

Appendice

Incantesimi, oggetti, avversari relativi all'avventura

In questa sezione abbiamo riportato gli oggetti, gli avversari e un particolareggiato spazio relativo agli incantesimi che i giocatori incontreranno durante lo svolgimento dell'avventura. Alcuni dettagli sono stati sviluppati direttamente sul testo della vicenda ma per altri è stato necessario dedicare una sezione apposita per delineare maggiormente le loro caratteristiche; gli stessi possono essere inseriti, ed eventualmente sviluppati, in altre sessioni di gioco.

Ovviamente il DM, se ritiene necessario, può modificare le proprietà degli oggetti o delle creature, tenendo ben presente che quanto sotto riportato è stato specificatamente adattato per il lineare svolgimento della **"Fiamma della Vita"**. Si consiglia, se possibile, di reperire una copia di **Hollow World** (purtroppo il testo è solo in Inglese) per meglio comprendere il Mondo Cavo, la sua geografia e gli abitanti. In questa avventura la struttura fisica e demografica sono solamente sfiorate lasciando aperte, anzi spalancate, tutte le porte per sviluppare nuove ed entusiasmanti sessioni. Sarebbe utile, per un migliore svolgimento, avere una copia dell'espansione: **Gli emirati di Ylaruan** al fine di agevolare il gioco nel villaggio di Kirkuk.

Buon divertimento!

Glossario

CA: classe armatura;
DM: Dungeon Master
MC: Mondo Cavo;
MM1: volume primo Manuale dei Mostri;
MM2: volume secondo Manuale dei Mostri;
MMU: Manuale dei Mostri unico;
PF: punti ferita
PG: personaggio giocante;
PNG: personaggio non giocante;
PX: punti esperienza;
TS: tiro salvezza;
TxC: tiro per colpire;
Piede (30,48 cm); Braccio (182,88 cm).

Simboli



lettura del DM



leggere chiaramente le frasi in grassetto



indovinelli e quesiti



particolare importante



i PG devono prestare attenzione



tesoro (oggetti o altro)



trappola



veleno

L'avventura

Amarkan, antico e potente mago dell'impero Nithiano sta ricostruendo da molte decadi, nonostante le difficoltà per l'ingerenza degli Immortali, le cause della rovina del suo impero. Egli, apprendendo da frammenti di discorsi di avventurieri, recependo informazioni da sperduti testi ed interrogando oracoli ed indovini, ha appreso le motivazioni degli sconvolgimenti che hanno devastato l'antico impero e il motivo per cui parte dei sopravvissuti è stato portato all'interno di un particolare luogo detto "Mondo Cavo", posto nel sottosuolo degli Emirati di Ylaruan.

Gli abitanti, ignari del mondo sovrastante (gli Immortali li hanno privati della memoria storica e sono intervenuti, nel corso del tempo per mantenere questo mondo celato), hanno continuato, per secoli e secoli, a vivere con i costumi e le leggi del precedente impero. Solo nelle ultime decadi, alcuni intraprendenti avventurieri dei mondi di superficie sono penetrati all'interno di questo Mondo Cavo, ma sono stati tutti uccisi e/o imprigionati. Grazie a questi esploratori una potente fazione di maghi e chierici nithiani è venuta a conoscenza che il loro mondo si trova all'interno della terra e che sulla superficie, dopo la scomparsa dell'impero, si sono sviluppati nazioni e popoli.

La suprema arroganza di questa fazione li ha portati ad escogitare un devastante piano per riportare Nithia al suo massimo splendore, assoggettando i popoli della superficie al fine di obbligare i popoli della superficie a convertirsi ai Signori del Fuoco. Amarkan, per incentivare i PG ad indagare, per suo conto, sulla misteriosa locazione del suo antico popolo e per esplorare sugli accadimenti degli ultimi periodi che stanno accadendo nel Mondo Cavo, avvelena, con una sostanza nithiana, i giocatori, sapendo che l'antidoto per tale veleno è presente unicamente presso la sua antica civiltà di appartenenza: immergendo cioè il corpo di colui che ha subito il veleno nella sacra *Fiamma della Vita*...

Gli Incantesimi

Comunicazione*

Scuola.....	Divinazione
Raggio	stesso piano di esistenza
Area d'effetto.....	due pergamene o tavolette
Durata	24 ore
Effetto.....	permette la comunicazione a distanza per mezzo di due pergamene o tavolette

Con questo incantesimo, l'incantatore incanta due pergamene, velli o tavolette di cera (o simili supporti di scrittura non più ingombranti di 100 grammi ciascuno), che permettono di scrivere e ricevere messaggi a distanza, fintanto che entrambe le pergamene sono nello stesso piano di esistenza. Per tutta la durata dell'incantesimo (1 turno per livello), chiunque scriva (con mezzi comuni) un messaggio di al massimo 100 parole su uno dei due supporti incantati, farà comparire lo stesso messaggio sull'altro, ed esso rimarrà impresso fintanto che non viene cancellato da una delle due pergamene (mediante una parola di attivazione), oppure fino al termine dell'incantesimo. È possibile comunicare al massimo un messaggio al minuto finché dura l'incantesimo (ovvero non si può cancellare un messaggio più di una volta ogni minuto).

Se un *dissolvi magie* viene lanciato su una delle due pergamene o se uno dei due supporti viene distrutto fisicamente, l'incantesimo cessa per entrambe.

Confusione*

Scuola.....	Ammaliamento
Raggi.....	36 metri
Area d'effetto.....	sfera di 9 metri di raggio
Durata.....	12 round
Effetto.....	le creature nell'area hanno istinti confusi

Questo incantesimo getta nella più completa confusione tutte le creature che si trovano in una sfera di 9 metri di raggio entro 36 metri dall'incantatore (che deve stare attento a non ricadere entro l'area d'effetto della magia). Alle vittime con 1-2 DV/livelli non è concesso alcun Tiro Salvezza per evitarne gli effetti, mentre quelle con 3 o più DV/livelli devono effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitare la confusione, finché l'incantesimo ha effetto o esse restano nella zona colpita. Gli esseri confusi si comportano irrazionalmente e in modo casuale per l'intera durata dell'incantesimo, o finché gli effetti non vengono dissolti magicamente. Per stabilire le azioni di un essere confuso, il DM deve tirare 2d6 ogni round, controllando il risultato nella seguente tabella:

Effetti della Confusione (2d6)

2-5	Attacca il gruppo cui appartiene colui che ha lanciato l'incantesimo
6-8	Non fa niente, salvo difendersi da eventuali attacchi diretti
9-12	Attacca il suo stesso gruppo

Non è possibile rendere permanente la confusione su di un essere, ma è possibile rendere permanente con l'incantesimo permanenza gli effetti della confusione all'interno di una determinata area, così che chiunque venga a trovarsi al suo interno ne risenta.

Fulmine Magico*

Scuola.....	Invocazione
Raggio	54 metri
Area d'effetto.....	fulmine largo 1,5 metri e lungo 18
Durata.....	istantanea
Effetto.....	crea un fulmine lungo 18 metri che causa 1d6 Pf per livello a tutti quelli che colpisce

Questo incantesimo crea un fulmine largo 1,5 metri, che parte da un punto a scelta entro 54 metri dall'incantatore e si estende per 18 metri in linea retta, colpendo senza possibilità d'errore il bersaglio prefissato. Tutti gli esseri che si trovano nella sua traiettoria subiscono 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore (max 20d6), anche se possono dimezzare tali danni effettuando ciascuno con successo un TS contro Incantesimi.

Fuoco Dilaniante*

Scuola.....	Invocazione
Raggio	1 metro per livello
Area d'effetto.....	una creatura
Durata.....	istantanea
Effetto.....	morte per evaporazione dei liquidi (TS perde solo 1/3 dei Pf)

L'incantatore si concentra su un bersaglio vivente entro 1 metro per livello, rilasciando all'interno del corpo della vittima il potere distruttivo del fuoco. I liquidi della vittima iniziano subito a ribollire per un round, ed essa deve fare un TS contro Raggio della Morte: se fallisce, muore per evaporazione dei liquidi, viceversa perde 1/3 dei suoi Punti Ferita attuali.

L'incantesimo non funziona contro non-morti, costruiti e creature prive di liquidi corporei (come elementali di fuoco, aria e terra), né ovviamente contro creature protette da anti-magia. Gli esseri acquatici e gli elementali dell'acqua inoltre subiscono una penalità di -4 al loro Tiro Salvezza.

Localizzare Creatura*

Scuola.....	Divinazione
Raggio.....	0
Area d'effetto.....	raggio di 100 metri + 6 metri per livello
Durata.....	1 turno per livello
Effetto.....	individua una creatura conosciuta entro 100mt + 6 mt per livello

Questo incantesimo consente di individuare la posizione di una creatura conosciuta o familiare se essa si trova entro l'area d'effetto della magia. La magia permette di localizzare una creatura specifica (come il fabbro Fergus) o appartenente ad una specie nota al mago (come un unicorno), ma non creature di tipo generico ("un umanoide" o "un animale"). L'incantatore però deve aver visto il soggetto specifico o un membro della specie richiesta almeno una volta. Se il soggetto si sta spostando, l'incantatore conosce anche la direzione in cui si muove e può così seguirla fintanto che esso rimane entro l'area d'effetto dell'incantesimo.

Questa magia non riesce a localizzare soggetti protetti magicamente da incantesimi di divinazione e rimane in funzione per 1 turno per livello, senza che sia necessario concentrarsi per evocare il potere. Tuttavia, essa rimane attiva solo relativamente al soggetto indicato, e non si può quindi cambiare specie o soggetto una volta lanciata la magia. Creature magicamente camuffate vengono registrate dall'incantesimo come se appartenessero alla loro reale specie se il camuffamento è solo illusorio (es. *automutazione*); se invece la trasformazione è reale (es. *metamorfosi* o *autometamorfosi* o il potere del metamorfosis) il soggetto cercato può evitare di essere scoperto effettuando un TS contro Incantesimi (unico caso in cui è concesso per sfuggire alla localizzazione) nel momento in cui entra per la prima volta nell'area d'effetto dell'incantesimo (il risultato del TS vale per tutta la durata della magia).

Maledizione*

Scuola.....	Necromanzia
Raggi.....	tocco
Area d'effetto.....	una creatura
Durata.....	permanente
Effetto.....	infligge una maledizione su una creatura, un oggetto o un luogo

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

Trappola di Fuoco*

Scuola.....	Abiurazione
Raggio.....	tocco
Area d'effetto.....	un oggetto chiudibile
Durata.....	permanente
Effetto.....	protegge oggetto con runa che esplode

Questo incantesimo deve essere lanciato su un qualsiasi oggetto chiudibile (un libro, una scatola, una porta, un baule, ecc.), che da quel momento acquista un sigillo magico invisibile di protezione. L'oggetto su cui si posiziona la *trappola di fuoco* non può avere una seconda apertura né altri incantesimi di protezione attivi. L'incantatore sceglie un punto dell'oggetto che diventa il centro dell'effetto, e quando qualcuno che non sia il mago tenta di aprirlo, questo causa una esplosione di fuoco che si propaga per un raggio di 1,5 metri a partire dal centro. Le fiamme infliggono 2d6 danni + 1 punto per livello dell'incantatore (max 2d6 + 36 Pf) a cose e creature presenti nel raggio dell'esplosione (possibile tentare un TS contro Incantesimi per dimezzare), ma non danneggiano l'elemento protetto dalla trappola. La *trappola di fuoco* se attivata sott'acqua infligge danni dimezzati e crea una grossa nuvola di vapore.

L'incantatore è in grado di usare l'oggetto senza far scattare la trappola, cosa possibile anche a qualsiasi individuo che conosca la parola chiave per aprire l'oggetto senza attivare la detonazione (l'incantatore deve scegliere una parola chiave mentre evoca la trappola).

La trappola è permanente finché non viene attivata, dopo di che scompare. La *trappola di fuoco* può essere dissolta magicamente con le normali probabilità, ed essa è così difficile da individuare e disarmare che un ladro ha una penalità di -30% a questi tentativi.

* questi incantesimi sono stati ricavati dal tomo "Magia di Mystara" a cura di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè in quanto il Mondo Cavo è parte di tale ambientazione e rispondono ai requisiti di gioco della versione AD&D.

Incantesimi della tradizione Nithiana

Livello di potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Alterare fuochi normali	Allucinazione mortale	Ali della fenice	Animazione dei morti
Analizzare	Creazione spettrale	Blocca persone [Dolore]	Aura difensiva	Blocca mostri [Assorbire energia vitale]
Charme persone [Oratoria]	ESP [Autocombustione]	Contenitore magico* [Maschera di morte]	Charme mostri [Museruola magica]	Contattare piani esterni [Telepatia]
Contrastare elementi	Fiamma magica	Dardi incendiari	Copia fedele	Creazione minore
Esplosione elementale	Fluttuare	Dissolvi magie	Fauci della terra	Dardo fatale
Estetismo	Folata di vento	Distuggere non-morti*	Frantumare	Dissoluzione*
Guarigione necromantica	Freccia acida	Infravisione	Freccia nera	Evoca elementali [Simbolo di discordia]
Individuare il magico	Immagini illusorie	Ingrandire*	Maledizione	Fiamma purificatrice
Lettura dei linguaggi	Indebolire non-morti*	Palla di fuoco	Muro di fuoco	Forma elementale
Luce magica*	Individuare il male	Potenziamento vitale	Passa pareti	Forza taurina*
Mani brucianti	Invisibilità [Mimetismo]	Protezione da proiettili normali	Porta dimensionale [Carro magico]	Giara magica [Oblio]
Raggio incandescente	Occhi di bragia	Rifocillare	Scolpire pietra	Onda di fuoco
Scavare	Riparare	Sigillo del serpente	Scrutare [Terreno illusorio]	Teletrasporto [Memoria]
Sigillo d'allarme	Sfera incendiaria	Velocità*	Scudo di fuoco	Traccia di fuoco
Simbolo di svenimento	Vedere l'invisibile [Trama ipnotica]	Verità del sangue	Strali infuocati	Vincola golem [Immagine persistente]

Livello di potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Armatura magica	Aura elementale	Alter ego
Carne in pietra*	Barriera respingi incantesimi	Catene imprigionanti	Cambiaforma
Controllare non-morti [Morte]	Collare dell'asservimento [Copia incantesimo]	Corpo di sabbia	Cancello [Connessione]
Creare non-morti	Conoscenza [Duplicazione magica]	Creare mostri magici [Simbolo di follia]	Creare ibridi [Previsione]
Creare pietra	Controllare costrutti [Animare armi]	Creare non-morti superiori	Creare qualsiasi mostro [Illusione mortale]
Evoca alleato planare [Tentacolo infuocato]	Fusione necromantica [Fuoco dilaniante]	Creazione maggiore	Cristallizzare
Fiamma di giustizia	Lamento lugubre	Danza	Distruzione del magico
Forma eterea [Evanescenza]	Mente collettiva [Incubo illusorio]	Filatterio vitale* [Stasi temporale*]	Fiume di sabbia
Lucchetto magico	Metamorfosi naturale	Miraggio arcano	Furia infuocata
Olografia	Preservazione	Morte esplosiva	Immunità
Porta magica	Ragnatela infiammante	Nube corrosiva	Longevità*
Protez. elementale estesa	Risucchio vitale	Orrido avvizzimento	Potere elementale
Terre mobili	Roccia	Permanenza	Realtà illusoria
Tocco infiammante	Simbolo di sonno	Pietra del sole	Simbolo di morte
Viaggio elementale [Globo di invulnerabilità]	Teletrasporto di ogni oggetto [Velo]	Trappola arcana [Schermo di invulnerabilità]	Vincolare l'anima* [Parola del sonno]

Aree di diffusione: Thothia, Ylaruam, Nithia (Mondo Cavo).

Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italiano* non funzionano all'interno del Mondo Cavo (dove si trovano i Regni di Nithia) a causa dell'Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi nithiani, e sono state sostituite dagli incantesimi evidenziati tra parentesi quadre (mentre continuano ad essere valide per la tradizione nithiana in Thothia e in Ylaruam). Alcuni degli incantesimi sconosciuti nel Mondo Cavo secondo le regole riportate a pag. 4 della "Hollow World Player's Guide" (come *palla di fuoco* e *lettura dei linguaggi*) sono invece noti ai nithiani.

Nota 2 La magia nithiana si basa sulla **Potenza elementale**: Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Fuoco della sua tradizione.

Incantesimi arcani inefficaci nel Mondo Cavo

Questa appendice indica quali incantesimi arcani non funzionano all'interno del Mondo Cavo a causa dell'Incantesimo di Preservazione. L'elenco si basa sulla lista originale presente nel *Hollow World - Player's Guide* (pagine 4 e 5) ma include anche tutti quegli incantesimi divini aggiunti in questo manuale con caratteristiche o effetti simili a quelli delle magie inefficaci elencate nel succitato manuale.

Nel Mondo Cavo l'Incantesimo di Preservazione annulla qualsiasi magia mortale (esclusi effetti prodotti da immortalità o da artefatti) di questo tipo:

- ❖ tutti i tipi di charme e dominazione mentale, controllo dell'anima o della forza vitale.
- ❖ tutti i tipi di invisibilità ed effetti che penetrano l'invisibilità (compresa *vista rivelante*).

- ❖ qualsiasi incantesimo che veda nel futuro o nel passato e *conoscenza*.
- ❖ qualsiasi forma di scrutamento a distanza.
- ❖ effetti di bloccaggio.
- ❖ effetti che leggono nella mente dei soggetti
- ❖ effetti che permettono di comunicare coi morti.
- ❖ effetti che mettono in contatto con piani esterni o col mondo esterno.
- ❖ effetti di trasporto istantaneo o tra piani.
- ❖ effetti che evocano creature da altri piani o da altri luoghi.
- ❖ effetti che creano esseri viventi.
- ❖ effetti di possessione di un corpo altrui.
- ❖ qualsiasi tipo di reincarnazione o resurrezione.
- ❖ *Desiderio* e qualsiasi effetto di simile potenza.

Livello di potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Amicizia	Charme animali	Blocca persone	Charme mostri	Blocca mostri
Celarsi ai non-morti	ESP	Contenitore magico*	Controllare emozioni	Blocca non-morti
Charme persone	Evoca alleato animale	Controllare animali	Controllare umanoidi	Comando inconscio
Disarmare	Invisibilità	Il lamento del prigioniero	Il miracolo dell'amore	Contattare piani esterni
Parola del comando	Sensi arcani	Iscrizione segreta	Invisibilità migliorata	Controllare draghi
	Vedere l'invisibile	Ombra strisciante	Occhi del morto	Déjà-vu
	Zona di verità*	Presagio	Occhio dello stregone	Dominare persone
		Sfera di invisibilità	Passa roccia	Evoca elementali
		Spicare	Porta dimensionale	Giara magica
		Suggestione	Possessione delle spoglie	Servigio mortale
		Viceversa	Scrutare	Sogno
		Visione della morte	Seconda vista	Telepatia
			Sonnambulismo	Teletrasporto
				Tunnel dimensionale
				Vincola golem
				Vista rivelante

Livello di potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Bandire	Assorbire conoscenze	Cancello
Amante fantasma	Charme piante	Charme di massa	Cerchio di teletrasporto
Controllare extraplanari	Collare dell'asservimento	Clonare	Creare ibridi
Controllare non-morti	Conoscenza	Controllare viventi	Creare qualsiasi mostro
Convocare*	Controllare costrutti	Creare mostri magici	Desiderio
Evoca alleato planare	Corpo astrale	Divinazione ultima	Dominare mostri
Forma eterea	Creare mostri normali	Filatterio vitale*	Labirinto astrale
Fuorviare	Esigere	Risonanza empatica	Mappa rivelatrice
Imposizione	Evoca oggetti	Trappola arcana	Paralisi di massa
Reincarnazione	Fusione necromantica		Trascendere la vita
Richiamo telepatico	Invisibilità di massa		Vincolare l'anima*
Specchio comunicante	Mente collettiva		
Suggestione di massa	Rifugio dimensionale*		
Viaggio elementale	Soccorso		
	Specchio del passato		
	Spostamento planare		
	Teletrasporto di ogni oggetto		
	Trasporto via roccia		
	Vincola elementari		

Incantesimi divini inefficaci nel Mondo Cavo

Questa appendice indica quali incantesimi divini non funzionano all'interno del Mondo Cavo a causa dell'Incantesimo di Preservazione. L'elenco si basa sulla lista originale presente nel Hollow World – Player's Guide (pagine 3 e 4) ma include anche tutti quegli incantesimi divini aggiunti in questo manuale con caratteristiche o effetti simili a quelli delle magie inefficaci elencate nel succitato manuale.

Nel Mondo Cavo l'Incantesimo di Preservazione annulla qualsiasi magia mortale (sono esclusi quindi effetti prodotti da immortali o da artefatti) di questo tipo:

- ❖ tutti i tipi di charme e dominazione mentale, controllo dell'anima o della forza vitale.
- ❖ tutti i tipi di invisibilità ed effetti che penetrano l'invisibilità (compresa *vista rivelante*).

- ❖ qualsiasi incantesimo che veda nel futuro o nel passato e *conoscenza*.
- ❖ qualsiasi forma di scrutamento a distanza.
- ❖ effetti di bloccaggio.
- ❖ effetti che leggono nella mente dei soggetti
- ❖ effetti che permettono di comunicare coi morti.
- ❖ effetti che mettono in contatto con piani esterni o col mondo esterno.
- ❖ effetti di trasporto istantaneo o tra piani.
- ❖ effetti che evocano creature da altri piani o da altri luoghi.
- ❖ effetti che creano esseri viventi.
- ❖ effetti di possessione di un corpo altrui.
- ❖ qualsiasi tipo di reincarnazione o resurrezione.
- ❖ *Desiderio* e qualsiasi effetto di simile potenza.

Livello di potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello
Affascinare animali	Bacio di Valerias	Blocca animali*	Amuleto dell'anima
Genealogia	Blocca persone*	Blocca licanthropi*	Evoca spiriti minori
Intuizione	Charme animali	Blocca spiriti*	Legame totemico
Parola del comando	Evoca alleato animale	Evocare il totem	Passa pianta
Predire il tempo	Individuare l'allineamento*	Parlare coi morti	Sciame d'insetti
Rivela bugie	Invisibilità agli spiriti	Preveggenza	Seconda vista
Servo animale	Richiamo della mandria	Richiamo animale	
Tocco paralizzante			

Livello di potere degli incantesimi

5° livello	6° livello	7° livello
Cancello di fuoco	Avvento degli eroi	Charme piante
Charme mostri	Evoca spiriti maggiori	Desiderio
Comando*	Evocazione*	Morte strisciante
Comunicare col signore degli spiriti	Parola del ritorno	Oscura stretta di Thanatos
Comunione divina	Trasporto via piante	Resurrezione integrale*
Creare animali normali		Viaggiare
Evoca conciapelli		Vincola elementali
Evoca elementari		
Evoca teschio cornuto		
Legame spirituale		
Resurrezione*		
Rispetto della legge		
Viaggio dello spirito		
Vista rivelante		

PNG

Omar El Bissi..... ladro 6° livello
 Razza mezz'elfo
 Allineamento..... caotico buono
 CA..... 7
 Note..... grande senso di opportunismo, ottimo conoscitore del territorio degli Emirati.
 Caratteristiche For 8; Des 16; Cos 13; Int 15; Sag 12; Car 13;
 Armi spada corta 1d6, pugnale 1d4
 Oggetto magico..... anello di protezione +1

Ekh Aton chierico 3° livello
 Razza..... umano
 Allineamento..... neutrale puro
 CA..... 8
 Note..... estremamente schivo e sospettoso
 Caratteristiche For 8; Des 7; Cos 8; Int 13; Sag 10; Car 15;
 Armi pugnale 1d4; bastone 1d3/1d3
 Oggetto magico..... simbolo di protezione +2

Gli Oggetti

Fungo della Calcena*

Stagione..... Sempre 2%
 Zona Climatica Tutte
 Regione..... Sottoterra
 Preparazione..... 2 settimane (per pozione)
 Costo 100 mo/ 1.000 mo (per pozione)
 Usi..... 1
 Controllo capacità..... -

Chiunque inal le spore di uno di questi funghi rosa ha una penalità di -3 in tutti i tiri salvezza contro le illusioni per 2d12 ore. Il fungo può essere utilizzato per creare una pozione: in primo luogo è necessario preparare del te e una volta pronto è necessario lasciare il muschio a riposare nel te per 2 settimane. Il risultante decotto, bevuto, è un potentissimo allucinogeno. Chiunque sotto la sua influenza vedrà tutto ciò che il DM voglia che esso veda. Questo effetto dura 2d12 ore.

* estratto da "Guida alle Erbe" versione 5.0

Boccette color ambra

se aperte rilasciano una **tossina** sotto forma di fumo che causa 4d8 nel raggio di 10 piedi e 2d4 nel raggio di 20 piedi; TS su veleni, dimezza;

L'abbraccio di Nithia (Artefatto)

- Caratteristiche: nessun TS; durante la sua azione aumenta di 2 punti la caratteristica principale del soggetto a seconda del ruolo svolto.
- Effetto primario: grande debolezza e febbre seguito da un periodo di euforia e insonnia.
- Effetto secondario: dopo due mesi dall'infezione diminuisce di 1 punto ogni caratteristica. Ogni 15 giorni l'infetto subisce la diminuzione di 1 punto fino alla morte.
- Effetto imprevedibile: a periodo variabile (a discrezione del DM), per la durata di 2 minuti i PG perdono 5 punti di ogni caratteristica (fino al minimo di 1).
- Antidoto: immergere per 10 secondi l'infetto nella sacra Fiamma della Vita, custodita dai chierici nithiani all'interno del Mondo Cavo

Gli Oggetti magici

Lo Specchio dell'Ego

- Infrangibile e indistruttibile
- Resistente alla magia
- La struttura è fisica, si può toccare e danneggiare ma si ricostruisce immediatamente
- L'incantesimo **individuazione del magico** non ha nessun effetto
- **NB**, per ogni round che i PG passeranno davanti al portale senza attraversarlo l'aria aumenta di 1 grado partendo da 30 gradi

Il doppio giudizio di Al Kalim

- armi magiche +2,
- danno 2d6 cadauna
- utilizzabili da allineamenti LB o NB e con doppio attacco

Il sacro Kha

- una croce latina sormontata da un anello ovale nella parte superiore al posto del braccio superiore.
- utilizzabile da chierici di allineamento legale/neutrale buono
- respinge tutte le magie di natura divina di qualsiasi allineamento con una percentuale del 75% da parte del suo possessore.

Le orazioni dell'immortale Pflarr

- allineamento legale/neutrale buono
- permettono al suo possessore (chierico dello stesso allineamento) di avere un bonus quotidiano di un incantesimo clericale del livello più alto conosciuto dal chierico
- occorre leggere tutto il tomo (una settimana) per ottenere il bonus.

Sfera della Magica Entropia

- una volta al giorno, ogni 11 giorni, questa sfera emana un'aura magica per un raggio di 5 miglia
- tutti gli oggetti magici colpiti da questa aura invertono il loro potere magico (se non invertibile, invertono l'allineamento dell'incantesimo oppure perdono il potere) per 7 giorni;
- incantesimo 6° livello/incantatore 12° livello
- per l'attivazione porre entrambe le mani sulla sfera e pensare intensamente ad un'onda circolare su uno specchio d'acqua
- chiunque tocchi la sfera, (tranne i personaggi con allineamento N/NB/NM, subisce la perdita di 50.000 PX, se supera il TS contro incantesimi, 25.000)

Piccola balestra ad una mano

- con una piccola faretra contenente 12 dardi.
- balestra +2 contro ogni archetipo e non morto di natura nithiana
- I dardi, la cui punta è ricoperta da una arcana pellicola d'argento, distruggono completamente il bersaglio
- terminati questi dardi la balestra ritorna normale con 1 d4, gittata 25 metri

Gli Avversari

<u>Salah El Beshir</u>	mago 14° livello
Razza.....	umano
Allineamento.....	neutrale puro
CA.....	4
Caratteristiche	For 10; Des 14; Cos 13 Int 19; Sag 12; Car 08;
Incantesimi	1°:allarme, dardo incantato, individuazione del magico, lettura del magico, scudo; 2°:accecare, freccia acida di Melf, invisibilità, polvere luccicante, raggio di indebolimento; 3°: blocca persone, dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, volare; 4°:confusione, muro di fuoco, neri tentacoli di Evard, urlo; 5°: caos, dominio, passa pareti, teletrasporto; 6°: disintegrazione, velo; 7° desiderio minore.
Armi	bastone ferrato +2 1d4/1d4
Oggetti magici.....	anello di protezione +2, amuleto dall'armatura naturale +2, mantello delle ombre (sfocatura)+2

Il Guardiano dell'Anima

(costrutto magico)

Clima/terreno	qualsiasi
Frequenza.....	unico
Organizzazione	---
Ciclo d'attività.....	ad attivazione
Allineamento.....	neutrale
Classe Armatura.....	-1
Fattore movimento	18
Dadi-vita.....	15
THACo.....	6
Nr. attacchi	2
Danni	2d6 (artigli) / 1d12 (morso)

Questo potentissimo costrutto magico è a guardia della sacra anima del faraone Rasiris e chiunque penetri nella sala ove è custodita la salma imbalsamata del grande re viene attaccato (e distrutto) da questo guardiano. È completamente in oro e a spostamento meccanico che gli permette di raddoppiare il movimento. I danni di fuoco, freddo, elettricità (anche per effetti magici) sono ridotti di ¾.

Inoltre, tutti gli incantesimi, di ogni natura, rivolti direttamente contro il costrutto hanno la probabilità del 33% di essere inefficaci e del 25% di restituire questi effetti contro lo stesso incantatore.

Oltre alla naturale difesa ed agli attacchi fisici può servirsi dei seguenti incantesimi*:

1°: oratoria (**charme su persone**), individuare il magico, contrastare elementi, raggio incandescente

2°: creazione spettrale, fluttuare (**levitazione**), immagini illusorie, mimetismo (**invisibilità**)

3°: allucinazione mortale, dolore (**blocca persone**), palla di fuoco, dissolvi magie

4°: fauci della terra, freccia nera, muro di fuoco, scudo di fuoco

5°: dardo fatale, dissoluzione (**disintegrazione**), onda di fuoco

* per la spiegazione degli incantesimi fare riferimento al mago Cuore Grigio

Custode di Sabbia

(elementale nithiano)

Clima/terreno.....	deserti e sabbie di Nithia
Frequenza.....	molto raro
Organizzazione.....	---
Ciclo d'attività.....	evocazione
Allineamento.....	neutrale
Classe Armatura.....	-2
Fattore movimento.....	18
Dadi-vita.....	18
THACo.....	6
Nr. di attacchi.....	1
Danni.....	2d6 (folata)/2d10 (pugno)

Questo *elementare* può essere evocato solo nei confini di Nithia e solo da sacerdoti e/o incantatori nithiani. Una volta evocato all'elementale può essere affidato un solo compito che lo porterà a termine fino alle estreme conseguenze. Una volta portato a 0 punti ferita l'elementale scomparirà.

Il suo attacco è fisico e può avvenire con una folata di sabbia che causa 2d6 da impatto con TxC; oppure con un pugno di sabbia che causa 2d10 e anch'esso TxC.

L'elementale ha il pieno controllo dell'aria e della sabbia in essa contenuta. Può solidificare la sabbia in qualunque punto o renderla estremamente rarefatta per oviare ai colpi avversari. Può essere colpito solo da armi +1 e nei punti in cui ha una certa consistenza. Può essere trattenuto (anche per lungo tempo) se tutta la superficie interessata dall'elementale (variabile) se la superficie viene bagnata o pesantemente inumidita. Se viene solo parzialmente bagnata l'elementale può asciugare la parte interessata come azione gratuita con una folata di vento.

In caso di doppio attacco fisico solo il primo colpo va a segno se supera la CA. Il secondo, automaticamente, è fallito perché il primo colpo già disperde le particelle di sabbia.

Ha il 75% di probabilità di evitare incantesimi focalizzati su un determinato punto mentre il 25% di evitare quelli ad area. I danni di elettricità, se focalizzati, formano grumi di sabbia nella parte colpita. Immune da danni da freddo e da caldo.

I Maghi della Fiamma

Cuore Grigio.....	mago nithiano, 12° livello,
CA.....	1,
Thaco.....	6,
PF.....	40
incantesimi.....	1°: oratoria (charme su persone), individuare il magico, contrastare elementi, raggio incandescente ¹ 2°: creazione spettrale, fluttuare (levitazione), immagini illusorie, mimetismo (invisibilità); 3°: allucinazione mortale ² , dolore (blocca persone), palla di fuoco, dissolvi magie; 4°: fauci della terra ³ , freccia nera ⁴ , muro di fuoco, scudo di fuoco; 5°: dardo fatale ⁵ , dissolu- zione (disintegrazione), fiamma purificatrice ⁶ , onda di fuoco ⁷ ; 6°: barriera anti magia,

¹ come "mani brucianti" però a distanza (massimo 30 metri) e con il TxC.

² il soggetto interessato (solo uno) deve superare un TS su incantesimi con un malus da -1 a -3 a seconda della potenza dell'incantatore. Se fallisce sviene per 10 round, se fallisce con 1,2 o 3 muore di paura.

³ inghiotte tutti i soggetti che si trovano in un'area di metri 3x3 ad un metro di profondità. Se entro 3 round i soggetti non riemergono, muoiono soffocati.

⁴ come "freccia di fuoco" con danni raddoppiati

⁵ se il soggetto non supera il TS su incantesimo, muore. Occorre il TxC.

⁶ fatta su se stessi (solo per maghi nithiani) annulla temporaneamente tutti i PF persi nel combattimento per 5 round. Il soggetto deve essere cosciente. Al termine dei 5 round, tutti i PF vengono nuovamente accusati.

⁷ come "muro di fuoco" ma può essere spostato, a piacimento dell'incantatore, per 10 metri a round fino a 30 metri.

Cuore Neromago nithiano 14° livello,
 CA
 Thaco5,
 PF50
 incantesimi come il mago Cuore Grigio in più: 1°: luce magica (**luce**); 2°: freccia acida (**freccia acida di Melf**)
 3°: ingrandire; 6°: evanescenza (**forma eterea**); 7°: risucchio vitale⁸

Cuore Vermigliomago nithiano, 16° livello
 CA -1
 Thaco 4
 PF 60
 Incantesimi come il mago Cuore Nero in più: 4°: frantumare⁹; 5°: oblio (**giara magica**); 6°: carne in pietra;
 7°: barriera respingi incantesimi¹⁰; 8°: morte esplosiva (**dito della morte**)
 Oggetto magico anello della distruzione del magico (**disgiunzione di Mordenkainen**)

Nota A: Gli incantesimi sopra elencati sono tutti di scuola nithiana. Alcuni trovano riscontro in quelli corrispondenti del mondo di superficie (come quelli tra parentesi) per gli altri fare riferimento agli incantesimi con nomi simili. Per gli ulteriori vedasi le note corrispondenti.

Nota B: La magia nithiana si basa sulla **Potenza elementale**: Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Fuoco della sua tradizione.

⁸ se il soggetto viene toccato dall'incantatore lo stesso assorbe tutti i suoi PF posseduti, lasciandolo a zero. I PF passano all'incantatore che li somma ai suoi.

⁹ come frantumazione ma la distruzione degli oggetti interessati avviene nel raggio di 15 metri dall'incantatore

¹⁰ come barriera anti magia ma gli incantesimi si ritorcono sul lanciatore

APPENDICE	1
INCANTESIMI, OGGETTI, AVVERSARI RELATIVI ALL'AVVENTURA	1
<i>Glossario</i>	I
<i>Simboli</i>	I
L'AVVENTURA.....	2
GLI INCANTESIMI	2
<i>Comunicazione*</i>	2
<i>Confusione*</i>	3
<i>Fulmine Magico*</i>	3
<i>Fuoco Dilaniante*</i>	3
<i>Localizzare Creatura*</i>	4
<i>Maledizione*</i>	4
<i>Trappola di Fuoco*</i>	5
INCANTESIMI DELLA TRADIZIONE NITHIANA.....	6
INCANTESIMI ARCANI INEFFICACI NEL MONDO CAVO	7
INCANTESIMI DIVINI INEFFICACI NEL MONDO CAVO.....	8
PNG	9
<i>Omar El Bissi</i>	9
<i>Ekh Aton</i>	9
GLI OGGETTI	9
<i>Fungo della Calcena*</i>	9
<i>Boccette color ambra</i>	9
<i>L'abbraccio di Nithia (Artefatto)</i>	10
GLI OGGETTI MAGICI	10
<i>Lo Specchio dell'Ego</i>	10
<i>Il doppio giudizio di Al Kalim</i>	10
<i>Il sacro Kha</i>	10
<i>Le orazioni dell'immortale Pflarr</i>	10
<i>Sfera della Magica Entropia</i>	11
<i>Piccola balestra ad una mano</i>	11
GLI AVVERSARI	12
<i>Salah El Beshir</i>	12
<i>Il Guardiano dell'Anima</i>	12
<i>Custode di Sabbia</i>	13
I MAGHI DELLA FIAMMA.....	13
<i>Cuore Grigio</i>	13
<i>Cuore Nero</i>	14
<i>Cuore Vermiglio</i>	14