handicap.

Tabù: il soggetto acquisisce il primo tabù imposto dal mentore quando diventa un discepolo del sacrificio, poi può sceglierne uno aggiuntivo ad ogni livello, fino a un numero massimo di tabù pari a metà dei gradi in *Ferrea Volontà*. I tabù possono essere superiori o inferiori, e

ognuno dà diritto a scegliere un bonus di pari entità dalla lista seguente (è possibile scegliere ciascun bonus superiore una sola volta, quelli inferiori più volte ma solo se abbinati a TS diversi o abilità diverse):

Bonus Superiori:

- +1 a una caratteristica
- +1 al TxC
- +1 alla CA
- +1 all'Iniziativa

Bonus Inferiori:

- +1 ad un tipo di Tiro Salvezza
- +2 alle prove di un'abilità generale

Esistono vari tipi di tabù, e tutti sono contraddistinti dal fatto di essere proibizioni o comportamenti a cui il discepolo deve sottostare e tali da essere considerati un vero sacrificio; se la classe impone già una rinuncia dello stesso tipo, quel tabù non è considerato un sacrificio per il personaggio (es. un chierico che può usare solo armi contendenti non può scegliere come tabù "mai usare armi taglienti"). Di seguito viene proposta una lista di tabù tra cui scegliere (*in italiano i tabù inferiori*), ma il DM è invitato ad ampliarla:

- mai compiere atti sessuali (verginità a vita);
- mai toccare un cadavere o un non-morto;
- mai toccare intenzionalmente o parlare con una persona di una certa razza (comune) o sesso;
- mai entrare in un luogo abitato senza essere prima stato invitato dal padrone di casa;
- mai usare incantesimi di una certa scuola o basati su un elemento (aria, acqua, fuoco, terra);
- mai usare armi di un certo tipo (contendenti, perforanti o laceranti);
- *mai uccidere animali;*
- *mai uccidere esseri magici di una certa specie (grifoni, gorgoni, draghi, idre, viverne, ecc.);*
- *mai mangiare un tipo di alimento comune (carne, pesce, formaggi e uova, frutta e verdure);*
- *mai bere alcolici o latte;*
- *mai immergersi nell'acqua;*
- *mai tagliarsi unghie e capelli;*
- *mai versare sangue in un luogo consacrato;*
- *digiunare sempre un giorno alla settimana (non cumulabile con handicap anoressia);*
- *rimanere in silenzio un giorno alla settimana (non cumulabile con handicap mutismo);*
- *restare sempre in piedi, tranne per dormire;*
- spostarsi sempre usando le proprie capacità, senza cavalcature o mezzi di trasporto terzi;
- *vestire sempre di un colore acceso scelto tra bianco, rosso, verde, giallo, arancio, viola, oro.*

Handicap: il discepolo sceglie un handicap una volta raggiunto il 3° livello, e successivamente può sceglierne un altro al 9°, 18°, 27° e 36° livello, anche se non è obbligato a farlo, fino a un massimo di 5 handicap. I sacrifici maggiori sono sempre invalidità permanenti autoinflitte, ma concedono un beneficio sovranaturale che le compensa, da scegliere tra i seguenti:

- **anoressia:** rinunciando a nutrirsi in maniera adeguata, perde 1 punto di Forza e Costituzione e non può indossare corazze medie o pesanti, ma riesce a volare per 1 ora fino a tre volte al giorno.
- **cecità:** privandosi della vista, guadagna la capacità di ecolocazione tramite l'udito, che concede immunità a effetti magici o sovranaturali che dipendono dalla vista (es. sguardo pietrificante o ammalante, trame illusorie, ecc.) e un bonus di +3 a prove di *Ascoltare* e *Combattere alla cieca*.

Inoltre, entro un raggio in metri pari a sei volte i gradi di *Percezione*, tramite una prova di *Combattere alla cieca* l'ecolocalizzazione permette di individuare la posizione di oggetti e creature (anche quelle invisibili), di ignorare le penalità derivanti dalla cecità combattendo avversari entro questo raggio e di ridurre a 2 punti la penalità a CA e TS Riflessi per attacchi subiti da distanza superiore.

- **cicatrici:** rinuncia al 10% dei PF totali a causa delle cicatrici autoinflitte e guadagna la capacità di potenziare i suoi attacchi, infliggendo due volte al giorno il massimo danno con una magia di almeno tre livelli inferiori al massimo livello di potere padroneggiato se è un incantatore (es. una magia di 1° per un mago capace di usare incantesimi di 4°), o con un bonus permanente di +1 al TxC e ai danni cumulabile con altri bonus di classe se appartiene al ramo Marziale o Furtivo.
- **mano amputata:** rinuncia all'uso di una mano, che limita al 95% i PF totali, impedisce l'uso di armi a due mani e dello scudo, impone una probabilità di fallimento arcano del 20% e una penalità di -4 a prove di abilità che richiedano entrambe le mani, ma guadagna la mano del fato, cioè la capacità di modificare a piacere un suo tiro di dado una volta al giorno.
- **mutismo:** trincerandosi dietro il mutismo, compresa la negazione di qualsiasi forma di telepatia, guadagna l'immunità da effetti della scuola di Ammalimento. Se il soggetto è un incantatore, gli è concesso parlare solo per evocare una magia.
- **sordità:** privandosi dell'udito amplifica le sue capacità visive al punto da acquisire la *vista rivelante* (5°) per mezz'ora tre volte al giorno e un bonus permanente di +3 alle prove di *Osservare*, ma occorre leggere le labbra per capire cosa dicono gli altri, e dovrà esprimersi col linguaggio dei segni. Se il personaggio è dotato di telepatia, non può scegliere questo handicap.
- **zoppia:** spaccandosi un ginocchio, riduce a 2/3 la sua velocità massima di movimento, perde due punti di Destrezza e rinuncia a correre, ma guadagna in cambio la capacità di rendersi invisibile e muoversi senza fare alcun rumore tre volte al giorno per un periodo massimo di 1 turno per livello. Il potere svanisce non appena il discepolo si rende manifesto (attaccando o interagendo in modo diretto con l'ambiente o i suoi occupanti).

Svantaggi:

- se viene infranto il tabù, il soggetto subisce una forte penalità decisa dal DM sulla base della lista seguente (che può essere ampliata):
 - perdita di un terzo dei PF totali;
 - una caratteristica viene ridotta di 3 punti;
 - impossibile usare magie di un certo livello di potere o un certo tipo di arma;
 - provoca danni dimezzati usando magie o armi;
 - suscita ostilità e viene evitato da individui di allineamento diverso o attaccato a vista se opposto.

L'unico modo per rimuovere la penalità indotta dalla violazione di un tabù è di meditare e digiunare per una settimana, durante la quale non dovrà violare alcun tabù. Al termine della settimana il discepolo deve effettuare una prova di *Ferrea Volontà* per fare ammenda e compensare la mancanza secondo il principio dello scambio equivalente; se la prova fallisce, il soggetto dovrà continuare la cerimonia di espiazione per un'altra settimana prima di ritentare, fino a che non riesce o decide di abbandonare la

filosofia dello scambio equivalente rinunciando al ruolo di Discepolo del Sacrificio, a cui non potrà più accedere.

- se il discepolo rimuove coscientemente l'handicap, il soggetto perde tutti i benefici legati alla sua filosofia e abbandona il ruolo senza riserve. Se invece l'handicap viene rimosso da altri contro la volontà del discepolo, egli perde subito la capacità sovranaturale associata, e subisce una penalità di -2 a tutti i suoi tiri fino a quando non acquisisce un handicap a compensazione o abbandona la filosofia dello scambio equivalente.

DUELLANTE

Requisiti minimi: Forza o Destrezza 12, Carisma 12

Accessibile da Ramo: Furtivo, Marziale

Benefici: Duello mentale, Perfezione marziale

Abilità Generale Bonus: *Sguardo glaciale*

Abilità Generali Obbligatorie: *Istinto combattivo*

Descrizione: il Duellante è un combattente che considera il duello una vera e propria arte e si allena sia mentalmente che fisicamente per primeggiare su ogni avversario che incontra.

Il duellante si allena costantemente per migliorare le proprie tecniche di combattimento con armi taglienti o perforanti (considerate le più perfette e micidiali), e vede il duello a singolar tenzone come l'unico modo accettabile per dimostrare incontrovertibilmente la superiorità di un combattente. Inoltre, per il duellante la sfida mentale col proprio avversario ha eguale importanza rispetto allo scontro fisico, e la sua specialità risiede proprio nella capacità di fiaccare l'animo dell'avversario col suo carisma, in modo da ottenere un vantaggio anche nel combattimento fisico. Ogni duellante vive per affermare la sua superiorità in duello e ricerca costantemente degni sfidanti per crescere in esperienza e prestigio.

Benefici

Duello mentale: il duellante sfrutta la sua presenza di spirito per intimidire gli avversari. Il personaggio può ricorrere alle tecniche di duello mentale fino a tre volte al giorno e i benefici durano fino al termine di uno scontro; è necessaria una prova di *Sguardo glaciale* con la penalità indicata dalla tecnica usata, ma se la prova fallisce, la tecnica va sprecata.

- ***Ombra della bestia*** (2 gradi, prova a -3): il personaggio può spaventare a tal punto un avversario da indebolire la sua capacità offensiva. Se la prova riesce, qualsiasi avversario di livello pari o inferiore al duellante che lo affronti in mischia riceve una penalità di -1 ai TxC e alla CA, mentre la sua Iniziativa è penalizzata di 1 punto;
- ***Aura del sovrano*** (4 gradi, prova a -6): il personaggio emana un'aura di tale potenza da costringere gli avversari alla fuga o alla resa. Se la prova riesce, qualsiasi nemico che affronti il duellante deve effettuare un TS *Mente*: chi fallisce fugge per 6 round e se non ci sono vie di fuga soffre una penalità di -1 a tutti i suoi tiri per un'ora, mentre chi realizza il TS resta scosso subisce una penalità di -1 ai TxC contro il duellante;
- ***Occhi del demone*** (6 gradi, prova a -9): lo sguardo del personaggio è capace di paralizzare letteralmente qualsiasi avversario che abbia DV o livello inferiori. Se la prova riesce, l'avversario del duellante deve effettuare un TS *Mente* con penalità pari a 1/3 dei suoi gradi di *Sguardo glaciale* e se fallisce si paralizza dal terrore ed è alla mercé del personaggio, che può tentare un colpo di grazia. La vittima paralizzata può tentare un nuovo TS *Mente* ad ogni round successivo per riscuotersi, e torna in sé subito se viene ferita.

Perfezione marziale: l'affinamento delle abilità combattive concede al duellante un bonus di +1 al suo TxC e di ignorare i colpi maldestri (1 su d20) usando armi bianche. Inoltre, egli sviluppa alcune tecniche di combattimento mi-

diali a cui può ricorrere fino a tre volte al giorno e i benefici durano fino al termine di uno scontro; è necessaria una prova di *Istinto combattivo* con la penalità indicata dalla tecnica usata, ma se la prova fallisce, la tecnica va sprecata.

- *Attacco dello sparviero* (2 gradi, prova a -3): il duellante è in grado di muoversi più velocemente e colpire prima dell'avversario. Finché il suo ingombro resta Leggero, ottiene un bonus di +1 all'Iniziativa e può spezzare l'azione di movimento per muoversi, attaccare, e terminare il movimento, ma solo se si sposta di una distanza almeno pari al movimento di cammino;
- *Cuspide dello scorpione* (4 gradi, prova a -6): questa tecnica permette al duellante di in grado di colpire con estrema precisione per ignorare il VA dell'avversario e riduce di un punto l'intervallo per assestare colpi critici;
- *Ferocia della tigre* (6 gradi, prova a -9): il duellante usa la sua abilità e forza per portare colpi micidiali e potenti, e aggiunge 1d6 danni ad ogni colpo andato a segno.

Svantaggi:

- obbligato ad usare solo armi da taglio o punta;
- rifiuta l'uso di armi da tiro o da fuoco;
- deve addestrarsi almeno 2 ore al giorno con le sue armi o perde il beneficio della Perfezione marziale;
- qualsiasi individuo con 5 DV/livelli in più o in meno rispetto al duellante che lancia una sfida all'arma bianca è considerato un avversario degno; se rifiuta la sfida, il duellante perde il beneficio del Duello mentale;
- deve cercare e vincere almeno un duello a singolar tenzone ogni mese, altrimenti perde tutti i benefici di ruolo fino a quando non vince una sfida singola contro un avversario di pari valore (max 2 livelli o DV inferiore).

ELUSIVO

Requisiti minimi: Destrezza 14

Accessibile da Ramo: Furtivo

Benefici: Maestro di sotterfugi, Sensi allertati

Abilità Generale Bonus: *Allerta*

Abilità Generali Obbligatorie: *Camuffare, Movimento furtivo*

Descrizione: L'Elusivo è un individuo misterioso e diffidente che agisce nell'ombra, un maestro nell'arte di celarsi ai suoi nemici e che può sparire all'improvviso per evitare guai.

Spesso l'elusivo è in fuga da una minaccia che lo ha costretto a fuggire da casa per salvare sé stesso o i suoi cari, oppure è stato tradito da qualcuno di cui si fidava e da quel momento diffida di chiunque. L'elusivo resta sempre vago quando si tratta della sua storia passata e dei reali motivi che lo spingono ad agire o ad associarsi ad altre persone. Anche quando fa parte di un gruppo, tende ad agire di testa propria, è eccessivamente prudente e sospettoso, convinto di poter far affidamento solo su sé stesso, e per questo ha difficoltà a stabilire legami profondi o duraturi con altre persone.

Benefici

Maestro di sotterfugi: la più importante capacità per un elusivo è riuscire a celarsi agli occhi degli altri grazie a eccezionali capacità di sotterfugio. In base ai suoi gradi in varie abilità, il soggetto può sfruttare una volta al giorno ciascuno dei seguenti effetti, che dura 1 turno per grado di abilità:

- *Camuffare* (3 gradi, prova a -6): cambia le proprie sembianze e l'aspetto dell'equipaggiamento come se usasse *camuffamento* (1°) o rende invisibile un oggetto.
- *Movimento furtivo* (3 gradi, prova a -6): scompare alla vista come sotto l'effetto di *mimetismo* (2°), oppure può *nascondere le tracce* (1°) se si muove a velocità di cammino. È possibile celare anche le tracce del gruppo con cui si sposta l'elusivo, ma la penalità alla prova aumenta di 1 punto per ogni individuo di taglia uguale o inferiore, e 2 punti per ogni membro di taglia superiore.

- *Camuffare o Movimento furtivo* (5 gradi in entrambi, prova a -9): crea un fantoccio simile a sé stesso e si sposta in un luogo raggiungibile entro la sua velocità di cammino senza essere notato dai presenti, che possono scoprire l'inganno solo a partire dal round successivo.

Sensi allertati: l'elusivo è sempre allerta di fronte a possibili pericoli o sorprese sgradite. Per questo somma il modificatore di Saggezza a quello di Destrezza per determinare la CA e per effettuare prove di *Allerta*, e può persino evitare del tutto di attivare una trappola con una favorevole prova di *Allerta* con penalità pari alla difficoltà della trappola. Se la prova fallisce, ha comunque diritto al TS Riflessi per negare o dimezzare gli effetti della trappola (nel caso sia previsto).

Svantaggi:

- penalità di -2 al tiro Reazioni e a qualsiasi prova di Carisma per ottenere fiducia dagli estranei, a causa del carattere diffidente che gli impedisce di fidarsi degli altri;
- rifiuta di indossare armature pesanti e deve sempre rimanere in ingombro Leggero, viceversa non può sfruttare le capacità di Maestro del Sotterfugio.

ENTOMOLOGO

Requisiti minimi: Costituzione 12, Carisma e Intelligenza 10

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Entomologia, Entomomorfia, Entomopatia

Abilità Generale Bonus: *Controllo del corpo*

Abilità Generali Obbligatorie: *Conoscenze occulte (Bestie fantastiche), Empatia animale*

Descrizione: l'Entomologo è un individuo che ha sviluppato un legame empatico con gli insetti che gli permette di istruirli, comandarli e assumerne le caratteristiche.

Non sono molti gli individui dotati della passione per gli insetti, e dato il campo di nicchia gli entomologi si considerano persone speciali e altrettanto solitarie, in grado di entrare veramente in affinità solo con l'oggetto della loro passione. Non di rado un entomologo si accompagna ad insettoidi intelligenti che considera alleati degni di fiducia e più rispettabili di membri della sua stessa specie, e i suoi modi bizzarri e la sua passione ostentata per queste creature spesso finisce per metterlo in cattiva luce e per emarginarlo rispetto al resto della società. All'entomologo tuttavia questo non importa, poiché trova più interessante la compagnia degli insetti, creature dalla mente superiore che costituiscono l'esempio perfetto di un'evoluzione utile e socialmente accettabile.

Benefici

Entomologia: l'entomologo riceve un bonus di +4 su qualsiasi prova di conoscenza legata agli insetti (come riconoscere tracce di insettoidi, il veleno derivato da specie di insetti particolari, il terreno in cui trovare certe specie, ecc.) e ha un bonus di +2 a qualsiasi TS contro effetti prodotti dagli insettoidi comuni o mostruosi; infine, se è un druido aggiunge gli Insettoidi agli esseri imitabili con la Forma Selvatica.

Entomomorfia: una volta al giorno l'entomologo può sfruttare l'abilità *Controllo del corpo* per modificare il suo corpo acquisendo un tratto tipico degli insetti. Le metamorfosi possibili dipendono dai gradi spesi nell'abilità e ciascuna dura per 6 turni:

- *Sensi* (2 gradi, prova a -3): bonus di +3 alle prove di abilità con *Percezione* (include *Fiutare*);
- *Difesa* (4 gradi, prova a -6): bonus di +2 alla CA e ai TS Riflessi grazie a riflessi migliorati;
- *Movimento* (6 gradi, prova a -9): capacità di spostarsi con *movimenti del ragno* (1°) e *lungopasso* (1°).

Entomopatia: tre volte al giorno l'entomologo può sfruttare la sua *Empatia animale* verso gli insetti per controllarli come se stesse usando un incantesimo appropriato in base ai gradi spesi nell'abilità come segue:

- Protezione dagli insetti (2 gradi, prova a -3): può sfruttare gli incantesimi *charme animali* (2°) o *barriera naturale* (4°) solo contro insettoidi;
- Controllo degli insetti (4 gradi, prova a -6): può sfruttare gli incantesimi *controllare animali* (3°, solo su insettoidi) o *sciame di insetti* (D5°).

Svantaggi:

- eventuali incantesimi che influenzano animali usati dal personaggio possono influenzare solo insettoidi comuni o mostruosi;
- non attacca mai insettoidi se non si dimostrano ostili;
- penalità di -2 ai tiri Reazione e alle prove di Carisma con altri individui che non abbiano la stessa passione per gli insetti o non siano insettoidi intelligenti;
- porta sempre con sé almeno una mezza dozzina di insetti che conserva con cura, nutre e a cui parla come fossero animaletti domestici.

EREDE

Requisiti minimi: Costituzione 12, Intelligenza 10

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Affiliazione all'Ordine, Eredità multiple

Abilità Generale Bonus: *Conoscenza della Maledizione Rossa*

Abilità Generali Obbligatorie: *Codici e Leggi* e una a scelta tra *Alchimia*, *Armaiolo*, *Conoscenze locali* e *Fabbro*

Descrizione: l'Erede è un individuo addestrato a conoscere e controllare gli effetti della Maledizione Rossa diffusa nelle nazioni della Costa Selvaggia, acquisendo Eredità multiple mentre utilizza il cinnabryl per evitarne gli effetti deleteri.

Gli Eredi hanno in comune due scopi fondamentali: tenere sotto controllo il commercio di cinnabryl e di acciaio rosso per garantirsi la disponibilità di queste sostanze, e sorvegliare l'uso che viene fatto delle Eredità, per evitare ogni abuso di questi poteri (e il risentimento popolare che questi abusi potrebbero suscitare). Gli Eredi una sorta di "guardiani della maledizione" (un nomignolo che si sono guadagnati in certe regioni) e appartengono sempre ad uno dei tre ordini segreti ed elitari che li raggruppano, ordini derivati da tre organizzazioni precedenti che esistevano da decenni. Storicamente, questi gruppi sono allineati in base a criteri di Legge, Neutralità e Caos, mentre meno attenzione viene posta sul dualismo bene-male, soprattutto da parte di coloro che appartengono alle fazioni neutrale e caotica.

Gli Eredi di allineamento Legale appartengono all'Ordine del Rubino, l'organizzazione un tempo conosciuta come la Fratellanza dell'Ordine o la Fratellanza della Legge, e i suoi membri si fanno chiamare gli Eredi di Rubino. La maggior parte di questi Eredi spera che un giorno sia possibile rimuovere la Maledizione Rossa e crede che ottenere Eredità multiple li aiuterà a comprendere pienamente la Maledizione Rossa ed a sconfiggerla. Il simbolo dell'ordine è un rubino intagliato con una runa che indica lo status del personaggio nell'organizzazione. Il rubino può essere indossato come un pezzo di gioielleria, oppure nascosto tra le vesti.

Gli Eredi di allineamento Caotico appartengono all'Ordine della Fiamma, un tempo noto come gli Amici della Libertà, l'Alleanza Caotica e (in certi luoghi) la Sorellanza Caotica, e i suoi membri sono conosciuti come gli Eredi della Fiamma. Questi individui diventano Eredi unicamente per ottenere il potere necessario per perseguire i propri scopi. Il simbolo dell'ordine è un cofanetto decorato in modo particolare che contiene esca, acciarino e pietra focaia.

Gli Eredi di allineamento Neutrale appartengono all'Ordine Cremisi, un tempo noto come l'Alleanza Neutrale, mentre i suoi membri sono conosciuti come gli Eredi Cremisi. La maggior parte di essi ritiene che la Maledizione Rossa sia una prova imposta dagli Immortali. Gli Eredi Cremisi di allineamento buono sostengono che le Eredità dovrebbero

essere utilizzate per aiutare il prossimo, quelli di allineamento neutrale puro pensano che essa debba essere utilizzata per difendere l'equilibrio, mentre i pochi neutrali malvagi sono convinti che le Eredità siano delle maledizioni che dovrebbero essere utilizzate per mettere alla prova gli altri. Il simbolo dell'ordine è un oggetto di tessuto rosso, come un tovagliolo, una fuscaccia o un mantello.

Gli ordini competono l'uno con l'altro, tuttavia le divisioni che li separano non sono insanabili. Infatti, gli Eredi Cremisi di allineamento buono spesso si alleano con membri dell'Ordine del Rubino, i malvagi generalmente con Eredi della Fiamma.

I segreti per ottenere Eredità multiple sono custoditi gelosamente dai membri dei vari ordini: essi insegnano il rituale esclusivamente ai confratelli, a partire dal momento dell'iniziazione. Gli Eredi sono perciò tenuti a difendere i segreti dell'Ordine: coloro che non lo fanno sono considerati dei rinnegati e vengono puniti duramente. Benché gli Eredi con allineamento diverso talvolta possano trovarsi in contrasto, il loro comportamento nei confronti degli altri membri del proprio ordine è comunque sempre regolato da una serie di leggi che vengono fatte rispettare internamente.

Coloro che hanno le qualità per divenire Eredi vengono addestrati per un anno intero prima della cerimonia di iniziazione, per essere certi che essi aderiscano al Codice degli Ordini; ben pochi segreti vengono rivelati ai neofiti prima dell'iniziazione.

L'Erede è un individuo con poteri superiori a quelli dei comuni mortali, e questo lo rende orgoglioso e dotato di grande fiducia nelle proprie capacità. Per alcuni, questo comportamento sfocia in vera e propria arroganza, mentre per altri è semplicemente la sicurezza che deriva dalla fede assoluta in una causa. Tutti gli Eredi però, hanno una cosa in comune: sono terrorizzati dall'idea di essere rinchiusi o altrimenti privati del cinnabryl, a causa delle orribili conseguenze alle quali potrebbero andare incontro.

Benefici

Affiliazione all'Ordine: ogni Erede appartiene ad un ordine, e questi gruppi offrono molte agevolazioni ai propri membri (un membro dell'ordine può riconoscere i confratelli dal loro simbolo). Gli Eredi si aspettano di essere trattati dagli altri Eredi secondo quanto indicato nel Codice degli Ordini e, in caso di dispute, possono chiedere la mediazione durante i conclavi. Il codice esiste principalmente per proteggere gli Eredi dai loro confratelli, mentre la maggior parte delle decisioni che riguardano le altre persone sono lasciate alla volontà individuale. Questo codice consiste di una serie di norme di cortesia, si applica solo ai membri a tutti gli effetti, ed è diviso in quattro parti:

1. La Santità della Residenza: un Erede non può violare l'abitazione di un altro Erede. Pertanto, gli Eredi e le loro proprietà sono al sicuro dai confratelli, e chiunque violi questa regola si inimica l'intero ordine dell'Erede che ha subito il torto.
2. La Sfida Ufficiale: un Erede non può attaccare un altro senza prima dichiarare formalmente la sfida. Se nel corso di un'avventura, un Erede ne incontra un altro e vuole attaccarlo, deve prima impiegare un round dichiarando la sfida. La sfida tipicamente dura solo per quell'incontro, ma è possibile specificare una durata diversa (per esempio: "Ti considero mio nemico fino alla fine dell'anno"), o renderla permanente. Questa regola è stata scritta per evitare che gli Eredi tendano imboscate ai confratelli (a meno che non sia stata dichiarata in precedenza una sfida permanente o di lunga durata). È importante notare che la sfida non può essere rifiutata.
3. Prestare Soccorso: un Erede ha il dovere di aiutare i confratelli del suo stesso ordine; questo si traduce soli-

tamente in un'alleanza quando ci si incontra, ma può voler dire anche ospitare un Erede ed il suo seguito. Il donatore può decidere esattamente quanto aiuto fornire, ma non può declinare del tutto la richiesta. Generalmente, la persona che chiede aiuto fa una richiesta specifica: le due parti poi possono negoziare l'esatto ammontare dell'offerta, e una volta che l'accordo è stato siglato, non è possibile spezzarlo.

4. **La Sacralità del Conclave:** un Erede che stia prendendo parte ad un conclave di qualunque tipo non può essere attaccato da un altro Erede. Questo è stato deciso per ragioni pratiche, per evitare disordini nel corso del Sommo Conclave e proteggere coloro che stanno viaggiando per prendere parte ad una di queste assemblee. Alcuni Eredi si sono talora serviti di questa regola per proteggersi da un nemico, chiedendo al capo di essere assegnati ad un conclave, offrendosi volontari per un conclave minore, o semplicemente partendo per il Sommo Conclave di propria volontà. La situazione però deve essere plausibile: un Erede che si trovi a soli 10 km dal luogo del conclave non può certo mettersi in viaggio un mese prima della data fissata, perché la distanza che lo separa dalla sede del conclave si può coprire in meno di un giorno.

Gli ordini inoltre sono utili per procurarsi il cinnabryl, l'acciaio rosso, l'essenza cremisi e la polvere da fumo, quest'ultima utilizzata esclusivamente per il commercio. In molte località, queste sostanze sono disponibili solo attraverso gli Eredi (e solo per loro); persino i membri affiliati dell'ordine possono trovare difficoltà a procurarsi talismani di cinnabryl e la pozione di base per l'essenza cremisi. Per gli Eredi è più facile procurarsi il cinnabryl e le sostanze ad esso collegate, rispetto alla popolazione comune: per loro il prezzo di qualsiasi oggetto fatto con una delle sostanze magiche tipiche della Costa Selvaggia è dimezzato rispetto al valore di mercato, se acquistato tramite altri Eredi.

Eredità multiple: prima dell'iniziazione, al futuro Erede viene insegnato come controllare il potere magico della Maledizione Rossa. Durante l'iniziazione, l'individuo beve una fiala di essenza cremisi, ottenendo un'Eredità, così come succedrebbe a chiunque altro con una fiasca usuata. Tuttavia, mentre l'effetto della pozione è normalmente temporaneo, esso diventa permanente per l'Erede. L'addestramento nel controllo dei poteri continua man mano che l'Erede aumenta la sua conoscenza della Maledizione Rossa e la sua esperienza nello sfruttarla. In pratica, ogni 2 gradi posseduti in *Conoscenza della Maledizione Rossa*, il personaggio può fare uso di una fiala di essenza cremisi per ottenere un'Eredità permanente oltre alla prima tramite un apposito rituale, che dura un'ora e comporta una prova di abilità con penalità di -1 per ogni eredità già posseduta: se la prova fallisce, la pozione conferisce l'Eredità solo in forma temporanea (l'effetto standard).

Svantaggi:

- **Addestramento:** è necessario che qualcuno insegni al personaggio come controllare l'energia magica delle Eredità. Se l'istruttore non è disponibile nel momento in cui il personaggio arriva al 3° livello ed è pronto per ottenere una nuova Eredità permanente, egli deve imparare da solo come controllare il suo potere. In termini di gioco, il personaggio subisce una penalità del 10% ai suoi PE, che indica la difficoltà nell'apprendere da solo i misteri delle Eredità (il processo è più lungo e lento): raggiungere il livello successivo, significa che il personaggio ha ottenuto l'Eredità con i suoi soli sforzi. Se invece un istruttore si rende disponibile durante l'interim, il personaggio ottiene subito l'esperienza minima necessaria per il nuovo livello ed acquisisce l'Eredità.

- **Codice degli Ordini:** tutti gli eredi devono rispettare i dettami del Codice degli Ordini. Un Erede che tradisce il codice può essere dichiarato un "rinnegato", così come uno che rivela i segreti dell'ordine ai profani, oppure disubbedisce in modo grave alle direttive dei superiori. Qualsiasi accusa contro un Erede può essere mossa solo da parte di un altro Erede: al conclave successivo cui prendono parte i capi degli ordini (mai un conclave minore), l'accusato viene incriminato formalmente e gli viene data la possibilità di difendersi. Se il conclave prende provvedimenti contro l'individuo, le punizioni possono andare dall'incarico di riparare il torto commesso, a una multa, sino alla condanna a morte. I chierici dell'ordine prendono nota di questa sentenza, mentre i bardi diffondono la notizia. Gli appelli sono permessi solo se l'accusato è in grado di portare nuove prove. Un erede che rifiuti di accettare la punizione diventa un rinnegato e pertanto nemico di tutti gli altri Eredi, che possono dargli una caccia spietata; i rinnegati perdono naturalmente tutte le protezioni elencate nel codice. A meno che il conclave non sentenzi diversamente, il rinnegato deve essere catturato vivo o morto.
- **Effetti deleteri della Maledizione Rossa:** un personaggio che ottiene un'Eredità permanente subisce una penalità di un punto al punteggio di caratteristica collegata all'Eredità (v. *Tomo della Magia di Mystara*). Poiché gli Eredi ottengono Eredità multiple, essi perdono più di un punto d'abilità nel corso di una lunga carriera; anche gli altri effetti collaterali dell'Eredità (per esempio la pelle rossa) diventano sempre più marcati nell'Erede. Inoltre, possedendo Eredità multiple, l'Erede deve stare molto attento ad indossare sempre del cinnabryl. Infatti, un personaggio dotato di un'Eredità che perde contatto con il cinnabryl per un tempo troppo lungo subisce gli effetti devastanti della Maledizione Rossa, tra cui la deformazione fisica e una notevole perdita di punti di caratteristica. Qualora uno qualunque dei punteggi del personaggio scenda a zero o meno, egli muore immediatamente.
- **Polvere da fumo:** la polvere da fumo interagisce in modo strano con chi possiede Eredità multiple. Quando la polvere da fumo esplose entro 1 metro da un Erede (anche sparare con un'arma da fuoco rientra nella categoria appena citata), 25 grammi di cinnabryl (equivalenti ad una settimana di protezione) vengono immediatamente consumati: se al personaggio resta una quantità di cinnabryl inferiore ad una settimana di protezione, anche il resto si esaurisce immediatamente, ed a questo punto se l'individuo non corre ai ripari entro breve tempo, gli effetti nefasti della Maledizione Rossa inizieranno a manifestarsi (v. *Tomo della Magia di Mystara* per i dettagli).
- **Riconoscibilità:** dal momento che gli Eredi indossano simboli ben riconoscibili (eccetto quando sono in missione segreta), essi possono essere individuati facilmente. Laddove essi siano considerati oppressori o criminali, subiscono una penalità di -4 al tiro Reazioni e alle prove di Carisma per interagire con queste popolazioni.

EROE POPOLARE

Requisiti minimi: Carisma 12, allineamento non Malvagio

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Dedizione, Notorietà, Sostegno popolare

Abilità Generale Bonus: *Persuasione*

Abilità Generali Obbligatorie: *Coraggio*

Descrizione: l'Eroe Popolare agisce per il bene della sua comunità e ottiene dai suoi membri rispetto, stima e favori, accumulando influenza e prestigio.

Un eroe popolare ha a cuore il benessere della comunità a cui appartiene e di cui si fa protettore e portavoce, e passa

la maggior parte del tempo ad aiutarne i membri, risolvendo problemi e affrontando pericoli eccezionali. Un eroe popolare è benvenuto dalla gente, che lo ammira e lo tratta con rispetto, ed al contempo è osteggiato da chi agisce nell'ombra e minaccia la stabilità della comunità, ma troverà sempre alleati che possono aiutarlo nella lotta comune contro le forze ostili al benessere e alla salvaguardia dei suoi compatrioti.

Benefici

Dedizione: l'eroe popolare gode di un bonus di +1 a tutti i suoi TS finché resta nel territorio della sua comunità e ottiene un bonus di +2 a TxC e danni contro chiunque minacci la sua comunità, incluse razze o gruppi storicamente avversi alla comunità. Inoltre, finché agisce all'interno della sua comunità, può negare qualsiasi effetto di paura o Ammalimento di cui rimanga vittima con una prova di *Coraggio* con penalità pari al livello dell'incantesimo subito.

Notorietà: l'eroe popolare gode di un bonus di +2 al tiro Reazioni e alle prove di Carisma verso qualsiasi residente nella propria comunità di appartenenza che non gli sia apertamente ostile. Al crescere dell'esperienza l'eroe può estendere la sua influenza ad un'altra comunità vicina secondo questa progressione:

- 1°-4° livello: eroe di un Insediamento o area delimitata (es. bosco, montagna, valle);
- Dal 5° livello: eroe di una Provincia o Regione (Baronia, Contea, Marchesato, ecc.);
- Dal 9° livello: eroe di una Nazione (Regno o Ducato);
- Dal 15°+ livello: eroe di un Impero.

Sostegno popolare: in base ai gradi in *Persuasione* inoltre può ottenere determinati seguaci (la prova deve essere tentata ogni volta che si vuole ottenere il favore di un certo PNG dopo averci parlato per almeno un turno):

- **Seguace Comune** (2 gradi, prova a -3): ottiene il sostegno di un PNG di 1° o senza livelli di classe, che diventa suo seguace. Il numero massimo di seguaci non può superare metà del suo punteggio di Carisma, e i favori richiesti ad essi sono concessi solo se non comportano rischio diretto di vita od esborso di una cifra di denaro non superiore a 5 m.o. per livello al mese;
- **Seguace Importante** (4 gradi, prova a -6): ottiene il sostegno di un PNG di basso livello (dal 2° al 5°) che diventa suo seguace. Il numero massimo di seguaci importanti è pari a un terzo del punteggio di Carisma, ed essi concedono all'occorrenza informazioni e aiuto temporaneo per una causa comune o un beneficio minore (valore in denaro non superiore a 20 m.o. per livello al mese);
- **Seguace Eccezionale** (6 gradi, prova a -9): ottiene il sostegno di un PNG di livello massimo pari alla metà di quello dell'eroe, che diventa suo seguace. Non è possibile avere più di 3 seguaci eccezionali, ed essi possono combattere al fianco dell'eroe per una causa comune o donargli un beneficio di media entità (valore in denaro non superiore a 50 m.o. per livello al mese).

Svantaggi:

- investe almeno il 20% delle sue entrate annuali in opere per aiutare i membri della comunità e migliorarla;
- deve difendere la comunità da qualsiasi minaccia e rispondere agli appelli di aiuto dei governanti locali; se non rispetta questo dettame, perde i benefici di Notorietà e Dedizione fino a quando non risolve la situazione;
- deve trascorrere nella sua comunità almeno 6 mesi all'anno o perde il beneficio di Dedizione fino a quando non vi ritorna.

ERUDITO

Requisiti minimi: Intelligenza 14

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Poliglotta, Sfere di conoscenza

Abilità Generale Bonus: *Biblioteconomia*

Abilità Generali Obbligatorie: una Conoscenza o Arte

Descrizione: l'Erudito è un individuo che ricerca il sapere e la conoscenza come fonte massima di potere, e dedica la vita ad accumulare un patrimonio di conoscenze scritte e orali.

Gli eruditi si distinguono per la loro dedizione alla ricerca della conoscenza, per la quale sono disposti a spendere tutti i loro averi, visto che il sapere non ha prezzo. Essi possiedono notevoli doti mnemoniche e si dedicano allo studio della conoscenza: una biblioteca o una collezione di volumi di qualsiasi argomento sono considerate veri e propri tesori da custodire e a cui attingere in continuazione. E laddove non esistano volumi che riportano le nozioni che apprende nel corso delle sue esperienze, è l'erudito stesso che provvede a scrivere pagine e pagine di grimori, saggi e resoconti che poi cerca di condividere col resto del mondo e in particolare con la comunità degli eruditi con cui è in contatto.

È la curiosità la prima e più importante molla che spinge le azioni di ogni erudito. Gran parte degli eruditi sono autodidatti, mentre altri sono allievi di grandi sapienti che hanno insegnato loro i segreti dell'universo e instillato nei propri discepoli la passione per la cultura e l'erudizione. Molti eruditi vivono nei centri del sapere e della civiltà, ove siano facilmente accessibili grandi biblioteche e mercanti in grado di procurare loro i tomi più ricercati e preziosi. Altri invece preferiscono ricercare di persona le conoscenze a cui aspirano e diventano viaggiatori stagionati e avventurieri incalliti.

Benefici

Poliglotta: l'erudito è un poliglotta naturale e riesce ad apprendere l'idioma delle civiltà con cui si trova a contatto molto in fretta, acquisendo una lingua bonus ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) tra quelle udite più spesso.

Sfere di conoscenza: l'erudito si specializza nella ricerca della conoscenza e diventa ben presto una vera e propria enciclopedia vivente. Egli infatti ha accesso alle cosiddette sfere di conoscenza, ovvero campi di studio in cui specializzarsi e a cui attingere per avere informazioni generiche o specifiche. Le sfere di conoscenza sono raggruppate in Civiltà, Occulto e Scienze, e a ciascuna è associata una lista di campi del sapere. L'erudito sceglie la propria sfera preferita in modo che comprenda almeno una delle abilità di Conoscenza in suo possesso, mentre le altre sfere raggruppano conoscenze per lui secondarie e sono considerate minori. Di seguito la lista di ogni sfera di conoscenza comprensiva dei rispettivi campi di specializzazione, ciascuno dei quali fa riferimento ad un'abilità generale omonima a cui dà accesso:

<i>Civiltà</i>	<i>Scienze</i>	<i>Occulto</i>
Arti	Astronomia	Alchimia
Cartografia	Conoscenze naturali	Conoscenze occulte
Codici e Leggi	Filosofia e Logica	Conoscenze planari
Conoscenze locali	Geologia	Divinazione
Conoscenze marziali	Ingegneria *	Forgiatura magica
Economia e Commercio	Matematica e Geometria	Magia arcana
Etichetta	Medicina	Magia clericale
Etnografia	Metallurgia	Magia druidica
Miti e Leggende	Strategia e Tattica	Magia sciamanica
Politica	Tossicologia	Spiritismo
Religione	Zoologia e Veterinaria	Viaggio onirico
Tanatologia		

(*) comprende ingegneria edile, navale e meccanica.

L'erudito possiede dei Gradi di Erudizione (GE) che dipendono dalla sua esperienza, dalla sua memoria e dalle sue capacità di archivista, ovvero:

GE: Livello / 2 + gradi *Biblioteconomia* + bonus Intelligenza
 Il giocatore deve suddividere questi GE tra le sfere di conoscenza per approfondire la conoscenza dei vari campi specifici. La tabella seguente mostra in quanti campi specifici può specializzarsi l'erudito in base ai punti abilità spesi nella Sfera preferita o in una Sfera minore. La specializzazione in campi specifici può avvenire sia all'interno della sfera preferita che di sfere minori, considerando però che i GE allocati in una sfera minore devono sempre essere inferiori di almeno due punti rispetto a quelli allocati nella sfera preferita.

Campi specializzati in		
GE	Sfera Preferita	Sfera minore
2	1	0
4	2	1
6	3	2
8	4	3
10	5	4
12	6	-

Esempio 1: Tutmoses è un mago erudito di 10° con Int +3 e 5 gradi in *Biblioteconomia* ed essendo appassionato di *Miti e Leggende* ha scelto come preferita la sfera dell'Occulto. Tutmoses ha un totale di 13 GE e sceglie di allocare 6 GE in occulto, 4 GE in Civiltà e 3 GE in Scienze. Ciò significa che può scegliere 3 campi specifici dell'Occulto (uno dei quali è Miti e Leggende) e un campo in Civiltà.

Quando l'erudito vuole sapere qualcosa riguardo ad un determinato argomento, deve prima verificare che esso sia attinente alle sue sfere di conoscenza, e poi il giocatore può effettuare un tiro percentuale confrontandolo con il valore appropriato in base al tipo di domanda a cui si vuole rispondere (Generica o Specifica) e al tipo di quesito posto (fuori sfera, in sfera minore o in quella preferita, o in un campo specifico) e aggiungendo il proprio livello di classe primaria per determinare la probabilità finale di conoscenza:

Domanda Argomento	Generica		Specifica	
	M	R	M	R
Fuori sfera	10%	-1	*	-4
In sfera minore	30%	+1	20%	+0
In sfera preferita	40%	+2	30%	+1
In campo specifico	+10%	+4	+5%	+2

Legenda:

* impossibile avere risposte a domande specifiche fuori sfera.

M: la percentuale di conoscenza immediata (a memoria) della risposta, ovvero la probabilità che il personaggio conosca già la risposta alla sua domanda senza ulteriori ricerche.

R: se l'erudito non ottiene un successo con la conoscenza a memoria, può sempre effettuare una ricerca accurata tra i suoi testi o in una biblioteca con una prova di *Biblioteconomia* che riceve il modificatore indicato in questa colonna. Il tempo della ricerca varia in base alla risposta cercata: 1d6 turni per domande generiche, 1d6 ore per quelle specifiche. Se anche la prova d'abilità fallisce, significa che la risposta non è contenuta tra i testi disponibili all'erudito, che potrà ritentare solo se ha accesso ad una biblioteca più fornita.

Se la domanda riguarda un campo specifico, occorre aggiungere al valore fisso relativo alla sfera a cui appartiene la domanda (se in sfera preferita o minore) il relativo bonus percentuale o bonus alla prova. Per domande specifiche riguardanti argomenti fuori sfera non è possibile avere risposte istantanee, occorre sempre fare una ricerca sui testi.

Esempio 2: rispetto ad una domanda generica su un argomento di un campo specifico in una sfera preferita l'erudito ha una probabilità base del 50% + livello del personaggio di essere a conoscenza della risposta, e nel caso non la conosca

può fare una ricerca nella sua biblioteca con un bonus di +6 alla prova di *Biblioteconomia*.

Se il personaggio possiede un'abilità generale rilevante con la domanda, effettua una prova di abilità anziché un tiro percentuale per la conoscenza diretta, e aggiunge un bonus di +4 per domande generiche e +2 per domande specifiche.

Nel caso il personaggio abbia già un'abilità che concede di effettuare una prova percentuale per ottenere un dato tipo di conoscenze (es. Bardo sapiente), si usano i valori percentuali migliori tra quelli di classe e ruolo con un bonus del 10% per le conoscenze immediate.

Svantaggi:

- l'erudito usa ogni provento derivante da attività lavorative o lucrative per accrescere il proprio patrimonio intellettuale, poiché non v'è cosa più preziosa della conoscenza. Per questo deve spendere almeno 1/3 dei suoi averi per acquistare libri o ottenere nuove conoscenze.
- l'erudito è un uomo di lettere e un topo di biblioteca e non è avvezzo alle armi e al combattimento, per questo il suo BAB riceve una penalità di 1 punto.

ESORCISTA

Requisiti minimi: Intelligenza, Saggezza e Carisma 12

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Esorcismo, Fanatismo, Rivelazione

Abilità Generale Bonus: Sesto Senso

Abilità Generali Obbligatorie: *Conoscenze occulte* (almeno una tra *Immondi*, *Esterni* e *Non-morti*)

Descrizione: l'Esorcista si specializza nell'individuare, scacciare e distruggere le creature ribattezzate come Corrotti, ovvero non-morti, demoni, diavoli, gehreleth, slaadi, streghe e spiriti maligni. I Corrotti secondo la dottrina dell'esorcista sono esseri che vivono al di fuori dell'ordine naturale e che sono caratterizzati dalla capacità di controllare, corrompere e divorare il corpo e lo spirito degli esseri viventi.

Chi decide di seguire questa strada solitamente ha avuto un incontro con un Corrotto che ha causato una tragedia nella sua vita, oppure appartiene ad un ordine secolarizzato e specializzato nel combattere questo genere di creature. In entrambi i casi, l'esorcista è ossessionato dalla volontà di combattere e sterminare i Corrotti con qualsiasi mezzo, e condanna allo stesso modo qualunque individuo che abbia con questi esseri qualsiasi legame di alleanza o connivenza. Conoscendo i modi infidi e i sotterfugi di cui sono capaci i suoi nemici, l'esorcista diffida di chiunque incontri e ha bisogno di mettere alla prova più volte le persone per provarne l'affidabilità prima di concedere la sua fiducia.

Benefici

Esorcismo: ogni esorcista è in grado di scacciare i Corrotti utilizzando un rituale chiamato esorcismo che incute terrore nei suoi avversari e può essere tentato un numero di volte al giorno pari al bonus di Carisma. Per compiere l'esorcismo occorre recitare una formula particolare che impiega l'intero round di azioni ed effettuare una prova contrapposta di Volontà (1d12 + somma di modificatori Intelligenza, Saggezza e Carisma) tra l'esorcista e il Corrotto più potente (con DV maggiori) che si trova davanti. Se la prova riesce, i Corrotti presenti entro 12 metri subiscono 2d6 danni e si ritirano per 1 turno, ma se l'esorcista li assale essi contrattaccano. Se si tenta l'esorcismo su una vittima di possessione fisica o dominio mentale da parte di un Corrotto e vince l'esorcista, la vittima è libera dal condizionamento, e in caso di possessione il Corrotto esce dal corpo e non può più possederlo; se invece vince il Corrotto, la vittima resta in balia della creatura maligna e l'esorcista potrà ritentare dopo 24 ore con una penalità cumulativa di -1 alla prova di Volontà.

Fanatismo: l'esorcista è talmente dedito alla sua crociata contro i Corrotti che ottiene un bonus permanente di +1 a tutti i TS per evitare effetti prodotti dai Corrotti e +1 a tutti i Tiri per Colpire e ai danni contro di loro.

Rivelazione: l'esorcista agisce in base al suo istinto capace di indicargli dove vi sia l'opera di un Corrotto. Il personaggio può capire se si trova davanti ad un essere posseduto o controllato da un Corrotto, o ad un Corrotto camuffato, con una prova di *Sesto Senso* con penalità pari a metà dei DV del Corrotto in questione. La prova va fatta in automatico e in segreto dal DM che poi informa del risultato il giocatore, con un fallimento critico il personaggio scambierà un innocente per un Corrotto, con le tragiche conseguenze del caso.

Svantaggi:

- ogni volta che sbaglia un esorcismo il personaggio subisce 1 Livello Negativo, che svanisce dopo un mese o se completa prima con successo un esorcismo. Se a causa di ripetuti errori e LN acquisiti perde tutti i PF, l'esorcista impazzisce e subisce una *demenza precoce*;
- se individua un Corrotto, il fanatismo dell'esorcista lo induce ad attaccarlo immediatamente. Se l'esorcista è costretto alla fuga senza aver ucciso il nemico, perde i bonus dovuti al fanatismo finché non riesce a ucciderlo.

FUORILEGGE

Requisiti minimi: Saggezza 10, allineamento non Legale

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Agganci utili, Asso nella manica, Astuzia criminale

Abilità Generale Bonus: *Senso del pericolo*

Abilità Generali Obbligatorie: *Conoscenze criminali, Fingere*

Descrizione: il Fuorilegge sfida il potere costituito e vive derubando, uccidendo e ingannando il prossimo per proprio tornaconto o per far prosperare la propria banda.

Esistono fuorilegge amorali che agiscono come assassini prezzolati, pirati spietati, razziatori crudeli e ricattatori ignobili, mentre altri individui combattono l'ordine costituito per amore dell'anarchia o per difendere qualche minoranza che viene vessata dai poteri forti. Quale che siano le sue motivazioni, un fuorilegge è un furfante agli occhi delle autorità e di gran parte del popolo e più eclatanti i suoi colpi, maggiore è la fama che guadagna presso i suoi comparati e la taglia posta sulla sua testa. Un fuorilegge conduce un'esistenza sul filo del rasoio fatta di imprese spericolate, e sa che la morte lo segue ad ogni passo, per questo spesso agisce senza alcuna remora o pietà, poiché non ne aspetta alcuna dai suoi nemici.

Benefici

Agganci utili: il fuorilegge ha una rete di conoscenze che sfrutta per riuscire a capire quali obiettivi sono più interessanti e proficui. In base ai gradi spesi nell'abilità *Conoscenze criminali* può ottenere informazioni per compiere un'attività illegale che possa fruttargli qualcosa (dal furto alla ricettazione di merce rubata, dal contrabbando all'assassinio su commissione, dall'assalto a carovane o navi alla caccia a eventuali spie o fuorilegge ricercati); naturalmente la capacità serve solo a ottenere informazioni per preparare il colpo, che deve poi essere gestito separatamente con un'apposita avventura. La prova può essere effettuata una sola volta al giorno e il costo da pagare agli informatori dipende dal tipo di attività:

- **Colpo facile** (2 gradi, prova a -3, 1d4 x 10 m.o.): qualsiasi attività che possa fruttare fino a 200 m.o. e che comprenda affrontare avversari di 1-2 livelli inferiori o trappole semplici o comuni.
- **Colpo difficile** (4 gradi, prova a -6, 1d4 x 50 m.o.): qualsiasi attività che possa fruttare tra 500 e 5.000 m.o. e che comprenda affrontare avversari di pari livello o trappole comuni e ingegnose.

- **Colpo da maestro** (6 gradi, prova a -9, 1d4 x 500 m.o.): qualsiasi attività che possa fruttare oltre 5.000 m.o. e che comprenda affrontare avversari di 1-5 livelli superiori o trappole ingegnose e complesse, e sicuramente magiche.

Asso nella manica: il fuorilegge sviluppa la capacità di trarsi d'impaccio in caso di pericolo, e con una prova di *Senso del pericolo* può evitare imboscate o trappole prima che sia troppo tardi. L'abilità può essere sfruttata in questo modo una volta al giorno e la prova deve essere fatta in segreto dal DM, che informa il giocatore di un'intuizione del personaggio se la prova riesce. Inoltre, il fuorilegge ha sempre un piano di fuga pronto in caso le cose si mettano male. Questo si traduce in una possibilità usabile una volta ad ogni livello di fuggire da una situazione apparentemente senza vie d'uscita grazie ad un asso nella manica celato fino ad allora dal personaggio. La probabilità di riuscita della fuga è pari al 30% più una variabile che dipende dal livello del fuorilegge: +10% dal 1° al 5°, +15% dal 6° al 10°, +20% dall'11° al 20°, +25% dal 21° al 30°, +30% oltre il 31°. Se il tiro percentuale riesce, il DM deve inventarsi un modo per far uscire dai guai il fuorilegge e la sua banda, che sia l'arrivo di un gruppo di aiuto, un evento naturale imprevisto che mette in difficoltà i nemici, o un oggetto magico a utilizzo unico appena trovato.

Astuzia criminale: il fuorilegge ottiene un bonus di +2 a ogni prova di abilità e/o caratteristica e Tiro Salvezza quando interagisce con altri criminali e può utilizzare l'abilità *Fingere* per effettuare prove di *Persuasione* e di *Intimidire*.

Svantaggi:

- il fuorilegge è braccato dalle forze dell'ordine ed ha una probabilità di essere riconosciuto pari a 3% per livello, poi con l'esperienza riesce a mantenere un basso profilo dal livello 11° la probabilità sale di 1% ogni due livelli;
- il fuorilegge deve guardarsi anche dai rivali che cercano di ostacolarlo od ucciderlo. Ad ogni livello ha una probabilità del 20% di finire in una trappola o subire un trattamento o un tentativo di assassinio da parte di un rivale.

FURIA MAGICA

Requisiti minimi: Carisma 14, allineamento non Legale

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Furia magica, Spirito fortificato

Abilità Generale Bonus: *Incantesimo inarrestabile*

Abilità Generali Obbligatorie: *Concentrazione*

Descrizione: una Furia Magica è un incantatore capace di fare appello al potere recondito dei suoi istinti primordiali per produrre effetti magici più devastanti ed efficaci.

Un incantatore che scelga il sentiero della furia magica solitamente è disprezzato e temuto allo stesso tempo dai suoi pari. Viene considerato alla stregua di un selvaggio poiché abbandona il controllo e la disciplina imposte dallo studio della magia per superare le barriere di sicurezza che gli incantatori si impongono per evitare disastri, e nello stesso tempo le capacità che acquisisce suscitano preoccupazione e disagio agli altri incantatori, poiché ritenute pericolose, specialmente vista la mancanza di controllo e gli scatti di follia che sono frequenti in coloro che si abbandonano completamente al potere della magia come invasati. Tuttavia, la furia magica non è un folle né uno sconsiderato, ma è assetato di potere al punto tale da dar fondo a tutte le sue risorse pur di dimostrare la sua superiorità, infischandosene degli effetti deleteri su di sé e su chi lo circonda.

Benefici

Furia magica: l'incantatore può sfruttare l'abilità *Incantesimo inarrestabile* per ottenere vari effetti in base ai gradi investiti e alla prova di abilità. La furia è attivabile a discrezione del soggetto solo 1 volta al giorno ogni 2 gradi in *Incantesimo inarrestabile* e gli effetti non sono cumulabili:

- Magia efficace (2 gradi, prova a -3): qualsiasi TS per evitare i suoi incantesimi riceve una penalità di base di -1 per 1 turno;
- Magia rapida (4 gradi, prova a -6): bonus di +2 al tiro Iniziativa per 1 turno quando usa incantesimi;
- Magia superiore (6 gradi, prova a -9): aggiunge metà dei gradi di *Incantesimo inarrestabile* al suo livello da incantatore per determinare le variabili delle sue magie per 1 round per livello.

Spirito fortificato: la furia magica è abituata a combattere lasciandosi manipolare dai flussi magici anziché controllarli, e per questo riesce a ignorare meglio le distrazioni causate dal dolore mentre recita formule magiche. Questa capacità consente di aggiungere metà dei gradi di *Incantesimo inarrestabile* ad ogni prova di *Concentrazione* per evitare di perdere un incantesimo o per riuscire a controllarlo.

Svantaggi:

- benché più allenato a resistere al dolore, il soggetto è però più vulnerabile al controllo mentale, in quanto rinuncia volontariamente al proprio autocontrollo per veicolare più liberamente le energie magiche, e questo si tramuta in una penalità di -2 a tutti i suoi TS Mente;
- quando è preda della furia magica, il soggetto è come posseduto dalla sua volontà di potenza e cercherà sempre di usare per primi gli incantesimi più dannosi e distruttivi che possiede per aver ragione del nemico, ricorrendo ad effetti delle scuole di Illusione e Ammaliamiento solo se le altre magie non risultano efficaci. Inoltre, in questo stato l'unica cosa che conta per lui è la propria vittoria o salvezza, e non si fa scrupoli ad usare magie ad ampio effetto distruttivo per vincere, anche se significa mettere in pericolo i compagni (sebbene i personaggi buoni tendano ad avvertire gli alleati prima di farlo).

GLADIATORE

Requisiti minimi: Forza e Costituzione 12

Accessibile da Ramo: Marziale

Benefici: Combattimento spettacolare, Scorza ferrea

Abilità Generale Bonus: *Robustezza*

Abilità Generali Obbligatorie: *Istinto combattivo*

Descrizione: il Gladiatore è un individuo addestrato a combattere in un'arena per la posta più alta, la propria vita.

Per il gladiatore ogni battaglia potrebbe essere l'ultima, per questo mette tutto sé stesso in ogni singolo colpo che sferra, ed esprime carattere ed emozioni attraverso ogni passo e movenza che effettua nell'arena, dato che il linguaggio del corpo è l'unica forma di comunicazione che gli rimane per parlare agli spettatori. Per il gladiatore il duello è una forma di comunicazione oltre che un'arte vera e propria, ed egli si impegna per eseguirla al meglio, a costo della propria vita, sia nell'arena che una volta uscito, nel caso riesca ad ottenere la libertà o venga impiegato altrove dai suoi padroni.

Benefici

Combattimento spettacolare: il gladiatore è abituato a combattere usando mosse teatrali e particolarmente spettacolari, con balzi, capriole, grandi slanci e urla di eccitazione. In termini di gioco può scegliere di subire una penalità di 2 punti alla CA oppure ai TxC, ma in cambio guadagna +2 ai danni e l'apprezzamento del pubblico con +3 al tiro Reazioni.

Scorza gladiatoria: la vita nell'arena temprava la resistenza e la vitalità del gladiatore al punto tale da garantirgli un certo vantaggio in base ai gradi spesi nell'abilità *Robustezza* (questa capacità è sfruttabile tre volte al giorno):

- Tempra ferrea (2 gradi, prova a -3): ignora il risultato di un colpo critico o di un colpo di grazia;
- Muscoli d'acciaio (4 gradi, prova a -6): aggiunge +2 ai Tiri per Colpire e ai danni fino al termine dello scontro;

- Vigore adamantino (6 gradi, prova a -9): dimezza i danni da un qualsiasi genere di attacco (fisico o magico), o nega un effetto di morte istantanea.

Svantaggi:

- il gladiatore non si ritira mai davanti ad uno scontro, e nel caso fugga senza terminarlo riceve una penalità di -1 a tutti i tiri fino a che non vince il successivo duello marziale contro un degno avversario;
- se il gladiatore è uno schiavo, deve obbedire al proprio padrone partecipando ai giochi gladiatorii per dilettere il pubblico e i nobili, ed è limitato all'uso di armi e armature tipiche della categoria gladiatoria a cui appartiene. Solo vincendo ripetutamente i duelli che affronta può sperare di guadagnare la libertà e apprendere l'uso di altre armi e corazze (in base ai suoi limiti di classe). Per maggiori informazioni sulle categorie gladiatorie e i giochi fare riferimento all'Appendice alla fine del capitolo.

GUARDIANO

Requisiti minimi: Saggezza 12, allineamento Legale

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Baluardo adamantino, Preveggenza empatica, Sacrificio ultimo

Abilità Generale Bonus: *Coraggio*

Abilità Generali Obbligatorie: *Senso del pericolo*

Descrizione: il Guardiano è un individuo addestrato a proteggere un dato obiettivo anche a costo della propria vita.

Un guardiano valuta la propria vita dal modo in cui riesce a proteggere il proprio obiettivo, che diventa il cardine di ogni sua azione e pensiero. Alcuni personaggi diventano guardiani perché credono in una causa e si votano anima e corpo a proteggere un determinato oggetto, soggetto o luogo considerato sacro o meritevole, mentre altri scoprono di avere talento come guardiani e ne fanno un mestiere puro e semplice, viaggiando e cambiando l'oggetto della loro attenzione in base all'opportunità e alla ricompensa ricevuta. Tutti comunque condividono l'ardore con cui proteggono il proprio obiettivo, e la lealtà che dimostrano li rende persone rispettate e ricercate da molti individui o gruppi che inevitabilmente devono proteggersi da nemici di ogni sorta.

Benefici

Baluardo adamantino: il guardiano ottiene sempre un bonus di +1 ai suoi TxC, ai TS e alle prove di abilità quando combatte per difendere il suo obiettivo, e se questo è una creatura ella riceve un bonus di +1 alla CA e a tutti i TS fino a quando rimane entro 3 metri dal guardiano. Inoltre, in base ai gradi investiti in *Coraggio*, il guardiano può ignorare un certo effetto con una prova di abilità (ha a disposizione un tentativo al giorno ogni 2 gradi di abilità):

- Paura (2 gradi, prova a -3)
- Fascinazione o Dominazione (4 gradi, prova a -6)
- Paralisi (6 gradi, prova a -9)

Preveggenza empatica: il guardiano ha sempre una vaga idea di ciò che sta accadendo al suo obiettivo grazie ad un legame empatico che condivide con esso. Una prova di *Senso del pericolo* (che viene eseguita in segreto dal DM ad ogni evenienza) con penalità cumulativa di -1 ogni 2 km di distanza dall'obiettivo (max -10) permette di percepire eventuali emozioni di paura o angoscia se il protetto è un essere vivente, oppure la presenza di trappole o esseri con intenti dannosi o furfanteschi vicino all'obiettivo o al luogo della sua sorveglianza. Il guardiano non sa con esattezza quale sia il pericolo che grava sul suo obiettivo, ma viene al corrente della presenza di un pericolo e può prendere contromisure.

Sacrificio ultimo: il guardiano è in grado una volta al giorno di sostituirsi all'obiettivo da proteggere per evitare che venga danneggiato, subendo i danni al posto suo, se questo si

trova entro la distanza di corsa e il guardiano può muoversi per intercettare l'attacco (anche se ha già agito nel suo turno). In tal caso il guardiano subisce i danni proteggendo interamente l'obiettivo dell'attacco (fisico o magico che sia, anche ad area), ma può dimezzarli con un TS Corpo.

Svantaggi:

- deve sempre difendere il suo protetto da chiunque lo minacci direttamente, incluso difenderne l'onore;
- se l'obiettivo della sua protezione viene sottratto alla sua custodia (es. un soggetto è rapito, un oggetto rubato, un luogo conquistato), egli perde il beneficio di Preveggenza empatica e subisce una penalità di -2 alle prove di Carisma e ai TS Mente fino a quando non lo recupera;
- se l'obiettivo della sua protezione viene ucciso o distrutto, il guardiano perde tutti i benefici di ruolo e subisce una penalità di -1 a tutti i tiri a causa della depressione, finché non trova un nuovo obiettivo da proteggere.

GUARITORE

Requisiti minimi: Saggezza e Costituzione 12, allineamento Buono

Accessibile da Ramo: Divino

Benefici: Educazione pacifica, Potere taumaturgico, Resistenza ultraterrena

Abilità Generale Bonus: Resistenza

Abilità Generali Obbligatorie: Guarire o Medicina

Descrizione: il Guaritore è un individuo dotato di grandi capacità curative e profondamente caritatevole, che ha come missione lenire le sofferenze degli afflitti.

Un guaritore ha sempre un carattere calmo e conciliante, cerca di non lasciarsi trasportare da emozioni negative, ed è sempre pronto a parlamentare per cercare di dirimere qualsiasi disputa per evitare che si arrivi allo scontro, mostrando benevolenza verso i vinti se questi si arrendono e chiedono il suo aiuto. Per un guaritore non v'è nulla di più sacro della vita, e preservarla è il compito che gli è stato affidato dagli dei, quindi qualsiasi altro fine passa in secondo piano. Non tollera l'uso della violenza e cerca in qualsiasi modo di scoraggiarlo, poiché ritiene che la violenza accresca l'Entropia nel Multiverso e che solo la condotta pacifica possa contrastarla. L'unica concessione che il guaritore fa alla violenza è se viene usata contro un essere che non appartiene al ciclo naturale delle cose (come un non-morto o un costruito), o che incoraggia la brutalità e l'anarchia (come i demoni), creature considerate una grave minaccia per la Vita e con cui non è possibile raggiungere compromessi. In qualsiasi altro caso il guaritore tenterà sempre prima un approccio diplomatico con l'avversario, e solo se questi si dimostra irragionevole acconsente a usare la violenza per fermarlo.

Benefici

Educazione pacifica: il guaritore può apprendere abilità generali anziché impiegare il tempo per addestrarsi nell'uso delle armi. In termini di gioco guadagna 2 gradi da spendere nelle abilità generali in cambio di ogni punto di maestria nelle armi a cui rinuncia permanentemente. Inoltre, egli rifiuta di usare incantesimi di Negromanzia inversi alle cure, ma la sua divinità gli concede accesso a un incantesimo di Abiurazione e ad uno di Divinazione di pari potere ad ogni livello livello (scelti col DM), in sostituzione di ogni magia offensiva persa.

Potere taumaturgico: il guaritore è molto più efficace di qualsiasi chierico nell'usare incantesimi curativi e tecniche comuni di guarigione. Egli può usare una magia di guarigione per ogni livello in più rispetto al limite giornaliero, e ogni incantesimo di cura del personaggio guarisce sempre il 10% dei PF in più dello standard (es. cura ferite leggere fa recuperare il 20% anziché il 10%, cura ferite gravi il 40% anziché il 30%, e così via). Inoltre, usando le abilità generali Guarire o

Medicina fa recuperare al paziente 2 PF addizionali con ogni applicazione oltre a quelli normalmente concessi dall'abilità.

Resistenza ultraterrena: il guaritore è un individuo stoico e grazie al suo grande spirito di sacrificio sviluppa una resistenza fuori dal comune. Egli aggiunge alla CA sia il suo modificatore di Destrezza che di Saggezza, e una volta al giorno ogni 2 gradi spesi in Resistenza con una prova di abilità riuscita può dimezzare automaticamente un certo tipo di danno in basi ai gradi investiti nell'abilità (e ridurlo ulteriormente se è previsto un TS):

- Danni comuni (2 gradi, prova a -3): danni da armi, trappole o creature non magiche;
- Danni straordinari (4 gradi, prova a -6): danni da armi magiche o da attacchi naturali di esseri sovranaturali;
- Danni magici (6 gradi, prova a -9): danni da incantesimi o effetti sovranaturali (es. soffio del drago).

Svantaggi:

- limitato all'uso di armi che catturano l'avversario o armi contundenti che causano non oltre 1d6 al grado Base;
- non rifiuta mai di curare qualcuno che chiede il suo aiuto, e nel caso di esseri ostili può farlo solo se questi si sono arresi in maniera palese;
- non attacca mai per primo;
- non usa incantesimi di Necromanzia.

IMPOSTORE

Requisiti minimi: Carisma 14, Intelligenza 10

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo

Benefici: Alter Ego, Raggiare

Abilità Generale Bonus: Fingere

Abilità Generali Obbligatorie: Camuffare

Descrizione: un Impostore è un maestro del travestimento e della finzione capace di impersonare chiunque, che fa della menzogna e del sotterfugio la sua filosofia di vita.

L'impostore mente e raggiunge il prossimo per proprio tornaconto oppure nell'interesse di qualcuno che serve in qualità di spia, e vi riesce grazie alle sue innate doti e alla pratica che lo rende un abile trasformista e un bugiardo patologico. Relazionarsi con un impostore è complicato, poiché nonostante possa rivelarsi utile in molte occasioni, la sua natura duplice e l'abitudine alla menzogna lo rendono un individuo incapace di fidarsi degli altri e sempre pronto a tradirli, e ciò rende altamente instabile qualsiasi legame formato con lui, col rischio che si tratti dell'ennesima finzione artefatta.

Benefici

Alter Ego: il personaggio può creare una personalità fittizia (un Alter Ego) in grado di raggirare persino gli incantesimi di divinazione. L'impostore può creare un Alter Ego diverso ogni 2 gradi in Fingere e la prova di abilità relativa subisce una penalità pari al livello dell'incantesimo da contrastare: prova di Fingere per mascherare i suoi veri pensieri o l'Allineamento, prova di Camuffare per impedire di vedere il suo vero aspetto. Inoltre, il personaggio è individuabile da una magia divinatoria a distanza solo se cerca l'identità che assume in quel momento (es. finché il ladro Alaster usa l'alter ego del mercante Naman non sarà individuabile come Alaster e viceversa). Infine, nel caso usi un incantesimo di Illusione o Trasmutazione, l'impostore può prendere l'aspetto di un Alter Ego passando da una personalità all'altra a piacere, e la durata dell'effetto in tal caso viene raddoppiata.

Raggiare: riceve un bonus di +2 alle prove di Camuffare o Fingere e può sfruttare una volta al giorno ciascuno dei seguenti effetti se possiede gradi sufficienti:

- Fingere (2 gradi, prova a -3): può mentire senza essere scoperto con mezzi comuni per un'ora, e può opporsi a mezzi magici come rivela bugie o ESP con TS Mente con bonus aggiuntivo pari a 1/3 dei gradi di Fingere;

- *Fingere* (4 gradi, prova a -6): può rallentare il battito del suo cuore e fingersi morto come per l'incantesimo *morte apparente* (2°) per 1d4 ore;
- *Camuffare* (4 gradi, prova a -6): può cambiare le proprie sembianze e l'aspetto del suo equipaggiamento come per l'incantesimo *camuffamento* (1°) per 1 turno per livello;
- *Camuffare* (6 gradi, prova a -9): può cambiare in modo permanente le sembianze di un cadavere come per l'incantesimo *maschera di morte* (2°).

Svantaggi:

- se smascherato, subisce un malus di -4 a tutte le prove di Carisma e ai tiri Reazione all'interno della comunità in cui è risaputa la sua nomea;
- personalità multiple: ogni mese deve effettuare un TS Mente o uno dei suoi Alter Ego si manifesta in un momento di stress (a discrezione del DM), e prende il controllo del personaggio finché non realizza una prova di Saggiezza con penalità di -1 per ogni alter ego posseduto (possibile effettuare una prova ogni ora).

INCANTATORE COMBATTENTE

Requisiti minimi: Forza 12, Saggiezza e Costituzione 10

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Addestramento marziale, Combattimento magico

Abilità Generale Bonus: *Concentrazione*

Abilità Generali Obbligatorie: *Istinto combattivo*

Descrizione: l'Incantatore Combattente (chiamato anche Mago da battaglia o Chierico da battaglia, asseconda che abbia poteri arcani o divini) è addestrato a combattere sul campo usando sia le magie che le armi, ed è persino in grado di incanalare i suoi incantesimi attraverso l'arma impugnata.

Un incantatore combattente è affascinato dalla guerra e dallo scontro aperto, non ama le soluzioni diplomatiche e opta sempre per una soluzione di forza se necessario. Nella maggior parte dei casi si tratta di un individuo pragmatico e ligio al dovere, che ha imparato l'arte della guerra servendo in corpi speciali dell'esercito (in particolare famosi sono i maghi da battaglia alphetiani), o addestrandosi con un mentore esperto attraverso battaglie simulate e scontri reali, spesso aggregandosi a compagnie di ventura o di avventurieri.

Benefici

Addestramento marziale: il personaggio è addestrato ad usare sia armi semplici che complesse (un chierico da guerra mantiene le limitazioni imposte dal suo culto) ed allarga la sua competenza nell'uso di armature a corazze leggere se è un incantatore arcano (senza alcuna probabilità di fallimento arcano), e a corazze pesanti se è un incantatore divino. Inoltre, l'addestramento gli concede un bonus di +1 al BAB. Se abbandona il ruolo perde tutti i privilegi ad eccezione della maestria nelle armi apprese fino a quel momento.

Combattimento magico: il personaggio può incanalare la sua energia magica in un'arma per usarla in mischia o scagliarla. Egli è addestrato ad usare incantesimi di contatto tramite l'arma impugnata (sfruttando così il bonus al TxC dato dalla padronanza dell'arma) e con una prova di *Concentrazione* può immagazzinare uno dei suoi incantesimi in un'arma o proiettile per rilasciarlo contro il primo bersaglio colpito entro un turno prima che l'energia svanisca; se la prova di *Concentrazione* fallisce, il personaggio perde l'azione ma non spreca la magia. Se l'effetto causa la perdita di PF, la vittima può dimezzare i danni con un TS Corpo, oppure evitare o ridurre l'effetto se di altra natura (es. paralisi, cecità, stordimento, charme, ecc.) con il TS appropriato richiesto dall'incantesimo. Solo la vittima del colpo subisce l'effetto della magia, anche con effetti ad area (es. *palla di fuoco*) o con bersagli diversi (es. *blocca persone*), e i danni sono sempre del tipo o elemento appropriato alla magia usata (es. *palla*

di fuoco fa danni da fuoco); esseri con Resistenza alla Magia o Anti-Magia possono ignorare l'effetto se il tiro percentuale riesce. La prova di *Concentrazione* subisce una penalità pari al livello dell'incantesimo da immagazzinare, ed è possibile canalizzare nell'arma solo magie di livello pari ai gradi di *Concentrazione*; infine non è possibile immagazzinare un secondo incantesimo prima di aver scaricato il precedente.

Svantaggi:

- rifiuta incantesimi e oggetti magici di Ammalimento;
- se provocato o assalito (verbalmente o fisicamente) deve effettuare una favorevole prova di Saggiezza per controllarsi, viceversa risponde attaccando con armi o magie;
- trascorre un'ora al giorno ad allenarsi con le armi o perde il bonus al BAB.

INCURSORE PSICHICO

Requisiti minimi: Saggiezza e Carisma 12

Accessibile da Ramo: qualsiasi classe con telepatia/ESP

Benefici: Apertura psichica, Influenza psichica

Abilità Generale Bonus: *Ipotizzare*

Abilità Generali Obbligatorie: *Concentrazione*

Descrizione: l'Incursores Psichico è un soggetto capace di usare poteri telepatici innati o incantesimi che consentono un legame telepatico per influenzare le azioni e i pensieri della vittima, fino al punto da modificare le sue reazioni o i suoi ricordi. L'incursore sfrutta il legame telepatico creato come scorciatoia con cui attaccare i sensi della vittima per spaventarla, carpire o modificare emozioni, pensieri e ricordi.

Benefici

Apertura psichica: il personaggio è esperto nello stabilire il contatto con le menti altrui ed influenzarle. Tramite *ESP* o telepatia può stabilire un legame mentale in 1 solo round e qualsiasi TS Mente delle vittime per resistere ai suoi effetti magici o mentali riceve una penalità cumulativa di -1.

Influenza psichica: in base ai suoi gradi in *Concentrazione* ed *Ipotizzare*, concentrandosi il personaggio può sfruttare diversi effetti speciali su un bersaglio presente entro 18 mt; se la prova fallisce, l'effetto non si manifesta e il round è sprecato. Gli effetti accessibili sono:

- **Confusione mentale** (3 gradi, prova a -4): due volte al giorno l'incursore può confondere per 1d6 round qualsiasi essere vivente con cui stabilisca un legame telepatico. La confusione tramite *Ipotizzare* impone -1 a TxC e all'Iniziativa, quella tramite *Concentrazione* obbliga la vittima a una prova contrapposta di *Concentrazione* ogni volta che vuole usare un incantesimo od oggetto magico.
- **Sonda psichica** (6 gradi, prova a -6): una volta al giorno l'incursore può entrare nei ricordi di qualsiasi essere vivente con cui abbia stabilito in quel momento un legame telepatico ed estrarre un ricordo (prova *Concentrazione*) o modificare una memoria di cui l'incursore sia al corrente (prova *Ipotizzare*), se riesce a mantenere il contatto per almeno 3 round; la vittima può effettuare un TS Mente per negare l'accesso alle sue memorie. Un ricordo modificato genera immediatamente l'effetto appropriato sulla memoria e l'attitudine del soggetto (occorre la magia per ripristinarlo, ma non conta *dissolvi magie*). Se si modificano le capacità mnemoniche di un incantatore (con *Ipotizzare*) è possibile fargli dimenticare un solo particolare incantesimo per quel giorno (vale anche per coloro che hanno incantesimi innati) a scelta dell'incursore o estrarre un incantesimo dalla memoria del bersaglio (con *Concentrazione*), che l'incursore può rubare alla vittima (come l'avesse usato) e sfruttare una volta entro il riposo successivo se si tratta di un potere arcano (sempre non rientri in una scuola proibita), usando il proprio livello di classe per stabilire le variabili.

Svantaggi:

- penalità di -1 ai suoi TS Corpo e alle prove legate alla sua Forza e Costituzione, in quanto si concentra soprattutto sullo sviluppo delle sue capacità mentali e non è particolarmente interessato o ferrato per quelle fisiche.

INDOVINO

Requisiti minimi: Saggezza 14, Intelligenza 12

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino

Benefici: Chiaroveggenza, Vaticinio

Abilità Generale Bonus: *Senso del pericolo*

Abilità Generali Obbligatorie: *Divinazione*

Descrizione: l'Indovino è un luminare nel campo della divinazione, che gli permette di comprendere il fato dei soggetti analizzati. Ogni indovino è specializzato in un certo tipo di divinazione (ailuromanzia, aruspicio, astrologia, chiromanzia, numerologia, tarocchi e così via) e tramite essa riesce a ottenere informazioni sul futuro e capire quando sia più o meno opportuno intraprendere certe azioni.

Benefici

Chiaroveggenza: l'indovino possiede la capacità innata di conoscere il futuro e vedere luoghi ed oggetti lontani o nascosti. Le sue doti precognitive impongono una penalità pari al suo bonus Saggezza al TxC di ogni avversario visibile che lo affronta e una volta al giorno con una prova di *Senso del pericolo* a -5 gli permettono di evitare del tutto il danno dovuto ad un TS Riflessi fallito. Inoltre, egli può sfruttare le sue doti per ottenere visioni di tipo diverso in base ai gradi investiti nelle abilità appropriate (concessa una prova al giorno con ciascun tipo di visione dopo aver meditato per 1 round, l'effetto dura sempre 1 turno per grado posseduto):

- Visione del pericolo (2 gradi, prova *Senso del pericolo* a -3): può sfruttare gli incantesimi *scopri pericolo* (D1°) o *individuare il male* (2°);
- Visione del bersaglio (4 gradi, prova *Divinazione* a -6): può sfruttare gli incantesimi *localizzare oggetti* (2°) o *spiare: chiaroveggenza* (3°);
- Visione del futuro (6 gradi, prova *Divinazione* a -9): può sfruttare l'incantesimo *presagio* (3°) o ricevere la visione confusa di un evento futuro a discrezione del DM.

Vaticinio: l'indovino può individuare i momenti più favorevoli per compiere determinate azioni. Preparare un vaticinio per qualcuno richiede un'ora durante la quale l'indovino consulta i propri strumenti divinatori (legge la mano, i tarocchi, i ching, le costellazioni, le rune nordiche, i numeri, fondi di caffè, e così via), ma non è possibile effettuare più di un vaticinio al giorno per lo stesso soggetto. In base ai suoi gradi in *Divinazione*, il personaggio può pronunciare i vaticini seguenti (se la prova fallisce, non può essere ritentata prima che sia trascorso l'arco di tempo relativo a quel favore):

- Magico (4 gradi, prova a -6): può capire per il mese corrente quale scuola di magia sia favorita e quale sfavorita (scelta casuale o del DM) e per quel mese riceve +1 ai tiri Iniziativa se usa magie della scuola favorita, e +2 alle prove per creare oggetti o ricercare incantesimi di quella scuola; al contrario riceve una penalità identica se usa o ricerca incantesimi della scuola sfavorita.
- Personale (6 gradi, prova a -9): può capire se una determinata giornata sarà favorevole o sfavorevole ad un soggetto, incluso sé stesso. La previsione è casuale (tirare 1d10, se il risultato è dispari è sfavorevole, viceversa è favorevole) e chi la commissiona ne subisce l'esito: se favorito riceve un bonus cumulativo di +1 su tutti i tiri, se sfavorito ha un malus di -1 a tutti i tiri. L'indovino può anche fare una previsione giornaliera su un soggetto a sua insaputa, a patto che conosca il suo nome e l'abbia visto almeno una volta; se l'esito è sfavorevole al sog-

getto, i tiri dell'indovino contro di lui beneficiano di un bonus di +1, viceversa se la previsione è favorevole i tiri dell'indovino saranno penalizzati di 1 punto.

- Situazionale (6 gradi, prova a -9): può capire se una determinata azione o un particolare evento avrà ripercussioni positive o negative sulla vita delle persone interessate. Se il giocatore cerca consiglio sulla migliore azione da intraprendere, l'esito del vaticinio spetta al DM in base alla conoscenza delle parti in gioco. Se il giocatore vuole affidarsi al caso tirare 1d100: se il risultato è inferiore a 50 l'azione avrà ripercussioni negative, viceversa sarà positiva. In caso di vaticinio positivo le persone coinvolte ottengono un vantaggio al verificarsi di quella situazione (ovvero ritirare un tiro e scegliere l'esito più favorevole), mentre in caso di vaticinio negativo si ottiene uno svantaggio (in un'occasione il DM tira due dadi e applica il risultato peggiore per il personaggio);

Svantaggi:

- ogni mese deve produrre almeno un paio di vaticini per tenersi in allenamento, altrimenti la penalità per qualsiasi prova di *Divinazione* aumenta di 1 punto cumulativo per ogni mese (max -5) finché non realizza un vaticinio;
- penalità costante di -1 all'Iniziativa a causa del suo senso del tempo distorto per via delle precognizioni;
- prima di un'azione importante tenta sempre un vaticinio e ne subisce le conseguenze in caso di risposta infausta.

LAMA DANZANTE

Requisiti minimi: Destrezza 14

Accessibile da Ramo: Furtivo, Marziale

Benefici: Danza di combattimento, Leggiadria marziale

Abilità Generale Bonus: *Equilibrio*

Abilità Generali Obbligatorie: *Arte della Danza, Schivare*

Descrizione: la Lama Danzante è un combattente dalle movenze veloci e armoniose, che fa della propria agilità e della fluidità e armonia dei suoi movimenti l'arma più micidiale. La lama danzante si specializza nel combattimento con armi taglienti o affilate, e sfrutta le sue capacità di danzatore per mettere a segno colpi nei punti vitali più scoperti, senza abbassare la guardia e rendendo più difficile ai nemici colpirlo.

Benefici

Danza di combattimento: il personaggio coniuga alla perfezione l'arte della danza e quella della guerra. In base ai suoi gradi in *Danza* può fare uso di diversi stili di combattimento (prova pratica di *Danza* sommando i gradi di *Equilibrio* a 1/3 di quelli in *Danza* e applicando il bonus di *Destrezza*), ciascuno sfruttabile una volta al giorno per l'intero scontro; se la prova pratica fallisce, la danza non ha effetto. Gli stili accessibili sono:

- Danza difensiva (2 gradi, prova a -3): penalità di -1 ai TxC in mischia del nemico e bonus di +1 ai TxC del personaggio per pararli/deviarli usando la sua maestria;
- Danza offensiva (4 gradi, prova a -6): bonus di +2 al TxC o ai danni usando armi da mischia (il personaggio può scegliere ogni round quale bonus sfruttare);
- Danza fatale (6 gradi, prova a -9): bonus di +3 ai danni inferti dal personaggio, che causa sempre danno massimo col primo colpo andato a segno contro ciascun avversario, e penalità di -3 al TxC del nemico per parare/deviare i colpi del soggetto.

Leggiadria marziale: grazie al suo naturale equilibrio e all'addestramento per confondere l'avversario, migliora di 1 punto il bonus alla CA dato dall'abilità *Schivare* e ottiene +1 ai TxC in mischia finché il suo ingombro resta Leggero.

Svantaggi:

- deve esercitarsi un'ora al giorno provando i passi della danza di combattimento o perde la capacità di sfruttarli;

- non può sfruttare i suoi benefici se indossa armature Medie o Pesanti;
- utilizza solo armi da taglio o punta e armi da tiro.

LIBERTINO

Requisiti minimi: Costituzione 12, allineamento non Legale

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Eccitazione pura, Pancia piena, Ubriachezza salutare

Abilità Generale Bonus: *Robustezza*

Abilità Generali Obbligatorie: *Abbuffarsi, Bere alcolici*

Descrizione: il Libertino è un soggetto che ama a tal punto i piaceri della tavola, del sesso e delle droghe da aver sviluppato capacità sorprendenti grazie a questa sua vita smodata.

Al contrario di ciò che accade alle persone normali, l'alterazione che causa l'ubriachezza o l'eccessiva alimentazione e lo stato allucinato indotto dalle droghe o dal sesso rende il libertino più forte e reattivo proprio grazie alla sua assuefazione, ed egli trae profondo piacere dal perseguire un modello di vita dedito all'abuso di alcol, droghe, cibo e sesso sfrenato. Un libertino è spesso indolente e decisamente sopra le righe nel modo in cui si rapporta agli altri, ma ognuno ha una personalità diversa: alcuni sono rissosi e superbi, altri più taciturni e propensi ad isolarsi, altri infine decisamente ciarlieri, attaccabrighe o semplicemente sfrontati.

Benefici

Eccitazione pura: con una prova di *Robustezza* a -4 dopo aver fatto sesso per almeno un'ora ottiene un +1 ai TxC e ai danni per le successive 24 ore. Inoltre, se evita di soccombere agli effetti secondari di una droga (TS Corpo riuscito), il personaggio sfrutta tutti i benefici portati dalla droga per il doppio della durata normale.

Pancia piena: consumando il doppio del normale quantitativo di cibo necessario ad ogni pasto può ottenere uno dei seguenti benefici se riesce in una prova di *Abbuffarsi* a -4:

- bonus di +2 al TS Corpo e VA naturale 1 per 8 ore;
- se disidratato o affamato annulla tutte le penalità;
- se ferito recupera 20% dei PF totali in modo permanente

Ubriachezza salutare: può sfruttare lo stile dell'ubriaco con penalità dimezzate alla prova (v. abilità *Bere alcolici*). Inoltre, fino a tre volte al giorno può bere un litro di alcolici come azione d'attacco per sfruttare uno dei seguenti effetti se realizza una prova di *Bere alcolici* con la penalità indicata:

- *Alcol eccitante* (prova a -2): bonus temporaneo di +1 alla CA e +2 ai TS Mente per un'ora;
- *Alcol lenitivo* (prova a -5): recupera il 20% dei PF totali (in caso sia ferito) o si riprende dallo stordimento.

Svantaggi:

- i riflessi del libertino sono annebbiati a causa del suo stile di vita dissoluto e subisce una penalità di -1 al TS Riflessi e al tiro Iniziativa;
- il libertino si muove in maniera lenta e spesso incerta, per questo il suo fattore di movimento base viene peggiorato di un grado rispetto alla velocità di movimento standard della sua razza o classe.

MAESTRO D'ARMI

Requisiti minimi: Forza 12, Destrezza 10

Accessibile da Ramo: Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Istinto marziale, Tecniche segrete

Abilità Generale Bonus: varia in base alla specialità

Abilità Generali Obbligatorie: *Istinto combattivo*

Descrizione: il Maestro d'armi ha un vero e proprio talento per l'uso di un certo tipo di armi con le quali si specializza, che siano armi taglienti, perforanti, contundenti o combinate.

Un maestro d'armi studia e si allena per affinare tecniche offensive che gli consentano di trarre il massimo dalle

armi in cui si specializza e sbaragliare i suoi avversari, sia dal punto di vista fisico che tecnico. Il maestro d'armi di solito non rifiuta i suoi insegnamenti a chi si dimostra sinceramente interessato e predisposto ad eccellere, anche se richiede sempre estremo rispetto e un compenso più che adeguato.

Benefici

Istinto marziale: il maestro ha un talento innato per usare le sue armi preferite (di tipo contundente, tagliente, perforante o combinato) nel modo più micidiale e per questo riceve un bonus permanente di +1 al TxC e ai danni e +10% ad ogni tiro per apprendere o migliorare la sua maestria con qualsiasi arma del tipo prescelto. Inoltre, egli ignora i colpi maldestri (1 su d20) quando usa le armi in cui è specializzato.

Tecniche segrete: il maestro conosce alcune tecniche speciali in base ai suoi gradi nell'abilità generale tipica di ogni stile. Il personaggio può ricorrere alle tecniche segrete fino a tre volte al giorno (due volte usa una mossa e la terza ne usa un'altra o usa tre volte la stessa) e i benefici durano fino al termine di uno scontro; è necessaria una prova d'abilità con la penalità indicata, ma se la prova fallisce, la mossa va sprecata e non ha effetto.

ARMI COMBinate (abilità bonus: *Ambidestria*): il maestro attacca con un'arma in ciascuna mano, non necessariamente identiche, privilegiando mosse rapide e fluide che consentono le mosse seguenti:

- *Presa incrociata* (2 gradi, prova a -3): il maestro può scegliere di bloccare l'arma avversaria tra le sue con una presa incrociata, a cui il nemico può sottrarsi con un favorevole TS Riflessi. Finché mantiene il blocco, ogni round il maestro può ferire l'avversario con le sue armi se vince una prova di Forza contrapposta; dopo tre prove perse, il nemico si libera automaticamente dalla presa;
- *Attacco ai fianchi* (4 gradi, prova a -6): il maestro ignora il bonus di copertura offerto dallo scudo del nemico colpendolo da due lati diversi contemporaneamente;
- *Tempesta di colpi* (6 gradi, prova a -9): il maestro riceve un bonus di 2 punti alla sua CA e al TxC fino al termine del combattimento, mulinando velocemente entrambe le armi per difendersi e attaccare contemporaneamente, e i nemici che non riescono a colpirla subiscono 1d4 danni ad ogni tentativo fallito di attacco.

ARMI CONTUNDENTI (abilità bonus: *Muscoli*): il maestro focalizza l'impeto offensivo in colpi veloci e poderosi, sfruttando tecniche che si basano sulla solidità della posizione d'attacco a scapito della mobilità e usano le mosse seguenti:

- *Maglio del fabbro* (2 gradi, prova a -3): ogni attacco aggiunge 1 punto ai danni dell'arma e mira a squilibrare l'avversario, che se è di pari taglia o inferiore deve effettuare un favorevole TS Riflessi per evitare di cadere a terra o di essere spinto 1d4+2 mt indietro o di lato (a discrezione del maestro);
- *Maglio del gigante* (4 gradi, prova a -6): se usato per distruggere un oggetto triplica i danni inferti, se usato contro una creatura ogni attacco aggiunge 2 punti ai danni dell'arma e se col TxC ottiene un colpo critico causa sempre il massimo dei danni;
- *Maglio del titano* (6 gradi, prova a -9): ogni attacco aggiunge 2 punti ai danni dell'arma e la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo o è stordita per 1 round indipendentemente dalla taglia; nel caso la maestria consenta lo stesso effetto, il TS Corpo riceve una penalità di 2 punti aggiuntivi.

ARMI PERFORANTI (abilità bonus: *Fintare*): il maestro è addestrato a portare una veloce serie di colpi e finte, ingannando l'avversario grazie alla sua velocità anche a costo di scoprirsi parzialmente grazie alle seguenti mosse:

- **Illusione di lame** (2 gradi, prova a -3): il maestro mulina l'arma con velocità per distrarre gli avversari dal vero affondo e ottiene un bonus di +1 al TxC e all'Iniziativa;
- **Colpo imprevisto** (4 gradi, prova a -6): il maestro individua il punto cieco dell'avversario e lo sfrutta a suo vantaggio, ottenendo +2 al TxC e la possibilità di sfruttare l'abilità furtiva Colpo micidiale anche se la vittima non è distratta o attaccata alle spalle;
- **Apertura mortale** (6 gradi, prova a -9): il maestro lascia volutamente sguarnita la difesa su un fronte subendo una penalità di -2 alla CA, ma in cambio ottiene di sorprendere l'avversario con un attacco aggiuntivo secondario a -2, che se riesce causa danno massimo.

ARMI TAGLIENTI (abilità bonus: *Allerta*): il maestro è addestrato a portare colpi mirati ai punti nevralgici del suo avversario per ridurlo alla propria mercé con queste mosse:

- **Tecnica debilitante** (2 gradi, prova a -3): il maestro focalizza i colpi sull'arto con cui il nemico attacca, che subisce 1 danno aggiuntivo e deve effettuare un favorevole TS Riflessi a -1 o subire -2 al TxC per un'ora;
- **Taglio del boia** (4 gradi, prova a -6): ogni colpo mirato per amputare una parte del corpo riceve penalità dimezzata e causa 2 danni aggiuntivi, e in caso di risultato critico infligge alla vittima il danno massimo;
- **Velo scarlato** (6 gradi, prova a -9): il maestro effettua un colpo mirato alla fronte con penalità dimezzata per far colare sangue negli occhi del nemico, che se fallisce un TS Riflessi a -3 è completamente accecato finché la ferita non viene guarita, viceversa riceve comunque una penalità di -2 a TxC, CA e prove di *Percezione*.

Svantaggi:

- il maestro d'armi apprende ad usare solo le armi della categoria preferita (taglianti, perforanti, contundenti, o combinate) e rifiuta l'uso di armi di altri tipi;
- deve esercitarsi un'ora al giorno a combattere usando le sue tecniche di duello per conservare i benefici di ruolo;
- uno svantaggio speciale per ogni stile di combattimento:
 - armi combinate: non usa scudi
 - armi contundenti: -1 ai TS Riflessi
 - armi perforanti: non usa armature pesanti
 - armi taglianti: -1 ai TS Corpo

MERCANTE

Requisiti minimi: Intelligenza e Carisma 12

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale e a PNG ordinari (privi di classe)

Benefici: Membro della gilda, Trucchi da mercante

Abilità Generale Bonus: *Persuasione, Valutare*

Abilità Generali Obbligatorie: *Economia e Commercio* e almeno una tra *Empatia animale, Orientamento, Percezione* e *Senso del pericolo*

Descrizione: il Mercante ha un fiuto innato per gli affari, ama negoziare per ottenere il vantaggio migliore e considera l'arricchimento il vero fine della propria esistenza.

Esistono tanti tipi di mercanti: i negozianti che gestiscono una bottega o un banco al mercato, i venditori porta a porta, i grandi mercanti di import-export, quelli specializzati in merci rare, e così via. Qualunque sia la classe a cui appartengono, i mercanti sono caratterizzati da un'incredibile capacità persuasiva, che consente di volgere a proprio favore ogni trattativa, e da un fiuto infallibile per gli affari, che permette di trarre profitti anche nelle situazioni più improbabili. Per il mercante è lecito guadagnare in ogni modo: più è avventuroso il mezzo, più stimolante è il guadagno.

I mercanti avventurieri girano il mondo in cerca di affari di ogni genere da cui ricavare il massimo profitto, concludendo trattative di import-export per merci comuni, o recuperando tesori perduti e articoli preziosi e rari da rivendere al miglior offerente. Per un vero mercante non basta guadagnare: l'importante è rischiare, giocare sul filo del rasoio e fare di tutto per ottenere il massimo vantaggio e primeggiare sui concorrenti. Non si tratta quindi di affaristi prudenti, che cercano di risparmiare su ogni trattativa o di minimizzare le perdite, ma di mercanti spregiudicati (anche se non certamente stupidi o avventati) che quando possono mettono in gioco una posta alta per ricevere un guadagno altissimo.

Per un vero mercante non basta guadagnare: l'importante è rischiare, giocare sul filo del rasoio e fare di tutto per ottenere il massimo vantaggio e primeggiare sui concorrenti. Non si tratta quindi di affaristi prudenti, che cercano di risparmiare su ogni trattativa o di minimizzare le perdite, ma di mercanti spregiudicati (anche se non certamente stupidi o avventati) che quando possono mettono in gioco una posta alta per ricevere un guadagno altissimo.

Benefici

Membro della gilda: il mercante è sempre membro di una gilda mercantile, che gli consente di ottenere informazioni su possibili affari, prezzi interessanti per i suoi acquisti, e consulenze per risolvere diatribe legali o assicurative in caso di incidenti. L'affiliazione alla gilda è richiesta ad ogni personaggio per diventare mercante, e le gilde variano in base alla nazione e agli interessi commerciali. Il mercante può cambiare la sua affiliazione o essere membro di varie gilde se appartengono a nazioni differenti, ma in tal caso deve pagare una nuova tassa d'entrata per ogni gilda a cui è associato.

Ad ogni mercante membro di una gilda commerciale viene attribuito un rango in base ai profitti che ha realizzato fino a quel momento come segue:

Rango	Profitto	Rango	Profitto
1°	1.000 m.o.	6°	250.000 m.o.
2°	10.000 m.o.	7°	500.000 m.o.
3°	20.000 m.o.	8°	1.000.000 m.o.
4°	50.000 m.o.	9°	2.500.000 m.o.
5°	100.000 m.o.	10°	5.000.000 m.o.

Il profitto acquisito come mercante si basa sui soldi guadagnati (m.o.) comprando e vendendo merci di qualsiasi tipo. Il profitto o guadagno ottenuto dal mercante è pari alla differenza tra il ricavo della vendita finale del bene e la spesa sostenuta per acquisirlo. Si può includere nel calcolo anche il profitto della vendita di un oggetto magico creato o acquisito dal mercante (detrando perciò la spesa dal ricavo totale, per calcolare l'effettivo guadagno), o trovato mediante avventure dirette o l'impiego di avventurieri (detrando dal ricavo totale qualsiasi tipo di spesa il mercante abbia sostenuto per acquisire l'oggetto, come assoldare una banda di avventurieri o comperare vettovalie e attrezzi appropriati all'impresa).

Esempio: Richard Corwyn compera a Corunglain quattro carri di farina pagando 1.500 m.o., con l'intento di venderli ad Athenos. Per proteggere il carico assume una scorta di guardie e mercenari, e deve inoltre pagare il battello che farà transitare il carico lungo il Canale di Athenos, spendendo un totale di 200 m.o. Ad Athenos Corwyn riesce a vendere il carico ad un prezzo di 3.000 m.o., il 2% del quale (ovvero 60 m.o.) deve versare alla sua gilda per commerciare nel Darokin. Il suo profitto o guadagno netto è di: $3000 - (1500 + 200 + 60) = 1240$ m.o., che lo identifica come Mercante di 1° rango, fino a quando non ottiene profitti per superare 10.000 m.o.

Il personaggio avanza di rango solo se durante l'anno conduce affari per un valore pari almeno alla metà del tetto relativo al suo rango, viceversa resta nel livello corrente e non può sommare i profitti di quell'anno.

Esempio: Richard Corwyn dopo il primo anno di affari ha raggiunto la qualifica di mercante di 4° rango essendo riuscito a guadagnare 53.000 m.o. grazie alla vendita di varie merci rinvenute nelle sue avventure. Se l'anno successivo non riesce ad ottenere guadagni per almeno 25.000 m.o. (la metà del tetto relativo al 4° rango), allora resterà di 4° rango.

L'affiliazione alla gilda concede i seguenti privilegi cumulativi al personaggio in base al rango posseduto:

- 1°-2°: informazioni su leggi commerciali in corso, merci più richieste nella regione o nazione;

- 3°-4°: informazioni su affari più interessanti del momento e investimenti con prospettive migliori, possibilità di ottenere sconto di 1d10% sugli acquisti di merci e servizi da altri membri della gilda;
- 5°-7°: possibilità di ottenere udienze in tempi brevi con alti burocrati e governanti locali;
- 8°-9°: possibilità di influenzare la politica economica della zona e di fare cartello con altri mercanti per determinare i prezzi di acquisto di certe merci;
- 10°: possibilità di ottenere titoli nobiliari e terre o feudo da amministrare.

Trucchi da mercante: ogni mercante sviluppa nel corso della sua attività dei trucchetti che può usare per favorire i suoi traffici in maniera più o meno lecita. Questi trucchetti sono in parte basati su una spiccata capacità persuasiva, sull'intuito e sull'esperienza commerciale del personaggio, che in alcuni casi arriva a manifestare veri e propri poteri magici. In base ai gradi posseduti in varie abilità legate alle attività di mercante, il personaggio può sfruttare certe capacità, ciascuna due volte al giorno, con una prova d'abilità:

Empatia animale

- 2 gradi (prova -2): servo animale (D1°, dura 8 ore)
- 4 gradi (prova -3): blocca animali (D1°, dura 1 ora)
- 6 gradi (prova -4): charme animali (M1°, dura 12 ore)

Orientamento

- 2 gradi (prova -2): predire il tempo (D1°, dura 12 ore)
- 4 gradi (prova -3): bussola (M1°, dura 1 ora per rango)
- 6 gradi (prova -4): viaggio spedito (permette di muoversi alla velocità normale indipendentemente dalle condizioni della strada percorsa, termina quando fa una sosta);

Percezione

- 2 gradi (prova -2): trovare segreti (individua oggetti nascosti, scomparti o porte segrete in un veicolo o ambiente dopo un esame di 5 minuti)
- 4 gradi (prova -3): individua il magico (1°, dura 1 turno)
- 6 gradi (prova -4): lungavista (M1°, dura 3 turni)

Persuasione

- 2 gradi (prova -2): attirare la folla (richiama l'attenzione di tutti i presenti entro 6 mt per rango su di sé per 2d4 minuti)
- 4 gradi (prova -3): amicizia (S1°, dura 1 turno x rango)
- 6 gradi (prova -4): mentire (M1°, dura 1 turno x rango)

Senso del pericolo

- 2 gradi (prova -2): controllo del carico (esamina un veicolo per rango e capire se è caricato male o sabotato per evitare incidenti e spostamenti del carico durante il viaggio)
- 4 gradi (prova -3): scopri pericolo (D1°, dura 3 turni)
- 6 gradi (prova -4): prevedere agguati (permette di anticipare di 1 ora agguati o attacchi da parte di banditi o pirati e prepararsi in tempo o cambiare strada per evitarli)

Valutare

- 2 gradi (prova -2): stima (indica la quantità di monete o oggetti identici presenti in uno spazio e il loro valore totale)
- 4 gradi (prova -3): contabilità (esamina con precisione registri finanziari e contratti per trovare errori o frodi)
- 6 gradi (prova -4): inventario (indica il tipo e il valore di ogni oggetto presente nell'area dopo 1 turno di osservazione)

Svantaggi:

- l'affiliazione ad una gilda prevede sempre una tassa di associazione annuale pari al 5% della rendita annuale, da versare ogni anno e per ogni gilda di cui si fa parte;
- l'affiliazione ad una gilda rende il personaggio invisibile ai membri di gilde rivali, e quando interagisce con loro ha una penalità di -2 alle prove di abilità legate al Carisma o al tiro Reazioni;

- l'affiliazione alla gilda comporta il rispetto delle regole della gilda, della gerarchia dei suoi membri e delle direttive interne emanate dal suo corpo dirigente;
- se il mercante non compie attività commerciali sufficienti a guadagnare almeno 1000 m.o. per rango all'anno, perde i benefici dei trucchi da mercante.

MESMERISTA

Requisiti minimi: Carisma 14

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo

Benefici: Ascendente, Mesmerismo

Abilità Generale Bonus: *Persuasione*

Abilità Generali Obbligatorie: *Ipnottizzare*

Descrizione: il Mesmerista sfrutta le sue superiori capacità persuasive e mentali per imporre la propria volontà sugli altri fino a modificarne attitudini, comportamenti e pulsioni. Il mesmerista è un fine manipolatore e affabulatore, possiede un magnetismo innato che calamita l'attenzione degli interlocutori e non esita a sfruttare le sue doti per ottenere favori o aumentare la sua influenza sulle persone che contano, mentre altri preferiscono usare le capacità mesmeriche per guarire affezioni e traumi mentali.

Benefici

Il mesmerista possiede un magnetismo innato con cui riesce a piegare la volontà altrui a proprio piacimento. Egli può sfruttare le sue doti per ottenere un effetto diverso in base ai gradi investiti nelle abilità appropriate: è concessa una prova di abilità dopo aver parlato con la vittima per almeno 3 round, la durata dipende dal tipo di effetto e il tiro riceve una penalità pari a metà dei DV o livelli posseduti dalla vittima. Le capacità mesmeriche in base permettono sempre di replicare l'incantesimo omonimo:

Ascendente (prova di *Persuasione*):

- *Charme persone* (3 gradi, 1/giorno, dura 1d6 ore);
- *Suggestione* (6 gradi, 1/giorno, dura 1 turno per grado);
- *Ipnottismo* (9 gradi, 1/settimana, dura 1 turno).

Mesmerismo (prova di *Ipnottizzare*):

- *Scaccia paura* (3 gradi, 1/giorno, durata permanente);
- *Amnesia* (6 gradi, 1/giorno, durata permanente);
- *Cura mentale* (9 gradi, 1/settimana, durata permanente).

Svantaggi:

- il mesmerista cerca sempre di piegare la volontà di un nemico prima di ingaggiare uno scontro: se questo non è possibile si demoralizza e subisce una penalità di -1 ai suoi TxC e alle prove di abilità contrapposte al nemico;
- le capacità del mesmerista funzionano solo contro esseri intelligenti capaci di comprendere la sua lingua.

MISSIONARIO

Requisiti minimi: Carisma 14, Saggezza 12

Accessibile da Ramo: Divino

Benefici: Conversione, Fanatismo, Predica

Abilità Generale Bonus: *Persuasione*

Abilità Generali Obbligatorie: *Religione*

Descrizione: il Missionario è un sacerdote fanatico, votato alla ricerca e conversione di fedeli alla causa del proprio culto grazie alle sue spiccate doti carismatiche.

I missionari sono uomini avventurosi, eterni vagabondi che cercano di convertire le anime ai quattro angoli del globo alla parola del loro signore immortale. Il missionario non teme di affrontare l'ignoto pur di trovare nuovi adepti, e non si tira indietro di fronte ad una sfida eroica, poiché sa che le sue gesta possono essere l'esempio migliore da portare per convincere altri a seguirlo sulla strada che porta all'illuminazione e alla salvezza. Un missionario sarebbe disposto a farsi uccidere piuttosto che tradire la sua fede, e di fronte alle avversità

non vacilla, poiché sa che ogni ostacolo incontrato è una prova inviata dagli immortali per rafforzare il suo spirito e renderlo un sacerdote migliore per la loro maggior gloria.

Benefici

Conversione: il missionario può predicare e indottrinare ogni giorno un individuo per punto di Carisma dialogando quotidianamente col soggetto per almeno un'ora (è anche possibile farlo ad una platea di soggetti contemporaneamente presenti alla sua predica); solo altri missionari sono immuni alla conversione. Dopo una settimana di indottrinamento, i soggetti prescelti devono tentare un TS Mente (con bonus di +2 se appartengono già ad un'altra fede): chi fallisce una prima volta si dimostra molto interessato al culto del missionario e comincia a distaccarsi dalla propria fede (eventuali chierici o campioni consacrati rifiutano di sfruttare i benefici del culto); un secondo fallimento al termine della settimana successiva indica la conversione completa, la rinuncia ad una fede precedente e la richiesta di essere ufficialmente introdotto al culto del missionario (compresi i ministri di altri culti), mentre due TS Mente realizzati consecutivamente alienano definitivamente il soggetto, che non potrà più essere influenzato dall'opera di conversione del personaggio. Il missionario ottiene un bonus di +4 sui tiri Reazione e sulle prove di Carisma verso tutti coloro che ha convertito, che lo considerano uomo di grande saggezza e degno del massimo rispetto e agiscono verso di lui come sotto l'influsso dello *charme* fino a che questi non nuocerà loro in maniera evidente.

Fanatismo: il missionario ha una fede nel proprio culto talmente elevata da rasentare il fanatismo. Il suo credo gli concede un bonus di +1 ai TxC quando combatte per difendere i valori del suo culto o contro nemici giurati della fede, ed è circondato da un'aura di *santuario* (C1°) perenne, che cessa di avere effetto su qualsiasi essere attaccato dal missionario.

Predica: il missionario può sfruttare la sua capacità affabulatoria per convincere un individuo a seguire la parola della sua divinità e ubbidirgli. Dopo aver parlato con la vittima per almeno 3 round è necessaria una prova di *Persuasione* per replicare gli effetti di un incantesimo in base ai gradi investiti nell'abilità; la durata dipende dal tipo di effetto e il tiro riceve una penalità pari a metà dei DV o livelli della vittima.

- Parola del comando (3 gradi, 1/giorno, durata 6 round);
- Suggestione (6 gradi, 1/giorno, durata 1 ora per grado);
- Suggestione di massa (9 gradi, 1/settimana, durata 1 turno per grado).

Svantaggi:

- deve convertire almeno un soggetto al mese al suo culto oppure perde il beneficio della Predica fino a quando non riesce a trovare un nuovo proselito;
- dona il 50% delle entrate al suo culto;
- usa solo armi semplici tra quelle ammesse dal suo culto, poiché la fede è la sua arma più forte;
- chi resiste alla sua Predica o alla Conversione ottiene un bonus di +2 a ogni TS contro i suoi incantesimi.

PILOTA

Requisiti minimi: Intelligenza 12, Saggezza 10

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Legame empatico, Manovre tattiche, Migliorie tecniche

Abilità Generale Bonus: *Pilotare* o *Spelljammer*

Abilità Generali Obbligatorie: *Meccanica fantastica*

Descrizione: il Pilota è un esperto nel manovrare veicoli terrestri, volanti o natanti, per ottenere la massima prestazione e minimizzare i rischi connessi a danneggiamenti o errori.

Un pilota ha una passione innata per condurre un certo tipo di mezzi in cui è specializzato, e si sente a proprio agio di solito solo quando si trova sopra di essi, riuscendo a ma-

novrarli e a sfruttarli meglio di chiunque altro. Ogni pilota considera il proprio veicolo come fosse una parte del suo corpo, una casa da preservare, migliorare e rendere più resistente e potente, e farà di tutto per difenderlo dai malintenzionati e sfruttarlo per inseguire il suo sogno, che sia sotto forma di fama, ricchezze o vittorie sul campo di battaglia.

Benefici

Legame empatico: ogni pilota si trova a proprio agio quando agisce sul proprio veicolo, e questa maggiore sicurezza gli concede un bonus di +1 a tutti i tiri e le prove di abilità finché resta sul suo mezzo. Inoltre, egli stabilisce un vero e proprio legame affettivo con il veicolo che conduce abitualmente, arrivando a considerarlo come una parte del proprio corpo e a formare un vincolo empatico col mezzo che gli permette di avere determinate percezioni anche quando si trova lontano da esso. Il pilota può sfruttare una volta al giorno i seguenti effetti in relazione a suo mezzo privilegiato:

- Allarme: il personaggio avverte istintivamente se a bordo del mezzo vi sono esseri con intenzioni ostili per lui o il veicolo o la presenza di esseri o veicoli ostili entro 20 metri per livello, e può individuarli e reagire in caso di sorpresa con prova contrapposta di *Pilotare* o *Spelljammer*.
- Sopravvivenza: se il veicolo fallisce un TS, il personaggio può effettuare un proprio TS Riflessi per sostituire il risultato ed evitare i danni.

Manovre tattiche: il pilota viene addestrato ad eseguire determinate manovre per spiazzare gli avversari e ottenere il vantaggio in qualsiasi scontro o inseguimento a bordo del suo veicolo. In base ai gradi posseduti nell'abilità di riferimento (*Pilotare* o *Spelljammer*), il personaggio può eseguire determinate manovre, ciascuna delle quali può essere tentata una volta ogni ora e dura fino al termine del combattimento (non si possono combinare le manovre, ma si possono cambiare):

- Manovra evasiva (2 gradi, prova a -3): CA del veicolo ottiene un bonus pari a 1/3 dei gradi abilità o velocità aumenta di 1/3;
- Manovra d'ingaggio (4 gradi, prova a -6): TxC delle armi presenti sul veicolo (incluso il rostro) ottengono un modificatore pari al bonus di Intelligenza del pilota;
- Manovra di sfondamento (6 gradi, prova a -9): +2 al tiro per speronare, danni arrecati aumentano del 50% e dimezza eventuali danni subiti dal veicolo speronante.
- **Migliorie tecniche:** il pilota è in grado di riparare i danni del veicolo di competenza dimezzando i tempi necessari, nonché di apportare migliorie tecniche se dispone dei materiali e degli strumenti adatti per crearle. È possibile aggiungere una miglioria ad un mezzo ogni 4 livelli del personaggio, previa prova di abilità *Meccanica fantastica* con penalità variabili in base al tipo di miglioria, ciascuna delle quali si può associare al massimo una volta al veicolo e solo se il personaggio dispone dei gradi d'abilità, tempo e denaro indicati.
- Capienza (3 gradi, prova a -4, costo 500 m.o. per ton di carico aggiunto, tempo: 2d4 giorni): capacità o volume delle aree di carico aumentano fino a 1/3 in più;
- Controllo (5 gradi, prova a -7, costo pari a 1/5 del valore del veicolo e minimo 4.000 m.o., tempo: 4 settimane): la Manovrabilità migliora di un grado;
- Difese (4 gradi, prova a -6, costo pari a 1/5 del valore del veicolo e minimo 5.000 m.o., tempo: 1d4+2 settimane): la CA e tutti i TS della nave migliorano di 1 punto, inclusa la CA dei passeggeri contro armi a distanza grazie alle migliori coperture;
- Radare (2 gradi, prova a -2, costo 2.000 m.o., tempo: 1 settimana): il mezzo concede un bonus di +4 a qualsiasi prova di *Navigazione*, *Orientamento* e *Percezione*;
- Resistenza elementale (6 gradi, prova a -9, costo pari a 1/5 del valore del veicolo, minimo 10.000 m.o., tempo:

1d6+2 settimane): il mezzo è trattato in modo tale da dimezzare i danni prodotti da un elemento scelto tra fuoco, gelo o fulmini, e ha +2 ai TS contro quell'elemento;

- **Rostro** (2 gradi, prova a -3, costo 4.000 m.o., tempo: 1 settimana): +1 al tiro per speronare con qualsiasi rostro;
- **Solidità** (6 gradi, prova a -10, costo pari a 1/5 del valore del veicolo, minimo 5.000 m.o., tempo: 3d4 settimane): durezza migliora di 1 punto e i PS aumentano del 10%;
- **Spinta** (5 gradi, prova a -8, costo 15.000 m.o., tempo: 2d4 settimane): velocità aumenta di 1/3 o 1 unità spaziale.

Svantaggi:

- il personaggio non ama allontanarsi dal mezzo e ha -1 al TxC se combatte ad oltre 1 km di distanza da esso;
- il personaggio deve installare una miglioria sul mezzo ogni anno fino al numero limite consentito dal suo livello, viceversa diventa irascibile e insoddisfatto e subisce una penalità cumulativa di -1 alle prove di abilità mentali (Int, Sag e Car) e al tiro Reazioni finché non apporta le modifiche desiderate. Se il mezzo non gli appartiene, suggerisce le migliorie al proprietario e aiuta con le spese, e può abbandonare l'equipaggio se le sue richieste vengono disattese per oltre sei mesi;
- se il mezzo viene distrutto o perduto, il pilota subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per la depressione fino a quando non riesce a pilotare un nuovo veicolo.

PISTOLERO

Requisiti minimi: Destrezza e Carisma 12

Accessibile da Ramo: Furtivo, Marziale

Benefici: Competenza del pistolero, Potenza di fuoco

Abilità Generale Bonus: *Mano ferma*

Abilità Generali Obbligatorie: *Estrazione rapida, Fabbricare armi da fuoco, Sguardo glaciale*

Descrizione: il Pistolero è un combattente specializzato nell'uso delle armi da fuoco, che ritiene superiori a qualsiasi altro mezzo d'offesa e utilizza nel modo più letale.

Il pistolero è un attento conoscitore dei segreti delle armi da fuoco e della polvere nera (da sparo o da fumo), è in grado di costruire e riparare velocemente i suoi attrezzi e preferisce combattere tenendosi a distanza dal nemico, anche se non si trova mai in svantaggio anche nel caso di scontri in mischia. Inoltre, il pistolero ha un forte magnetismo che sfrutta per ottenere un vantaggio sui suoi avversari, fiaccandone l'animo con un duello mentale a cui ricorre prima di ogni scontro fisico. Il pistolero cerca di affermarsi in un mondo dominato dalla magia e dalle armi bianche, con la consapevolezza che sarà il progresso apportato dalle armi da fuoco a segnare il cambio di passo nel prossimo futuro.

Benefici

Competenza del pistolero: il pistolero sfrutta le sue conoscenze e la sua agilità per combattere e prevalere sugli avversari. Il suo stile di combattimento basato sulla mobilità gli garantisce un bonus di +1 alla CA e di poter schivare un attacco a distanza al round (sia con armi da fuoco, da tiro o scagliate) con un favorevole TS Riflessi, ma solo finché indossa armature leggere. Inoltre, con una prova di *Fabbricare armi da fuoco* a -4, il personaggio può sempre impiegare un'azione di round completo per evitare l'inceppamento o l'esplosione dell'arma. Infine, il personaggio può sfruttare le sue competenze fino a tre volte al giorno e i benefici durano fino al termine di uno scontro; è necessaria una prova di abilità apposita con la penalità indicata dalla tecnica usata, ma se la prova fallisce, la tecnica va sprecata.

- **Ricarica rapida** (3 gradi *Estrazione rapida*, prova a -4): usando la sua azione di movimento il pistolero riesce a ricaricare l'arma e approntarla per fare fuoco nello stesso round con una penalità di -1 al Tiro per Colpire.

- **Presenza minacciosa** (6 gradi *Sguardo glaciale*, prova a -9): il personaggio usa il suo magnetismo per spaventare i nemici a tal punto da indebolirli, e qualsiasi avversario presente entro 2 metri per livello del pistolero che lo affronti riceve una penalità di -2 ai TxC, ai danni e alla CA, mentre la sua Iniziativa è penalizzata di 1 punto;

Potenza di fuoco: l'eccezionale affinamento delle sue abilità combattive concede al pistolero di sparare con due armi contemporaneamente senza penalità. Inoltre, egli sviluppa alcune tecniche a cui può ricorrere fino a tre volte al giorno e i benefici durano fino al termine di uno scontro; è necessaria una prova di *Mano ferma* con la penalità indicata, ma se la prova fallisce la tecnica va sprecata.

- **Colpo minaccioso** (2 gradi, prova a -3): il pistolero spara in aria un colpo e tutti gli avversari entro 15 metri devono effettuare un TS Mente o sono impauriti. Chi è spaventato riceve una penalità di -1 ai loro TxC contro di lui, e ogni volta che viene colpito dal pistolero deve effettuare una prova di Morale per non fuggire;
- **Colpo stordente** (4 gradi, prova a -6): una volta al round prende una penalità di -2 al TxC per sparare un colpo che stordisce la vittima per 1d4 round, se non questa effettua un favorevole TS Corpo;
- **Colpo accurato** (6 gradi, prova a -9): una volta al round spara un colpo mirato con penalità di -5 al TxC, ma se colpisce infligge danni raddoppiati.

Svantaggi:

- la maestria con armi da fuoco deve sempre essere di un grado superiore a quella di ogni altra arma conosciuta;
- rifiuta l'uso di armi da tiro;
- rifiuta l'uso di armature pesanti e scudi per non limitare eccessivamente la Destrezza;
- deve passare un'ora al giorno a pulire e manutenzionare le armi da fuoco e addestrarsi a ricaricare rapidamente o perde il beneficio della Competenza del pistolero.

RAMINGO

Requisiti minimi: Intelligenza 12, Saggezza 10

Accessibile da Ramo: Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Fiuto da esploratore, Padronanza del territorio, Tecniche di sopravvivenza

Abilità Generale Bonus: *Orientamento*

Abilità Generali Obbligatorie: *Sopravvivenza*

Descrizione: un Ramingo è capace di trovare la via per raggiungere qualsiasi luogo e grazie al suo innato senso della posizione e alle profonde conoscenze del terreno è in grado di viaggiare velocemente minimizzando i rischi.

Il ramingo ama il viaggio e la scoperta, ma agisce con coscienza per evitare di mettere in pericolo chi viaggia con lui, pur senza rinunciare all'emozione di battere nuovi sentieri e scoprire luoghi nascosti o fantastici. Un ramingo può agire per ottenere ricompense, mettendo il proprio talento al servizio del miglior offerente, oppure per spirito di carità, per aiutare chi si trova in difficoltà, o di avventura, unendosi a gruppi di avventurieri in cerca di nuove strade da percorrere e posti esotici da scoprire. Quale che siano le sue motivazioni, raramente un ramingo abbandona il gruppo a cui si associa per senso del dovere, e per questo è sempre bene accetto.

Benefici

Fiuto da esploratore: il personaggio può sfruttare il suo fiuto innato fino a tre volte al giorno per replicare i seguenti effetti in base ai gradi in *Orientamento*:

- **Esploratore ardito** (2 gradi, prova a -3): aumenta del 50% la velocità di spostamento su qualsiasi terreno per 4 ore, sfruttando i sentieri migliori via terra per ignorare eventuali penalità derivanti da zone impervie (es. paludi, montagna, sottobosco) e facendo procedere anche i suoi

compagni di marcia alla stessa velocità grazie alla sua guida, anche se non può ignorare modifiche al terreno causate dalla magia (es. *unto*, *dissoluzione*, *terremoto*, ecc.); la capacità può essere usata anche via mare o via aria sfruttando i venti e le correnti più favorevoli;

- **Esploratore veterano** (4 gradi, prova a -6): può orientarsi in qualsiasi ambiente anche senza riferimenti (es. un labirinto o un sotterraneo) e capire intuitivamente dove andare per raggiungere una destinazione di cui abbia avuto una vaga indicazione circa l'ubicazione reale (es. una città, un tempio, una casa, una montagna, e così via). La capacità permette anche di ritrovare la via in caso di smarrimento e di tenere la direzione per 6 ore;
- **Esploratore supremo** (6 gradi, prova a -9): individua passaggi verso altri piani o dimensioni entro 10 km per livello, oppure portali/passaggi magici od occultati entro la sua visuale, e capisce come usarli, ma non potrà aprirli se non possiede la chiave o la parola magica.

Padronanza del territorio: all'interno del terreno favorito della sua abilità di *Sopravvivenza* il ramingo è grado di orientarsi e sopravvivere senza effettuare prove (sono richieste solo se deve sostentare altri soggetti oltre a sé stesso). Inoltre, finché è nel suo terreno favorito egli ottiene un bonus di +1 all'Iniziativa e di +2 a prove di abilità legate a Destrezza e Costituzione, nonché a prove di *Percezione* e *Cacciare*.

Tecniche di sopravvivenza: grazie al suo forte istinto di conservazione unito alle sue ottime doti percettive, due volte al giorno il ramingo può sfruttare un effetto tra i seguenti:

- dimezza la penalità alla prova di *Sopravvivenza* per cercare nutrimento e riparo (-1 ogni persona anziché -2);
- riconosce a vista piante velenose dell'habitat favorito di *Sopravvivenza* e i loro sintomi, e ne conosce gli antidoti;
- evita incontri casuali per successive 4 ore, individuando tracce lasciate da esseri pericolosi ed aggirandoli.

Svantaggi:

- deve viaggiare per almeno sei mesi all'anno o perde i benefici derivanti dal suo ruolo, e li riacquista solo dopo aver passato un mese in viaggio;
- rifiuta di indossare armature pesanti e deve sempre rimanere in ingombro Medio o Leggero, viceversa non può sfruttare la capacità di *Esploratore veterano*;
- si offre sempre volontario come apripista o ricognitore.

RAMPOLLO

Requisiti minimi: Carisma 12

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Influenza altolocata, Riscuotere favori, Senso di superiorità

Abilità Generale Bonus: *Persuasione*

Abilità Generali Obbligatorie: *Etichetta*, *Faccia tosta*

Descrizione: il Rampollo è un individuo cresciuto all'interno di una famiglia che detiene potere nella società (nobili, ricchi mercanti o astuti burocrati), e che ha imparato dai familiari a esercitare il potere nei modi più svariati.

Un rampollo è un individuo spesso egocentrico, particolarmente conscio dei propri privilegi e intenzionato a mantenerli ad ogni costo. Alcuni rampolli si sentono in dovere di aiutare i propri familiari e tutti coloro che servono o sono alleati del proprio casato, ed ottengono riconoscenza e favori da riscuotere in virtù della loro benevolenza. Altri invece operano in maniera spregiudicata e sfruttano le debolezze e i segreti altrui per manovrare i propri alleati e nemici in modo da ottenere ciò che vogliono a qualunque costo. Molti rampolli non amano sporcarsi le mani e si circondano di lacché a cui lasciano i lavori più duri, mentre altri preferiscono interagire direttamente per godere del proprio ascendente e osservare in prima persona il risultato delle loro macchinazioni. In

ogni caso, tutti i rampolli hanno sempre le spalle coperte dalla propria famiglia e dalla rete di alleati, la risorsa più importante a cui affidarsi per risolvere qualsiasi problema.

Benefici

Influenza altolocata: il rampollo gode di un bonus di +2 al tiro Reazioni e alle prove di Carisma verso qualsiasi residente nella propria comunità di appartenenza che non gli sia apertamente ostile. Inoltre, con una prova di *Etichetta* può estendere la sua influenza anche all'interno di gruppi o comunità esterne con cui venga in contatto, mentre tutte le prove di *Faccia tosta* ricevono penalità dimezzate, e una prova di abilità gli consente anche di deviare eventuali accuse a lui rivolte su qualche altro individuo come capro espiatorio.

Riscuotere favori: in base ai gradi in *Persuasione* il rampollo può ottenere determinati favori, ciascuno esigibile in base a livello del PG e gradi di *Persuasione* posseduti e con una prova di abilità che dipende dal tipo di favore:

- Minore (1° livello, 2 gradi): prova a -3
- Maggiore (6° livello, 5 gradi): prova a -6
- Eccezionale (10° livello, 8 gradi): prova a -9

La frequenza con cui si possono riscuotere i favori e l'entità del vantaggio ottenuto sono riassunti di seguito:

Tipo favore	Minore	Maggiore	Eccezionale
<i>Alleati</i>	1/settimana	1/settimana	1/mese
<i>Capitali</i>	1/settimana	1/mese	1/livello
<i>Informazioni</i>	1/giorno	1/settimana	1/mese

- **Alleati:** ottiene il sostegno di uno o più PNG per un compito specifico. Il rampollo ha a disposizione un totale di DV di PNG pari al suo livello da ripartire a suo piacimento, ma c'è un limite al livello/DV massimo del PNG in base all'entità del favore (Minore dal 1° al 4°, Maggiore dal 5° al 9°, Eccezionale dal 10° al 15°). Gli alleati concedono informazioni e aiuto temporaneo, incluso combattere, ma non prestiti di natura economica; se coinvolti in un combattimento e falliscono il tiro Morale, fuggono o si arrendono per salvarsi la vita.
- **Capitali:** ottiene un prestito per un valore che dipende dall'entità del favore (50 m.o. per livello se Minore; 500 m.o. per livello se Maggiore; 1000 m.o. per livello se Eccezionale). Il prestito può essere proposto in monete, gioielli o beni preziosi, inclusi eventuali oggetti magici. Il bene concesso è comunque da restituire al termine dell'utilizzo, in base agli accordi conclusi dal rampollo, pena pesanti ritorsioni da chi ha concesso il prestito.
- **Informazioni:** può ottenere un'informazione particolare utile ai suoi scopi da uno dei suoi contatti. Spetta al DM decidere il genere di informazione divulgata in rapporto all'importanza del favore richiesto.

Senso di superiorità: il rampollo ha un'alta opinione di sé in virtù della sua educazione e della vita agiata che ha condotto, e questo gli concede un bonus permanente di +1 ai TS su *Mente* e *Magia* e alle prove di *Carisma* e *Intelligenza*.

Svantaggi:

- investe una cifra pari a $1d10 \times 10$ m.o. per ogni mese in cui sfrutta i suoi contatti per ottenere informazioni o alleati (il doppio se sfrutta entrambi), mentre senza i soldi sufficienti non potrà sfruttare quel favore;
- se tradisce un Alleato o non restituisce il Capitale ottenuto in prestito entro i termini, il rampollo perde la possibilità di ottenere quel favore fino a quando non avrà risarcito l'alleato o il creditore o la loro famiglia in modo considerato sufficiente dal DM;
- acquista sempre i beni migliori per sé stesso (abiti, cibo, veicoli, mobilio o immobili), senza badare a spese, in caso contrario perde il beneficio del Senso di superiorità per un giorno o finché non ottiene un bene di lusso.

SIGNORE DELLA NATURA

Requisiti minimi: Costituzione e Carisma 12

Accessibile da Ramo: Divino, Marziale

Benefici: Alleato animale, Istinto bestiale, Padronanza della natura

Abilità Generale Bonus: *Empatia animale*

Abilità Generali Obbligatorie: *Sopravvivenza*

Descrizione: il Signore della Natura ama vivere a contatto con la natura e possiede un legame speciale con gli animali. Egli di solito ha trascorso buona parte della sua esistenza in zone selvagge o a contatto con fiere e bestie selvatiche e ha sviluppato una particolare affinità con questo mondo che si impegna a proteggere e far prosperare. Il signore della natura è uno strenuo difensore della sacralità dei luoghi naturali e della fauna che vi abita, caccia seguendo regole utili a mantenere in salute le specie animali e non danneggiare l'ecosistema, e pretende che anche gli altri seguano il suo esempio, arrivando allo scontro aperto con coloro che minacciano il suo stile di vita o non mostrano rispetto per la natura.

Benefici

Alleato animale: il signore della natura è in grado di legare a sé un animale come fosse l'Alleato animale di un Druido (v. regole nella sezione del Druido). L'animale aumenta la propria potenza (DV, BAB, TS, ecc.) in base al crescere del livello del padrone, ma il signore della natura soffre le stesse ripercussioni del druido se l'animale muore. Nel caso il personaggio appartenga ad una classe che ha già questa capacità (es. Druido, Ranger), questo beneficio gli consente di poter vedere e udire tramite l'alleato (concentrandosi come per evocare un incantesimo), e se ha almeno 5 gradi in *Empatia animale* può vincolare un secondo Alleato animale druidico, con DV non superiori al livello del personaggio.

Istinto bestiale: una volta al giorno il signore della natura può dare libero sfogo ai suoi istinti animaleschi più brutali e ottiene un bonus di +2 ai TxC, ai danni e alle prove di Forza, Destrezza e Costituzione fino al termine dello scontro.

Padronanza della natura: finché si trova in una zona selvaggia o di confine o nel suo terreno preferito in base all'abilità *Sopravvivenza*, il signore della natura agisce con maggiore sicurezza (+1 a tutte le prove di abilità), riesce a influenzare la fauna locale e a discernere se vi siano cambiamenti innaturali (probabilità di 5% per livello di capire se un animale o un vegetale sia magicamente controllato o alterato o se si tratti di un mutaforma). Inoltre, in base ai gradi spesi può sfruttare la padronanza della natura per produrre un effetto particolare (una volta al giorno per ciascuna abilità):

- *Empatia animale* (4 gradi, prova a -6): può replicare l'incantesimo *charme animali* (2°, dura 1 ora per grado) o *servo animale* (1°, dura 1 ora per grado);
- *Sopravvivenza* (4 gradi, prova a -6): può replicare l'incantesimo *contrastare elementi* (1°, dura 1 ora per grado) o *bacche benefiche* (1°, durano 24 ore).

Svantaggi:

- penalità di -1 a tutti i tiri se passa più di un mese in un centro urbano o fuori dalle zone selvagge;
- penalità -1 a tiri Reazioni e a prove di Carisma con esseri civilizzati (ad esclusione di druidi e razze silvane) o se agisce in zone diverse dal suo habitat naturale;
- non può usare la padronanza della natura in ambiente urbano o suburbano, anche se è nel terreno favorito;
- se l'alleato animale viene ucciso, occorre superare un TS Mente o resta stordito per 1d6 round per l'angoscia. Se l'animale muore per colpa del signore della natura, egli viene abbandonato da tutti i suoi alleati animali, e potrà ritornare ad ottenerne di nuovi solo al successivo livello.

STERMINATORE

Requisiti minimi: Intelligenza 12, Saggezza 10

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Determinazione implacabile, Fiuto del cacciatore, Tenere a bada il nemico.

Abilità Generale Bonus: *Coraggio*

Abilità Generali Obbligatorie: *Conoscenze occulte* o *Etnografia* (in base al Nemico Giurato)

Descrizione: nell'animo di uno Sterminatore alberga un odio radicato per una certa specie di nemici, spesso causato da un episodio traumatico del passato, o derivante dagli insegnamenti del mentore che gli ha passato il testimone. Ogni sterminatore porta avanti una crociata contro i mostri che infestano il mondo, anche se i motivi che li guidano sono diversi: alcuni uccidono spinti dalla sete di vendetta, altri per un senso di giustizia, altri ancora per denaro o per la gloria.

Uno sterminatore spesso inizia come apprendista di uno più esperto, che gli insegna quali siano i metodi migliori per individuare, inseguire e sterminare il proprio nemico. Quando lo giudica pronto, il mentore lascia il suo allievo libero di seguire la strada che preferisce, continuando a cacciare insieme a lui oppure separandosi. Altri invece diventano sterminatori dopo un lungo percorso solitario fatto di esperienze dolorose, che se da un lato li temprano dall'altro li rendono particolarmente sospettosi. Questi solitari imparano a proprie spese a sopravvivere senza contare su nessun altro tranne sé stessi, e sono i più ossessionati dalla propria causa di vendetta.

Benefici: ogni sterminatore si specializza fin dal principio nel combattere una certa categoria di creature, in base alla sua storia personale. Le categorie di esseri tra cui lo sterminatore può scegliere il proprio Nemico Giurato sono elencate di seguito e ciascuna copre diverse sottorazze di creature:

- Aberrazioni (bestie fantastiche, insettoidi, melme)
- Ancestrali (draghi, fatati e yugoloth)
- Costrutti
- Elementali (esseri originari dei Piani Elementali)
- Esterni (Spiriti ed esseri della dimensione dell'Incubo)
- Giganti
- Immondi (demoni, diavoli, gehreleth, slaadi e streghe)
- Mutaforma (qualsiasi mutaforma naturale)
- Non-morti
- Umanoidi mostruosi (goblinoidi, rettiloidi e antropomorfi, esclusi quelli appartenenti alle categorie precedenti)

Lo sterminatore riceve vari benefici per affrontare il suo nemico giurato (v. sotto), e se sceglie di limitarsi ad una delle sottorazze nella categoria anche i benefici si applicheranno solo a quegli esseri. Il personaggio può aggiungere una nuova categoria di nemici ogni 4 livelli, fino ad un massimo numero di nemici giurati pari a ¼ del punteggio di Intelligenza. Tuttavia, gli svantaggi dovuti alla sua professione (v. sotto) si applicano sempre a tutti i suoi nemici giurati, e ciò può risultare deleterio a lungo andare. Per questo la scelta di nuove categorie di nemici è libera e non obbligatoria, e dovrebbe essere motivata dagli eventi vissuti.

Determinazione implacabile: quando combatte contro un essere appartenente alla categoria dei suoi nemici giurati, lo sterminatore possiede una determinazione implacabile che lo rende più furioso e gli conferisce un bonus permanente di +1 al Tiro per Colpire e ai danni contro quel tipo di creature ogni 2 gradi di *Coraggio* (max +5 con 10 gradi).

Fiuto del cacciatore: in base alle dicerie e ai racconti di una certa zona, lo sterminatore può capire se un nemico giurato si aggiri nei paraggi. Grazie al suo intuito e alla sua esperienza, ogni sterminatore può tentare una prova di *Conoscenze occulte* o *Etnografia* per capire se nella zona si trovino realmente creature di quel tipo. La prova riceve sempre una penalità in base alla chiarezza o alla veridicità delle informa-

zioni raccolte come segue: racconto diretto -2, racconto indiretto -5, leggenda locale -8.

Tenere a bada il nemico: ogni sterminatore è in grado di tenere a bada il nemico grazie al suo coraggio utilizzando certi simboli, materiali o allergeni che incutono timore nei suoi avversari. Per tenere a bada un nemico lo sterminatore usa la sua azione d'attacco mostrando gli avversari l'oggetto specifico ed effettua una prova di *Coraggio* con penalità pari ai DV/livelli del nemico più forte che si trova davanti. Se la prova riesce, i nemici sono intimoriti e non possono avvicinarsi a meno di 3 metri dallo sterminatore per un numero di round pari al suo punteggio di Saggiozza, al termine dei quali il personaggio può però ripetere il tentativo nel modo sopra indicato. Se la prova fallisce invece, essa non potrà essere ritentata contro quel gruppo di nemici prima di 24 ore, e se lo sterminatore li assale, la protezione contro di loro cessa.

Svantaggi:

- una volta ingaggiata battaglia contro un nemico giurato lo sterminatore non potrà abbandonare il combattimento prima di averlo distrutto. Se però perde oltre 2/3 dei suoi PF, può scegliere la fuga per salvarsi la vita e tornare a finire il lavoro in condizioni migliori. Questa scelta è tuttavia particolarmente difficile da affrontare per il personaggio, che entra in crisi, perde la sua Determinazione implacabile e subisce una penalità di -1 ai TxC e ai TS. Mentre finché non riesce ad uccidere un essere appartenente alla specie che lo ha costretto alla fuga.

SUPPLIZIANTE

Requisiti minimi: Costituzione 12, allineamento non Buono

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Maestro della tortura, Potere perverso, Sadismo battagliero

Abilità Generale Bonus: *Resistenza*

Abilità Generali Obbligatorie: *Torturare*

Descrizione: il Supplizante è un individuo sadico che trae non solo piacere ma anche energia dall'infliggere dolore così come dal riceverlo. Il supplizante è sempre un esperto in tecniche di tortura, e trae piacere dalla visione del sangue e della violenza che lo spingono a sfogare i suoi istinti più brutali e aumentano l'adrenalina in circolo, permettendogli di diventare più micidiale in battaglia.

Benefici

Maestro della tortura: il supplizante è abile nell'uso della tortura per condizionare le sue vittime. Una prova di *Torturare* effettuata con successo impone vittima un TS. Mentre con penalità pari ai gradi spesi nell'abilità per estorcerle informazioni o plagiare la vittima (come sotto *suggerimento*). Inoltre, chi è stato torturato con successo ha soggezione del supplizante e subisce una penalità di -1 a tutti i tiri (TxC, TS, danni e prove) per azioni rivolte contro di lui.

Potere perverso: tre volte al giorno il supplizante può automutilarsi (infliggendosi una ferita reale con un'arma) per potenziare un TS, un TxC, una prova d'abilità o per sfruttare un incantesimo tra quelli memorizzati senza consumare il proprio potere magico. In pratica ottiene un bonus al TxC, a un TS o a una prova pari ai PF sacrificati, o usa un incantesimo tra quelli memorizzati senza attingere alle magie (o ai Punti Magia) usabili quotidianamente. Occorre una prova di *Resistenza* con penalità pari al doppio del bonus richiesto (max +5 a TS, TxC o prove abilità) o al livello dell'incantesimo che si desidera usare in quello stesso round (la prova di *Resistenza* sostituisce quella di *Concentrazione* solo in questo specifico caso), pur senza superare la metà dei gradi posseduti in *Resistenza*; se la prova fallisce, il supplizante si è mutilato senza ricevere alcun vantaggio. Ad esempio, con 4 gradi di *Resistenza* può ottenere fino a +2 a un tipo

di TS, a un TxC o si può usare gratuitamente un incantesimo di 1° o 2° se si supera la prova con penalità di -2 per bonus +1 o magia di 1° e di -4 per bonus +2 o magia di 2°.

Sadismo battagliero: il supplizante ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni quando i suoi PF scendono sotto al 90%.

Svantaggi:

- le mutilazioni che subisce e si autoinfligge a causa dei suoi morbosi piaceri causano la perdita di 1 PF permanente ogni 4 livelli;
- se il personaggio non infligge dolore a una vittima ogni settimana (tramite la tortura o un duello) diventa scontroso e irritabile, perdendo il bonus dovuto al Sadismo battagliero e subendo una penalità di -1 alle prove di Carisma e ai tiri Reazioni, cumulativa per ogni settimana di "astinenza" (max -5), fino a quando non tortura nuovamente qualcuno.

TEPPISTA

Requisiti minimi: Forza 12, allineamento non Legale

Accessibile da Ramo: Furtivo, Marziale

Benefici: Combattimento sporco, Istinto offensivo

Abilità Generale Bonus: *Azzuffarsi*

Abilità Generali Obbligatorie: *Allerta, Sbilanciare*

Descrizione: il Teppista è un esperto nel combattere in spazi ristretti usando armi di piccole dimensioni e azioni veloci per sbilanciare l'avversario con pugni, calci, sgambetti e altri trucchetti da rissa. Il teppista sviluppa il suo stile di combattimento crescendo in un ambiente duro, dove per difendersi serve sfruttare qualsiasi mezzo, e le uniche armi disponibili sono il proprio corpo e ciò che si trova a portata di mano.

Benefici

Combattimento sporco: il personaggio è in grado di combinare l'uso delle armi bianche con le sue tecniche di assalto a mani nude utili per azzuffarsi, creando una tecnica di combattimento spurio che disorienta l'avversario. Egli può portare ogni round un colpo disarmato (calcio, pugno o testata) come attacco secondario con penalità di -2 al TxC in aggiunta agli attacchi armati senza prove di abilità, e in base ai suoi gradi in *Azzuffarsi* può fare uso di diversi trucchi in combattimento, ciascuno sfruttabile una volta al giorno per l'intero scontro; se la prova pratica fallisce, la tecnica non ha effetto. I trucchi di combattimento accessibili sono:

- **Colpo a tenaglia** (2 gradi, prova a -3): il colpo disarmato del personaggio mira ad afferrarlo per trattenerlo vicino a sé e impedirgli di usare efficacemente le proprie armi. I due effettuano una prova contrapposta di Forza ogni round, e finché vince il teppista trattiene vicino l'avversario con uno stratagemma, ottenendo un bonus temporaneo di +1 al TxC e dando al nemico una penalità di -1 sui TxC se usa armi di taglia uguale o superiore;
- **Colpo violento** (4 gradi, prova a -6): bonus di +3 ai danni inferti sia con attacchi armati che disarmati;
- **Colpo stordente** (6 gradi, prova a -9): ogni attacco disarmato può stordire per 1d4 round avversari di taglia uguale o inferiore se non effettuano un favorevole TS. Corpo con penalità pari al bonus Forza del teppista.

Istinto offensivo: il teppista ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni usando qualsiasi arma di dimensioni più piccole della propria taglia, e ignora eventuali penalità al TxC se usa oggetti comuni come armi non convenzionali. Inoltre, egli può sbilanciare l'avversario come azione gratuita una volta al round con una favorevole prova di *Sbilanciare* che riceve una penalità pari ai Dadi Vita del bersaglio.

Svantaggi:

- riceve una penalità di -1 al TxC se usa armi di pari taglia o più grandi, inclusa qualsiasi arma a due mani.

TESTUGGINE DA GUERRA

Requisiti minimi: Forza 14, Costituzione 10

Accessibile da Ramo: Divino, Marziale

Benefici: Attacco possente, Guscio impenetrabile, Marcia inarrestabile

Abilità Generale Bonus: *Intimidire*

Abilità Generali Obbligatorie: *Muscoli*

Descrizione: la Testuggine da guerra è l'epitome del guerriero corazzato e inarrestabile. La testuggine basa tutte le sue capacità marziali sull'uso di armatura e scudo come se fosse parte del suo stesso corpo, garantendosi allo stesso tempo un'ottima copertura contro i colpi nemici e una presenza imponente con cui li terrorizza e riesce a sfondare le loro difese.

La testuggine considera la protezione dell'armatura e la mole del suo fisico come gli alleati più preziosi di cui dispone. Per questo non è interessata a stili di combattimento lezionosi ed agili, né ad armi maneggevoli e corte, ma predilige strumenti pesanti e in grado di penetrare con efficacia micidiale la difesa dei suoi nemici. Un guerriero testuggine è caratterizzato dall'incedere lento e pesante, ma costante e inarrestabile come la marea.

Benefici

Attacco possente: due volte al giorno, la testuggine può far valere la propria fierezza con una prova di *Intimidire* a -6 e se ha successo raddoppia il suo bonus di Forza nel Tiro per Colpire o in quello per determinare i danni per la durata dello scontro; se la prova fallisce, l'opzione è sprecata.

Guscio impenetrabile: il personaggio è a proprio agio con protezioni ingombranti e aumenta di 1 punto il bonus offerto alla CA da armature medie o pesanti e quello offerto da uno scudo di almeno una taglia più grande della propria.

Marcia inarrestabile: il personaggio può farsi largo in mezzo ai nemici senza timore. Occorre una prova di *Muscoli* contrapposta a una prova di Forza del nemico più possente, che aggiunge al tiro un bonus di +1 per ogni altro individuo di pari taglia che sbarrò il passo al personaggio (aumentare o ridurre il bonus proporzionalmente per esseri di taglie diverse); se la prova riesce, con un'azione di round completo la testuggine si sposta alla sua velocità di cammino e oltrepassa la linea dei nemici senza subire alcuna ferita, indipendentemente dai loro attacchi in mischia.

Svantaggi:

- deve sempre avere Ingombro Medio o Pesante in combattimento se vuole sfruttare le sue capacità di ruolo;
- non può mai aggiungere il suo bonus Destrezza alla CA;
- può usare solo armi e scudi di taglia uguale o superiore alla propria e rifiuta le armature leggere.

UOMO D'ONORE

Requisiti minimi: Forza 12, Saggezza 10, allineamento Legale non malvagio o Neutrale buono

Accessibile da Ramo: Divino, Marziale

Benefici: Determinazione, Fratellanza, Rettitudine

Abilità Generale Bonus: *Coraggio*

Abilità Generali Obbligatorie: *Conoscenze marziali*

Descrizione: un Uomo d'Onore (o Donna d'Onore) è un combattente che aderisce ad un codice di comportamento improntato al rispetto dell'autorità, al senso di appartenenza ad una compagnia e al comportamento onorevole in battaglia e nella vita quotidiana. Gli uomini d'onore tendono a distinguersi dagli altri combattenti indossando una fascia bianca (una fuscaccia, una bandana o una fascia) che simboleggia la loro purezza morale. Inoltre, essi hanno sempre un cerchio rosso in evidenza sul loro vestiario o sulla pelle (in faccia, sulle mani o in una zona visibile), che rappresenta il sangue versato per difendere il loro onore.

Ogni uomo d'onore appartiene ad una compagnia ben precisa, che sia militare, religiosa o civile, un'organizzazione costituita per propugnare il rispetto e la difesa di determinati ideali, persone (nobili, regnanti, prelati o comandanti in capo) o insediamenti e luoghi. Essi giurano fedeltà ad un codice d'onore che prevede sempre il rispetto di comuni dettami, ma non pretendono che faccia lo stesso anche chi non appartiene alla loro cerchia, e di solito sono abbastanza tolleranti nei confronti di chi non aderisce al loro codice di condotta, a patto che questi non lo deridano o non li provochino. Un uomo d'onore può associarsi a diversi gruppi, a patto che nessuno di essi metta in dubbio la sua fedeltà alla compagnia principale e che i loro scopi e modi di agire non siano in contrasto col suo codice di condotta. La maggior parte degli uomini d'onore ha un'indole sedentaria, preferisce agire in un ambito ristretto dove sono conosciuti e rispettati, ma vi sono altri che invece cercano di far conoscere il loro codice fin negli angoli più remoti del mondo, agendo per essere d'ispirazione ad altri e portare nuovi membri in seno alla propria confraternita.

Ogni compagnia segue una serie di Precetti (regole che dettano obblighi e divieti) e di Protocolli (comportamenti da tenere in certe circostanze). Indipendentemente dalla natura di ogni compagnia, tutte rispettano i seguenti **Precetti**:

- L'onore è più importante della vita: combatti fino alla morte per difenderlo;
- La paura è accettabile, la codardia non lo è;
- La verità è encomiabile, la menzogna esecrabile;
- Le armi da tiro sono accettabili per cacciare le bestie, non per affrontare un tuo pari;
- Ubbidisci sempre ai comandanti della Compagnia e a coloro a cui la Compagnia giura fedeltà;
- Vendica sempre un'offesa all'onore della Compagnia, dei comandanti, degli alleati e della propria persona, in quest'ordine preciso;
- Onora i tuoi cari in ogni momento, anche nella morte, e non dimenticarli mai;
- Sii tollerante delle altrui credenze e costumi, ma non prendervi parte se infrangono i Precetti;
- Diffondi il codice di condotta col tuo comportamento, non tramite la forza;
- Se responsabile per la morte di un amico, un alleato, o un seguace, assolviti ai suoi obblighi per rendergli giustizia e proteggere il tuo onore;
- Non attaccare gli indifesi, i deboli e gli innocenti;
- Non prendere ostaggi per minacciare un nemico;
- Non assecondare azioni disonorevoli altrui;
- Mantieni le promesse;
- Rispetta i tuoi doveri;
- Ripaga i tuoi debiti.

La lista dei **Protocolli** comuni è invece la seguente:

- **Protocollo dell'Ospitalità:** un buon anfitrione deve proteggere i suoi ospiti da ogni danno, mentre gli ospiti sono tenuti a rispettare le regole della casa in cui soggiornano. L'ospitalità deve essere limitata ad un certo periodo di tempo, al termine del quale l'ospite deve abbandonare la dimora, a meno che l'invito non venga esplicitamente rinnovato; l'ospitalità può essere revocata solo se l'ospite si macchia di una grave colpa verso l'anfitrione.
- **Protocollo della Sfida:** prima di iniziare un combattimento è consuetudine dichiarare apertamente la sfida affinché l'avversario possa prepararsi a reagire e non sono ammessi attacchi individuali di sorpresa o alle spalle. Prima di iniziare una guerra o una battaglia campale occorre informare l'avversario inviando una dichiarazione formale; partecipare a imboscate durante una guerra è concesso solo se la dichiarazione di guerra è stata presentata ufficialmente.

- **Protocollo del Duello:** prima di iniziare un duello formale, occorre informarsi sulle regole valide nella regione e combattere rispettando queste norme, attenendosi ad esse per decretare il vincitore.
- **Protocollo della Negoziazione:** se una delle parti in causa in un combattimento chiede una tregua per negoziare, è obbligo concederla per ascoltare le sue proposte. Per assicurare il rispetto della tregua, le fazioni opposte si scambiano ostaggi, ovvero individui che comprendono di doversi comportare in modo onorevole per mantenere la tregua fino al termine della negoziazione. Se la tregua viene interrotta in seguito ad un attacco a sorpresa o se gli ostaggi vengono uccisi per qualsiasi motivo, la parte offesa può uccidere a sua volta gli ostaggi e non sarà più obbligata ad accettare una tregua.
- **Protocollo del Tradimento:** chi è accusato di aver tradito i Precetti deve essere catturato e processato per ripristinare l'onore della confraternita. Prima di comminare la sentenza è fatto obbligo accertare la veridicità della colpa dell'accusato, indipendentemente dagli ordini ricevuti. Se non si è in grado di farlo, occorre portare il colpevole davanti ad una corte di sei uomini d'onore che giudicheranno la sua colpa e commineranno la sentenza finale, considerata inappellabile anche in caso di morte.

Benefici

Determinazione: l'uomo d'onore possiede una determinazione implacabile che gli consente di beneficiare di un bonus al TxC e ai danni per combattere il nemico dichiarato della sua compagnia. Il tipo di nemico viene deciso in base alla compagnia di appartenenza e il bonus può essere +1 per una categoria generica scelta tra seguaci di un culto malvagio o caotico, bestie fantastiche, costrutti, demoni, diavoli, draghi, elementali, fatati, insettoidi, non-morti e umanoidi, oppure +3 per seguaci di un particolare culto o un gruppo più ristretto di mostri tra le categorie sopra esposte (es. goblinoidi, rettiloidi, licanotropi, giganti, streghe, draghi cromatici, vampiri, viverne, rakasta, ecc.).

Fratellanza: l'uomo d'onore deve obbedienza alla sua compagnia ma può anche ottenere aiuto quando occorre. Oltre all'ospitalità obbligatoria a cui può appellarsi grazie ai Protocolli, in base ai gradi investiti nell'abilità *Conoscenze marziali* il personaggio può ottenere determinati vantaggi dal suo ordine per portare a termine un'impresa che non contravenga i principi della compagnia, con una penalità alla prova che dipende dal favore richiesto:

- **Favore minore** (2 gradi, prova a -3, una volta al mese, tempo impiegato 1d6+3 giorni): ottenere gratuitamente una cavalcatura standard, un carro, vettovalgie o equipaggiamento del valore massimo di 10 m.o. per livello;
- **Favore maggiore** (4 gradi, prova a -6, una volta ogni 6 mesi, tempo impiegato 1d4+2 giorni): ottenere gratuitamente equipaggiamento superiore (50 m.o. per livello) o un numero di gregari di livello 1°-4° pari a metà del punteggio di Carisma del personaggio;
- **Favore unico** (6 gradi, prova a -9, una volta all'anno, max 1 volta per ogni confratello, tempo impiegato 1d4 giorni): ottenere in prestito un oggetto magico o una somma non superiore a 1.000 m.o. per livello, o l'aiuto di un confratello di livello inferiore al personaggio.

Rettitudine: l'uomo d'onore è rinomato per la sua rettitudine e ottiene un bonus di +2 ai tiri Reazioni e alle prove di Carisma verso chi lo conosce (amico o rivale). Egli inoltre beneficia di alcune capacità speciali in base ai suoi gradi in *Coraggio*, ciascuna sfruttabile una volta al giorno con penalità alla prova pari al livello dell'effetto da contrastare.

- **Pensiero puro** (2 gradi): può ignorare un TS fallito contro un effetto di Ammalimento o Illusione;

- **Animo incorruttibile** (4 gradi): può ignorare un TS fallito contro un effetto di Negromanzia o Trasmutazione;
- **Cuore indomabile** (6 gradi): può ignorare un TS Corpo fallito o subire danni standard anziché aumentati (es. x2)

Svantaggi:

- il personaggio deve rispettare tutti i Precetti e i Protocolli della sua compagnia di appartenenza, che possono comprendere altre regole oltre a quelle summenzionate;
- se viola apertamente uno dei Precetti davanti a testimoni, il soggetto è considerato un Traditore, perde il beneficio della Fratellanza ed è sottoposto al Protocollo del Tradimento, che può comportare la morte;
- se viola apertamente uno dei Protocolli davanti a testimoni, il soggetto perde il beneficio della Fratellanza fino a quando non compie un'azione sufficiente a riparare al torto nei confronti della parte offesa;
- se non mantiene la parola data, si dimostra menzognero o in qualche modo si approfitta di un innocente, che venga scoperto o meno, il soggetto perde il beneficio della Rettitudine finché non fa pubblica ammenda e viene perdonato dalla parte lesa;
- se il suo allineamento diviene Caotico o Malvagio, il personaggio abbandona automaticamente il ruolo.

VIAGGIATORE PLANARE

Requisiti minimi: Intelligenza 12

Accessibile da Ramo: Arcano, Divino, Furtivo, Marziale

Benefici: Esploratore planare, Retaggio planare, Sopravvivenza planare

Abilità Generale Bonus: *Sopravvivenza*

Abilità Generali Obbligatorie: *Conoscenze planari*

Descrizione: un Viaggiatore Planare è un esperto dei vari piani che compongono il Multiverso ed è sempre in cerca di un modo per esplorarne ogni angolo, desideroso di carpire nuovi segreti e trovare nuove strade per viaggiare tra i piani.

Il viaggiatore planare possiede un vincolo speciale con le energie del Multiverso, forse a causa del retaggio ereditato da qualche antenato planare o dalle energie a cui viene esposto durante i suoi viaggi. Egli è abituato a non farsi mai sorprendere dalle condizioni del luogo in cui arriva, e di solito studia bene la sua destinazione prima di mettersi in viaggio. Il suo legame speciale col Multiverso gli concede la capacità di scovare portali naturali o addirittura di creare squarci di passaggio tra i piani. Un viaggiatore planare di solito è di larghe vedute, a causa delle incredibili diversità a cui lo ha abituato il multiverso, e si unirà a qualunque compagnia gli garantisca sufficiente protezione per continuare le sue esplorazioni.

Benefici

Esploratore planare: il personaggio sviluppa un legame sovranaturale con la struttura del Multiverso finché continua ad esplorarlo che gli permette di sfruttare le sue *Conoscenze planari* per ottenere i seguenti effetti in base ai gradi posseduti (potere usabile massimo 3 volte al giorno):

- **Trovare portali** (2 gradi, prova a -4): è in grado di individuare l'ubicazione del più vicino portale verso un determinato piano o dimensione individuando tracce occulte ai più grazie alle sue conoscenze (occorre una prova ogni 8 ore di viaggio);
- **Viaggiare sicuri** (4 gradi, prova a -6): è in grado di orientarsi ogni volta che serve per non perdersi attraverso il piano che sta attraversando o per capire dove si trova rispetto al suo piano di origine se si trova nell'Etereo, in uno degli Elementali, nell'Astrale o in una dimensione attigua (es. Dimensione degli Spiriti o dell'Incubo);
- **Aprire portali** (6 gradi, prova a -9): il viaggiatore conosce un rituale per aprire una breccia temporanea e passare in un piano attiguo all'interno del medesimo Multi-

verso. Il varco resta aperto al massimo per 1 round per livello del personaggio, che può chiuderlo a suo piacere finché si trova a contatto con la breccia, e permette un solo passaggio a chiunque lo attraversi (max 6 persone ogni round). Il rituale consuma materiali speciali del valore di 1.000 m.o. e fiacca la volontà del personaggio che perde temporaneamente 2 punti di Saggezza, recuperabili automaticamente dopo un riposo di 8 ore.

Retaggio planare: in virtù del suo legame col Multiverso, il personaggio può comprendere istintivamente e parlare con una qualsiasi creatura planare senziente con cui viene in contatto se supera una prova di Intelligenza dopo almeno un paio d'ore passate ad ascoltare la lingua sconosciuta. Se la prova fallisce è possibile ritentare il giorno seguente con un bonus cumulativo di +1, se invece riesce il viaggiatore sarà in grado di conversare in quella lingua finché fa pratica, perdendone la conoscenza se non la parla per almeno 24 ore. Inoltre, il personaggio ottiene dei vantaggi in base al ramo di appartenenza della sua classe primaria come segue:

- **ARCANO:** i suoi incantesimi sono più potenti contro creature di altri piani, che subiscono -1 ai loro TS o vedono ridotta la loro Resistenza alla Magia del 10% (a scelta del giocatore, ma l'effetto non sarà modificabile).
- **DIVINO:** il personaggio mantiene il suo legame con la divinità in qualsiasi luogo si trovi, anche in piani o dimensioni chiuse, e quando si trova nei piani allineati con la sfera di sua preferenza (quella della divinità se mono-teista, una a sua scelta in caso contrario) ottiene un bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza;
- **FURTIVO:** la Destrezza aumenta di 2 punti e ottiene +2 alla prova di qualsiasi abilità ladresca quando si trova fuori dal suo piano;
- **MARZIALE:** +1 temporaneo a TxC e danni contro creature di altri piani dotate di un particolare allineamento (a scelta tra Legale, Neutrale o Caotico).

Sopravvivenza planare: grazie alle sue conoscenze il personaggio può orientarsi e sopravvivere in qualsiasi piano. Una prova di *Sopravvivenza* permette di trovare cibo adatto e riparo utile per sostentare sé stesso e altri soggetti in ogni piano. Inoltre, una prova a -6 dopo un rituale di 1d2 ore gli consente di adattare il suo corpo in modo da ignorare gli effetti deleteri di un determinato piano o dimensione per 12 ore; la prova va ripetuta ogni 12 ore per mantenere la protezione, altrimenti si deteriora e subisce gli effetti deleteri del luogo in cui si trova.

Svantaggi:

- deve fare almeno sei viaggi planari ogni anno o perde i benefici derivanti dal suo ruolo, e li riacquista solo dopo aver esplorato almeno due nuovi piani o luoghi sconosciuti all'interno di piani già visitati;
- vulnerabile nei confronti di extraplanari con allineamento opposto (Legge vs Caos oppure Bene vs Male; se Neutrale può scegliere l'allineamento opposto a piacere), subisce una penalità di -1 a qualsiasi TS per evitare danni fisici, magici o soprannaturali causati da loro.

VINCOLATORE

Requisiti minimi: Carisma 14, Intelligenza 12

Accessibile da Ramo: Arcano

Benefici: Controllo esteso, Vincolo superiore

Abilità Generale Bonus: *Autorità*

Abilità Generali Obbligatorie: *Magia arcana*

Descrizione: il Vincolatore è un incantatore specializzato nei rituali per vincolare e controllare animali, mostri ed esseri planari, riuscendo a dominare anche le creature evocate da altri e potendo avere più di un singolo famiglia a servirlo.

Il vincolatore dispone di una notevole forza spirituale per potenziare il vincolo che esercita su altre creature, ed è un esperto nei rituali di evocazione, che spesso ha studiato su antichi tomi o che conosce per esperienze dirette dovute a viaggi o battaglie a cui ha partecipato. Il vincolatore ritiene che l'uso di creature evocate o controllate sia una pratica utile e naturale per qualsiasi incantatore, e di solito non ha remore a sfruttare gli esseri evocati per portare a termine i suoi scopi. Questa tendenza spesso combacia con la tolleranza o l'abbraccio di pratiche schiaviste da parte del vincolatore, che spesso stabilisce lunghe catene di comando di cui rimane il vertice, per sfruttare a suo vantaggio la forza del numero.

Benefici

Controllo esteso: sfruttando gli incantesimi "*Evoca alleato*", il vincolatore può raddoppiare la durata dell'effetto con una prova di *Autorità* con penalità pari a metà dei DV dell'essere evocato. Inoltre, se perde il controllo di uno degli esseri che ha evocato, può riprenderne il controllo con una prova di *Autorità* contrapposta alla prova di Carisma di chi sta cercando di sottrargliela o con penalità pari al livello dell'incantesimo. Infine, se occorre mantenere la concentrazione per controllare esseri evocati o controllati dal vincolatore (es. con *evoca elementali* o *controllare animali*), una prova di *Autorità* con penalità pari a metà dei DV dell'essere costringe la creatura ad obbedire per 1 turno senza che il vincolatore debba concentrarsi su di esso, al termine del quale è necessaria un'altra prova, fino al massimo di 1 ora al giorno per ogni creatura. La capacità può essere usata una volta al giorno per ogni tipologia di creature tra quelle influenzabili in base ai gradi di *Autorità* del personaggio: con 2 gradi gli Animali, con 4 gradi le Bestie fantastiche e con 6 gradi gli Extraplanari evocati.

Vincolo superiore: il vincolatore consuma solo la metà dei PE necessari per vincolare un famiglia, anche se il rituale ha il costo standard. Inoltre grazie al vincolo superiore egli aggiunge 1/3 dei suoi gradi di *Autorità* alla prova di Volontà per sottomettere un alleato planare (v. *evoca alleato planare* o *evocazione*) o per vincolare un famiglia e può avere contemporaneamente 3 famigli (uno per ciascun tipo) in base ai gradi di *Autorità* che possiede: con 2 gradi vincola un Famiglio Animale, con 4 gradi un Famiglio Mostruoso, e con 6 gradi vincola un Famiglio Planare; in ogni caso non può mai sfruttare più di un solo Legame familiare (v. abilità derivante dal vincolare un famiglia descritta nel *Tomo della Magia*).

Infine, una volta al giorno il personaggio può vincolare anche creature evocate da altri che abbiano DV pari a 3/4 del suo livello, in base ai gradi in *Autorità* che possiede: con 2 gradi vincola Animali, con 4 gradi Bestie fantastiche, con 6 gradi vincola Extraplanari. Occorre una prova di *Autorità* con penalità pari ai DV dell'essere, che se vincolato resta al servizio del personaggio al massimo per 1 round per livello, o finché l'evocatore originale non rimanda indietro la creatura.

Svantaggi:

- se maltratta i suoi famigli, questi possono travisarne gli ordini per ripicca, pur senza danneggiarlo direttamente;
- deve sempre avere almeno un famiglia vincolato a sé o perde i benefici del Vincolo superiore;
- subisce 2 Livelli Negativi ogni volta che perde un famiglia, fino a quando non ne vincola uno nuovo.

APPENDICE 3: GIOCHI GLADIATORI

STORIA DEI GIOCHI GLADIATORI

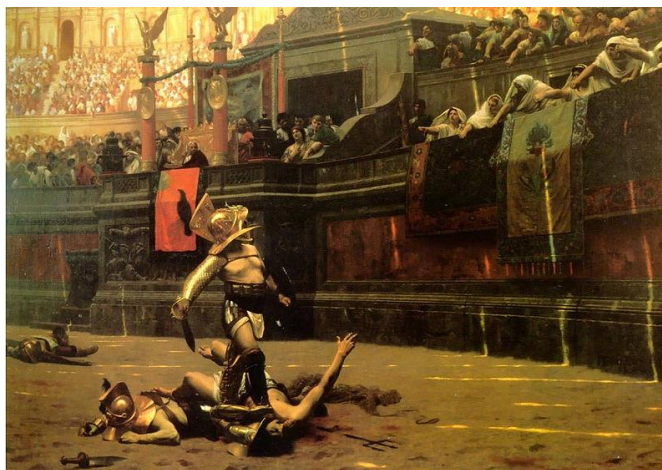
Il gladiatore è un particolare lottatore che si cimenta in giochi pubblici organizzati dai ricchi thyatiani (spesso nobili) o dall'imperatore all'interno di un'arena. Il nome deriva dal gladio, la daga usata molto spesso nei primi combattimenti, organizzati in origine dagli invasori alphetiani durante l'occupazione di Thyatis prima della fondazione dell'impero. I governatori alphetiani si divertivano a far scontrare regolarmente tra loro in un'arena appositamente costruita schiavi presi dalla popolazione thyatiana e armati con gladio (la spada tipica thyatiana) e brandelli di armatura, oppure a vederli combattere contro bestie feroci o mostri allevati per questo scopo. Lo spettacolo era appannaggio dei nobili alphetiani e degli invitati thyatiani, al solo fine di fiaccarne le velleità di rivalsa e di resistenza alla dominazione alphetiana.

Dopo la cacciata degli invasori, la pratica rimase d'uso comune presso i nobili thyatiani, che all'inizio facevano combattere solo schiavi condannati a morte in giochi gladiatori pubblici, creando uno spettacolo in cui poter appagare tutti gli istinti più brutali del popolo e offrendo capri espiatori su cui riversare la loro rabbia. In seguito all'espansione dell'impero e alla volontà di creare un comune senso di orgoglio nazionale da parte dei governanti, i giochi assunsero un nuovo aspetto: un tributo alla potenza dell'impero, per ricordare agli spettatori le battaglie vittoriose e il dominio thyatiano sui popoli conquistati. Allo stesso tempo, la brutalità degli spettacoli nell'arena serviva per dare alla plebe più povera che assisteva ai giochi una visione migliore della propria vita, in comparazione a quella degli schiavi e dei gladiatori che si battevano per sopravvivere. L'idea del trionfo del più forte, così cara alla cultura thyatiana, venne inculcata in tutti i cittadini dell'impero anche grazie ai giochi gladiatori, che rappresentavano l'applicazione più diretta ed evidente della regola.

Ai giochi coi gladiatori si aggiunse poi lo spettacolo noto come *Venatio* (caccia) o *Bestiarium* (lotta con belve e mostri), in cui i gladiatori si scontravano con le fiere e i mostri per rinforzare l'idea della superiorità dell'uomo sulla natura, e più in particolare la superiorità dei thyatiani su tutti i loro nemici, di qualsiasi specie o razza, mentre i combattimenti tra gladiatori finirono per celebrare il coraggio e la virtù dei soldati thyatiani e di Thyatis stessa.

A causa dell'influenza del culto di Vanya (improntato alla mitizzazione del guerriero vittorioso e del combattimento senza esclusione di colpi) sul carattere nazionale thyatiano, la figura del gladiatore divenne col tempo talmente popolare da rendere i giochi uno sport nazionale e il gladiatore una professione ambita e rispettata. Agli schiavi e ai condannati a morte cominciarono ad affiancarsi così sbandati o piccoli criminali in cerca di fortuna, che in cambio del condono delle loro pene accettavano di rischiare la vita in un'arena, fino a che la fama e la ricchezza di alcuni gladiatori divenuti liberi furono tali da attirare anche soldati e mercenari di professione all'interno delle scuole gladiatorie, col solo scopo di diventare ricchi e famosi.

I gladiatori attuali si dividono tra veri professionisti e principianti, oppure tra liberi volontari (*auctorati*) e condannati (criminali, schiavi, prigionieri di guerra, cioè in una parola *noxii*), senza distinzione di razza o sesso (anzi, i combattimenti tra gladiatrici spesso sono i più richiesti proprio perché le donne nell'arena sono rare, e incarnano meglio la figura di Vanya, patrona dei giochi). Molti di loro usano soprannomi per mascherare il proprio status di schiavi o condannati, oppure per ottenere il favore del pubblico. Ai classici giochi gladiatori (*munus gladiatorium*) si affiancano anche spettacoli in cui vengono giustiziati i criminali, condannati a morire nei modi più diversi (traffitti, crocifissi, sbranati dalle belve,



squartati da altri gladiatori o facendosi a pezzi tra loro) per dare l'esempio a migliaia di spettatori e rinforzare l'idea della giustizia thyatiana inevitabile e spietata contro qualsiasi criminale che danneggi l'Impero. Quei condannati che però riescono a sopravvivere alla morte vengono considerati prescelti da Vanya per cercare la redenzione tramite la battaglia, e vengono così irreggimentati nelle scuole gladiatorie come *damnati in ludum*, cioè condannati a combattere fino alla morte nell'arena, o fino a che non riescano ad ottenere il perdono e la libertà grazie all'ammirazione dei nobili per le loro capacità.

L'abitudine ai giochi si è talmente radicata nella società thyatiana che ogni governante (dai Baroni all'Imperatore, dai Senatori ai ricchi epuloni) sa bene che alla base della sua popolarità coi sudditi sta la sua capacità di offrire loro nutrimento e giochi (*panem et circenses*), a riprova di quanto sia importante nella vita dei cittadini thyatiani lo spettacolo offerto nell'arena, considerato essenziale quanto il cibo. Proprio durante il corso dell'ultimo secolo gli spettacoli si sono evoluti al punto tale che nelle città thyatiane le più importanti arene pubbliche offrono messe in scena talmente complesse e grandiose da richiedere un'organizzazione che coinvolge centinaia di maestranze: finti duelli navali in arene allagate appositamente in cui combattono due galere (*naumachie*), ricostruzioni di battaglie campali con armate illusorie ed effetti magici, scontri con mostri esotici e spaventosi in gabbie appositamente costruite per proteggere il pubblico, e così via.

L'evento più famoso e apprezzato sono i Giochi Imperiali (*Imperium Ludi*) che si tengono settimanalmente nel Colosseo di Thyatis (detto anche Arena Zendroliana o Anfiteatro Massimo), combattimenti assolutamente aperti a tutti i cittadini. Tra tutti gli eventi organizzati nel Colosseo, i *Ludi Triumphales* (Giochi del Trionfo) sono uno spettacolo unico istituito intorno al IV secolo DI dall'Imperatore Alexian II per celebrare la riconquista di Hattias e la gloria dell'Impero, e in seguito organizzato dall'imperatore una volta all'anno, in occasione del Giorno di Vanya.

ORGANIZZAZIONE DEI GIOCHI

I giochi gladiatori (detti anche *Hoplomachia*) cominciano con una grande festa per i combattenti la notte prima dello scontro, a cui un vasto pubblico è invitato. Queste feste si tengono solitamente nelle ville di importanti mecenati e gli ospiti sono sempre uomini ricchi e potenti. A volte però capita che sia lo stesso promotore dei giochi ad organizzare un banchetto aperto a tutti in un luogo sufficientemente ampio e frequentato (come un tempio, una piazza o un campo), mostrando i suoi campioni per attirare pubblico e tessere importanti legami con i potentati locali.

Il giorno successivo i gladiatori entrano nell'arena sui carri o marciando compatti in parata, salutati con ovazioni

dalla folla festante. Una volta raggiunto il palco che ospita il mecenate di turno, i gladiatori porgono il loro saluto nel quale contemplanò costantemente la possibilità di morire in duello: *Ave! Morituri te salutant! o Nos morituri te salutamus!* (Salve a te! Noi che stiamo per morire ti salutiamo).

I giochi cominciano con una battaglia finta detta *Prolusio*, con armi di legno o imbottite che permettono ai gladiatori di fare un po' di riscaldamento prima di combattere seriamente. Successivamente si esegue un sorteggio accompagnato da corni e tamburi per abbinare tra loro i gladiatori secondo le categorie a cui appartengono o le figure che incarnano, visto che ogni tipo di scontro prevede degli accostamenti rituali, secondo il programma stabilito dagli organizzatori in base ai contendenti e alla volontà del mecenate. I duelli individuali solitamente sono inframmezzati da momenti di comicità in cui buffoni e attori parodiano le battaglie tra i gladiatori o inscenano famosi scontri mitologici per esorcizzare la morte e far divertire il pubblico.

Al termine del combattimento, se uno dei contendenti capitola o si arrende ma non è ancora morto, è diritto del vincitore stabilire la sua sorte, che di norma si rivolge agli spettatori per ascoltare la vox populi (la voce del popolo); se invece è presente un governante o l'Imperatore, è a lui che deve rivolgersi il vincitore al pari del vinto per avere il responso. Lo stesso imperatore ascolta a sua volta il verdetto del pubblico prima di pronunciare la sua sentenza, proprio perché i giochi gladiatori sono l'unico vero momento della *res publica* in cui il giudizio del popolo può influenzare direttamente la decisione del capo. Il pubblico esprime il suo gradimento in maniera sonora e ben visibile, con fischi o applausi e gesti di apprezzamento o sdegno, fino a che non sia chiaro quale sia la volontà della maggioranza. Tuttavia, è raro che un gladiatore professionista venga ucciso a sangue freddo, perché questi atleti sono un bene prezioso per i lanisti e il pubblico. Soltanto chi si comporta vilmente viene condannato a morte dal pubblico, il che accade raramente: i combattenti di carriera sono esperti nel catalizzare l'attenzione e trasmettere forti emozioni e il pubblico non vuole vederli morire, ma tornare in futuro per dare spettacolo.

L'ordine definitivo di vita o di morte spetta comunque solo al nobile di rango più alto presente allo spettacolo in qualità di rappresentante della legge e del popolo thyatiano. Il gesto classico del pubblico e del giudice finale verso i gladiatori vincitori è il pollice recto (girato in su), che manifesta la loro approvazione per il vincitore e il tributo al campione. In seguito, se il pubblico vuole ringraziare i gladiatori che hanno ben combattuto ma perso, il pollice viene inclinato verso il basso (pollice verso) per indicare che il vincitore deponga a terra le armi e risparmi il suo avversario. Se invece il pubblico giudica l'esibizione indegna o il nemico vinto particolarmente debole, vile o disprezzabile, il pollice viene portato in posizione orizzontale e passato da una parte all'altra del collo o del torace per indicare la morte.

In seguito, due figuranti coi costumi di Thanatos (dio della morte) e Masauwu (giudice delle anime) entrano in scena per compiere il rito finale. Il finto Thanatos pianta una falce nel corpo della vittima, mentre Masauwu la tocca con un tizzone ardente per provare che sia definitivamente morta. Poi il corpo viene deposto su una barella portata da due servi detti *libitinari* ("portatori di barella") e fatto uscire dalla *Porta Libitinaria*, mentre il vincitore esce dalla *Porta Triumphalis* (Porta del Trionfo) e gli sconfitti ancora in vita dalla *Porta Sanavivaria* (Porta del Risanamento).

Il vincitore al termine dello scontro riceve un Ramo di Palma, mentre in occasione di giochi solenni e religiosi può guadagnare addirittura la Corona d'Alloro. Solo una volta ottenuti più di cento Rami e almeno un Corona si ha diritto all'ambito *Rudis*, cioè il gladio di legno che indica la libertà raggiunta col titolo di Rudiario, un risultato ambito da tutti i

gladiatori ma raggiunto da pochi, che in seguito riescono a ritirarsi e a godersi la vecchiaia vivendo di rendita grazie alla popolarità acquisita combattendo.

SCUOLE GLADIATORIE

Le scuole o palestre gladiatorie (*ludi gladiatorum*) esistono in tutte le maggiori città dell'entroterra thyatiano e nelle province più importanti, anche se capita di vederle anche nelle zone rurali o nelle province più sperdute, fondate da qualche facoltoso mecenate patito dei giochi. Ogni scuola è diretta da un *lanista*, ovvero un privato abbastanza ricco da permettersi di acquistare o reclutare, addestrare e sfamare uomini reclutati come gladiatori, oltre a provvedere al loro equipaggiamento e agli alloggi. Il lanista è un imprenditore che fa commercio di gladiatori e li affitta all'organizzatore (*editor* o *munerarius*) degli spettacoli (*munera*), traendone il proprio profitto, che non viene meno neppure se il gladiatore muore durante il combattimento; in questo caso infatti l'*editor*, oltre a pagare il prezzo d'ingaggio, risarcisce al lanista anche il valore del gladiatore, una sorta di indennizzo per i suoi mancati guadagni futuri (per questo l'attività del lanista è considerata di livello infimo, di poco superiore a quella degli schiavisti). Il lanista porta spesso una bacchetta (*virga*) considerata segno di comando ed in genere è un ex-gladiatore veterano affrancato che, conclusa l'attività agonistica, è stato insignito del *rudis* (la spada di legno simbolo di libertà) ed elevato pertanto al rango di Rudiario. Quei rudiarii che godono di molta popolarità e di amicizie importanti riescono ad ottenere munifici doni grazie a cui possono ritirarsi e mettersi in affari come lanisti.

I gladiatori che appartengono ad una scuola vivono insieme in baracche spartane (sia quelli liberi che gli schiavi) e sono tutti soggetti alla stessa ferrea disciplina. I loro istruttori li addestrano per raggiungere la massima potenza fisica attraverso una dieta bilanciata, costante allenamento fisico e attente cure mediche, poiché per il lanista questi sono beni preziosi che se ben sfruttati garantiscono compensi principeschi. Gli addestratori stessi nella maggior parte dei casi sono ex gladiatori affrancati (rudiarii) che non hanno trovato altro lavoro al di fuori dell'arena, oppure gladiatori schiavi troppo anziani o malandati per combattere, o ancora guerrieri di una certa esperienza che hanno scelto di ritirarsi e vivere più serenamente la vecchiaia istruendo altri nell'arte del combattimento. In qualsiasi caso, tutti gli addestratori sono sia maestri che guaritori (per questo chiamati *Doctores* o *Magistri*), e insegnano ai gladiatori i rimedi più comuni per trattare le ferite riportate in battaglia e prendersi cura del proprio corpo con saggezza. A questo si aggiunge un addestramento militare approfondito e strutturato, per padroneggiare tutte le armi normalmente usate nei giochi, con particolare attenzione alle tecniche di scherma, che sono la base per ogni gladiatore. Dopo l'iniziale periodo di ambientamento il lanista decide insieme al *magister*, che giudica le caratteristiche fisiche, la mobilità e la perizia sul campo, e ad un *medicus*, che ne valuta invece lo stato complessivo di salute, l'assegnazione del novizio (*tiro*) alla classe gladiatoria più idonea, curandone con la dieta e la ginnastica lo sviluppo fisico e la tonicità muscolare. L'addestramento è sempre rigidissimo e rigoroso, poiché ha lo scopo di programmare ogni ora del giorno di questi atleti, inclusi i momenti di rilassamento, e di proteggere il prestigio della classe gladiatoria.

I gladiatori iniziano a fare pratica con armi contundenti, repliche in legno delle armi più comuni come gladio e *pugio* (pugnale). Il primo passo è allenarsi contro un bersaglio fisso (il cosiddetto *palus*), poi si passa a bersagli mobili, come sacchi oscillanti, manichini ruotanti, e così via, e solo una volta considerato pronto il gladiatore può iniziare ad addestrarsi combattendo con un altro atleta. La gladiatura moderna è uno

sport pubblico di alto livello, e i centri di addestramento rivaleggiano tra loro nel cercare di produrre i migliori combattenti. La fortuna di un gladiatore dipende dalle sue vittorie nell'arena e dal modo in cui riesce ad incantare il pubblico con le sue tecniche di combattimento, la presenza scenica e la teatralità. Per questo i lanisti tengono un registro per ciascuno dei propri gladiatori in cui segnano il numero di vittorie e sconfitte in rapporto agli scontri combattuti, le uscite di scena per infortunio, le grazie ricevute dal pubblico o dai nobili, e i riconoscimenti ottenuti (il più alto dei quali per un gladiatore è la Corona d'Alloro). Le condizioni di vita per i gladiatori famosi sono eccezionali, in quanto hanno le porte aperte a tutte le serate mondane organizzate a Thyatis e dintorni, e possono diventare dei veri e propri nobili con un po' di abilità e coi contatti giusti.

I membri di una scuola o di una palestra gladiatoria formano una cosiddetta *familia gladiatoria* che prende il nome dal proprietario della scuola. Nelle contese pubbliche, solitamente la lotta è tra i membri della stessa famiglia, in modo che se la lotta termina con la morte di un contendente, il suo onore viene salvato dal fatto che è stato un suo stesso fratello ad avere la meglio. Negli eventi più grandi e spettacolari invece, diverse scuole partecipano contemporaneamente, e non è escluso che alcune famiglie organizzino dei veri e propri spettacoli itineranti, girando di città in città e allestendo giochi gladiatori all'occasione nelle varie arene, nelle piazze o presso le ville di aristocratici facoltosi.

Le scuole gladiatorie più prestigiose sono quelle di *Hattias*, *Lucinius* e *Kerendas*, e la più grande ed importante dell'Impero è la *Ludus Magnus*, la Scuola Gladiatoria Imperiale, adiacente al Colosseo, al quale è collegata da una galleria sotterranea. Intorno alla *Ludus Magnus* sorgono il *Ludus Matutinus*, l'anfiteatro ove alla mattina si svolge la caccia alle belve feroci (*venatio*), e l'Anfiteatro dell'Arena, un palazzo con annessa area di addestramento gestito dall'Ordine dell'Arena, una confraternita fondata e gestita da gladiatori affrancati con lo scopo di proteggere tutti i gladiatori che ne fanno parte. Il Colosseo possiede una fitta rete di celle, stanze e tunnel sotterranei, che vengono usati dai gladiatori per andare e venire dalla scuola all'arena senza essere visti dal pubblico, e che ospitano le belve feroci e gli schiavi condannati ai giochi, i quali vedono la luce del sole solo quando devono uscire all'aperto nell'arena per combattere o morire.

CATEGORIE GLADIATORIE

I gladiatori si dividono in categorie precise, ciascuna delle quali ha le proprie peculiarità in materia di equipaggiamento e di colpi permessi, con annessi vantaggi e svantaggi. Cercando di rendere pari le capacità offensive di ogni combattente, i thyatiani dosano questi vantaggi e questi svantaggi facendo abbinamenti mirati nei giochi, e cercando di trarre spunto sia dalle leggende e dalla mitologia religiosa che dalla storia delle conquiste e delle campagne militari thyatiane.

Nota: la maggior parte delle categorie sotto riportate riprendono fedelmente quelle in uso tra i romani.

Asciatore: gladiatore appartenente al popolo normanno o agli atruaghin, specializzato nel combattimento veloce con asce o scuri e protezioni leggere.

Equipaggiamento: fascia pettorale e gambali o pelli protettive, buckler, scure, ascia da battaglia o bipenne.

Bestiario: gladiatore addestrato a combattere solo contro le fiere o contro i *dymrakeri* e poco protetto.

Equipaggiamento: piastra toracica e schinieri o corazza toracica, scudo o rete, giavellotto o frusta, lancia.

Dimachere: gladiatore che combatte con due armi, solitamente due gladi.

Equipaggiamento: bracciali, piastra toracica con elmo aperto, due armi.

Dymrakeri: qualsiasi gladiatore umanoide; il nome deriva dai primi schiavi goblinoidi provenienti dalla foresta di *Dymrak*. Lottano con armi naturali o tipiche della loro cultura.

Equipaggiamento: pezzi di armatura (se concessi), armi pesanti o dentate.

Equites: gladiatori a cavallo che combattono tra loro, spesso sono *kerendani* o anche centauri, mentre i cavalli hanno bardature leggere o nessuna protezione.

Equipaggiamento: corazza toracica, spada o lancia da cavaliere.

Essedario: gladiatore che corre o combatte sui carri.

Equipaggiamento: piastra o corazza toracica con elmo aperto, giavellotto.

Fustigatore (detto *Paegnarius* dai romani): gladiatore di stazza imponente che combatte contro schiavi rei di aver commesso una grave offesa o aver tentato la fuga. Alcuni schiavi, anziché essere giustiziati o puniti dal loro padrone, vengono ripudiati e venduti all'arena, dove devono affrontare davanti al pubblico il Fustigatore, che ha il compito di punirli intrappolandoli e battendoli o sferzandoli a sangue. Se però lo schiavo (armato di pugnale e cestus) sopravvive, viene considerato degno di unirsi ai gladiatori.

Equipaggiamento: schinieri e manica, frusta o sferza uncinata e mazza pesante.

Lanceario (detto *Oplomaco* o *Sannita* dai romani): gladiatore proveniente dalle *Hinterland*, associato a *Diulanna* e a tutte le colonie riottose e selvagge.

Equipaggiamento: gambali o schinieri, cintola, manica, elmo aperto, scudo, lancia, spada corta o giavellotto.

Laqueario: nei giochi organizzati dagli *alphaltiani*, i laqueari erano gli *alphaltiani* che acchiappavano quegli schiavi che tentavano di fuggire e li immobilizzavano finché qualcuno non li uccideva (il lasso è un'arma che gli *alphaltiani* hanno imparato ad usare dagli schiavi *jenniti*). In seguito è diventata una figura gladiatoria legata al dio della schiavitù, *Brissard* (si associa il laccio del Laqueario alle catene del dio della schiavitù, una figura importata dagli *alphaltiani*).

Equipaggiamento: manica, galerus, galea, lasso, gladio o giavellotto.

Malleatore: gladiatore specializzato nell'uso di armi contundenti pesanti; molti sono nani o seguaci di *Thor*.

Equipaggiamento: corazza di scaglie o maglia con elmo aperto, maglio da guerra, mazza pesante o mazzafrusto.

Mirmidone (detto *Gallo* o *Mirmillone* dai romani perché indossava un elmo con cresta a "murmillo", pesce): gladiatore di corporatura robusta e dal fisico possente, che incarna l'epitome del legionario thyatiano e dell'eroe devoto a *Vanya*.

Equipaggiamento: schinieri, manica, galea, scudo grande o a torre, gladio.



Ordinario: gladiatore di livello più basso, spesso uno schiavo o un galeotto con poca esperienza nei giochi.

Equipaggiamento: pugnale, cestus e manica.

Provocatore: guerriero ben piazzato e corazzato, simboleggia il perfetto guerriero hattiano.

Equipaggiamento: corazza di maglia o bande con galea, scudo, spada lunga o lancia.

Reziario: il termine deriva dall'uso della rete, che associa il reziario all'acqua e a Protius. Possono essere di qualsiasi etnia, ma spesso sono nuari o ierendiani.

Equipaggiamento: manica, galerus, rete, tridente e pugnale.



Sagittario: un cavaliere (di solito kerendano) o un centauro che combatte contro belve o umanoidi, e la cavalcatura ha protezioni parziali.

Equipaggiamento: schinieri, pettorale, arco corto, gladio.

Scissore (il nome romano deriva da un attrezzo a forma di forbice con cui il gladiatore bloccava il gladio avversario): guerriero specializzato nell'uso di un'arma che blocca o spezza quella avversaria (es. spada rompilama).

Equipaggiamento: corazza lamellare o schinieri e manica, un'arma che blocca o spezza quella avversaria.

Secutore: addestrato a combattere contro i reziari, fa della velocità e del combattimento incalzante la sua arma vincente. I secutori sono sempre di etnia alasiyana o thothiana, associati al fuoco e a Rathanos.

Equipaggiamento: manica, schinieri, scudo, elmo, cintola, e spada a lama curva (spada-falcetto, scimitarra o storta).

Sicario (detto *Trace* dai romani): il termine deriva dall'uso della sica, un'arma alphetiana diffusa in particolare tra i seguaci di Talitha (famigerati assassini), e rappresenta l'etnia alphetiana, letale e sleale.

Equipaggiamento: Manica, schinieri, galea, scudo, sica.



Le combinazioni proposte normalmente, oltre a scontri tra membri della stessa categoria, sono le seguenti:

Bestiari o Sagittari vs Dymrakeri o Belve
(Civiltà vs Istinti selvaggi, Uomo vs Bestia)

Dymrakeri vs Asciatori o Malleari
(Umanoidi vs nemici storici)

Essedari o Fustigatori o Mirmidoni vs Ordinari
(se vince l'ordinario passa di grado)

Laqueari vs Lanceari
(Impero vs Colonie, Brissard vs Diulanna)

Mirmidoni vs Asciatori
(Thyatis - Ex colonie, Guerrieri civilizzati - Selvaggi)

Mirmidoni vs Lanceari
(Thyatis - Thratia, Soldati - Ribelli, Vanya - Diulanna)

Mirmidoni vs Sicari
(Thyatis - Alphetia, Onore - Slealtà, Vanya - Talitha)

Reziari vs Secutori
(Acqua vs Fuoco, Protius vs Rathanos)

Scissori vs Secutori o Lanceari o Mirmidoni o Sicari

Provocatori vs tutti gli altri