

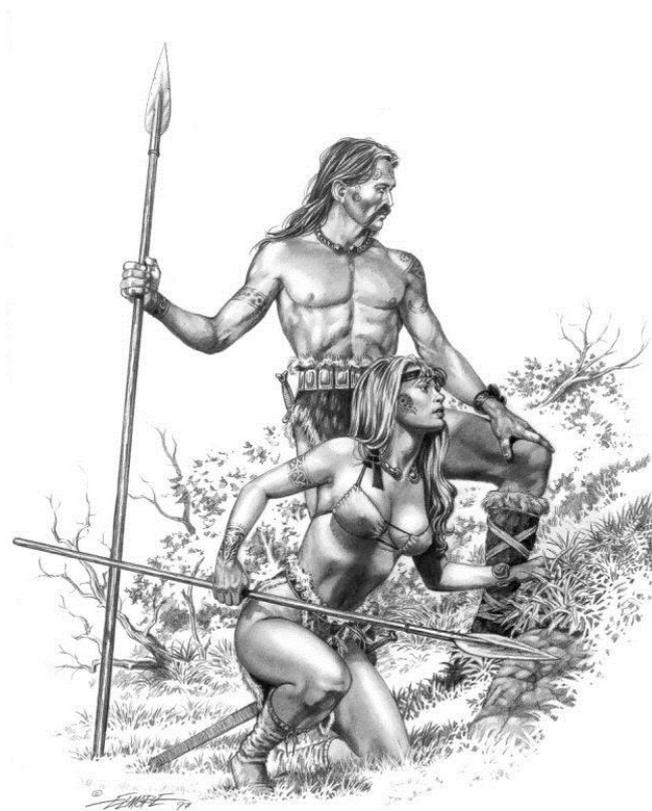
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Espansione del Manuale del Giocatore

a cura dei Cavalieri del Norwold



Classi fino al 36° livello e nuove classi





Barbaro (del Norwold)

Requisiti minimi: Fo 9, Co 9

Requisito Primario: Forza, Costituzione (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani, Mezzelfi

AM: qualsiasi NON legale

Punti ferita: 1d12 per livello fino al 9° + bonus Co. poi +4 pf/liv. senza bonus Co

Punti Esperienza e Abilità

Liv.	PX	
1	-	Ira
2	2.300	
3	4.600	Prova sopr
4	9.200	
5	18.000	Ira 2X
6	37.800	
7	75.000	Rid danno 1
8	150.000	
9	300.000	Istinto
10	480.000	Ira 3X
11	660.000	
12	840.000	
13	1.020.000	
14	1.200.000	Rid danno 2
15	1.380.000	Ira 4X
16	1.560.000	
17	1.740.000	
18	1.920.000	
19	2.100.000	
20	2.280.000	Ira sup 4X
21	2.460.000	Rid danno 2
22	2.640.000	
23	2.760.000	
24	2.880.000	
25	3.000.000	Ira sup 5X
26	3.120.000	
27	3.240.000	
28	3.360.000	Rid danno 3
29	3.480.000	
30	3.600.000	Ira Fun 5X
31	3.720.000	
32	3.840.000	
33	3.960.000	
34	4.080.000	
35	4.200.000	Rid danno 4
36	4.320.000	Ira Fun 6X

Attacchi per round (senza specializzazione)

Livello	Numero di attacchi per round
1-12	1
12-23	2
24-35	3
36	4

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
23	12
26	13
29	14
32	15
35	16

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	3
4	4
7	5
10	6
13	7
16	8
19	9
22	10
23	11
26	12
29	13
32	14
35	15

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -2 TxC

(*) più bonus In

Specializzazione nelle Armi

Livello	Arma da mischia	Balestra* leggera	Balestra* pesante	Pugnale	Arco*
1-6	3/2	1/1	1/2	1/1	1/1
7-11	2/1	3/2	1/1	1/1	1/1
12-23	5/2	2/1	2/1	2/1	2/1
24-35	3/1	3/1	3/1	3/1	3/1
36	4/1	4/1	4/1	4/1	4/1

(*) in caso di attacco ravvicinato, automaticamente iniziativa e +2 TxC corta distanza

Il costo della specializzazione è di 1 punto-capacità, tranne nell'arco che è di 2 punti-capacità

Tiri Salvezza

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
R.M. / Veleno	12	10	8	6	5	5	5	4	4	3	3	2
Verga/ Bacch./ Bastone	13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Soffio del Drago	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Incantesimi	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Le tribù barbare



Numerose stirpi di umani hanno vissuto nel Norwold per quasi un secolo, molto prima che qualsiasi Impero avesse lanciato sguardi bramosi sulla regione. La civiltà di queste popolazioni non è molto progredita, ma è indubbia la loro abilità come cacciatori nomadi. Gli esploratori si riferiscono ad essi con il termine di "Barbari". Questi barbari sono soprattutto guerrieri, ladri e chierici. Nessuna delle abilità dei ladri e dei chierici si è potuta sviluppare oltre il 10° livello, ma le abilità

dei guerrieri possono equivalere a quelle dei loro colleghi originari delle zone civilizzate. Le tribù passano la maggior parte dell'anno vagando in cerca di selvaggina, in gruppi di entità variabile (dai 100 ai 1.000 membri). Durante il solstizio d'estate, però, tutti i barbari del Norwold si riuniscono in tre grandi gruppi di circa 15.000 membri ciascuno. Ogni gruppo, in caso di necessità, può mettere in campo una forza di 3.800 guerrieri. Il personaggio più rappresentativo è Barkal il Rosso, capo di una tribù di 900 barbari, il quale, durante la Guerra degli Imperi, ha guidato i barbari uniti al fianco dell'Impero di Thyatis in cambio di una libertà pressoché totale nelle terre loro assegnate. Egli viene riverito e stimato come un valoroso condottiero ed in caso di un nuovo conflitto le tribù non esiterebbero a riunirsi sotto la sua guida.

Abilità del Barbaro

Velocità: 50/18/8 Il movimento riportato indica rispettivamente: i metri percorsi correndo al round/i metri percorsi camminando senza sforzo ogni round/i km percorsi ogni ora di normale cammino. Un barbaro può muoversi più velocemente del normale solo se ha Costituzione maggiore di 14; in caso contrario il suo movimento è del tutto normale

Ira: il barbaro cade in ira, in preda all'istinto distruttivo, riconoscendo a malapena i nemici dagli amici; potrà utilizzare solo abilità basate su For e Cos, il barbaro guadagna +4 in For ed in Cos, guadagnando un numero di punti ferita pari all'aumento del bonus della Cos stessa; L'ira dura (a meno che il barbaro non la interrompa volontariamente prima) un numero di round pari al bonus di Cos (appena aumentato) più il livello del barbaro; durante l'ira il barbaro guadagna +2 sui TS contro paralisi, la CA peggiora di 2 punti ed al termine dell'ira il barbaro è affaticato (-2 For e Cos, -3 CA, non corre), per una durata pari a quella dell'ira; inoltre, terminata l'ira il barbaro perde immediatamente un ammontare di punti ferita pari a quelli guadagnati durante l'ira stessa. Al 20° livello l'ira diventa Superiore ed il barbaro guadagna +5 in For e Cos,

fermo restando le precedenti condizioni; al 30° l'ira diventa Funesta, il barbaro in ira guadagna +6 in For e Cos, fermo restando le precedenti condizioni.

Forza Barbarica: un barbaro con Forza 18 tira i dadi percentuali come se fosse un guerriero.

Riduzione del Danno: dal 7° livello in poi il barbaro riduce di un certo ammontare descritto in tabella tutti i danni inflitti da un singolo colpo/attacco/incantesimo fisico; danni mentali non sono contemplati nella riduzione

Istinto: dal 9° livello il barbaro può considerare gli attacchi laterali come frontali e gli attacchi alle spalle come laterali; questo non preclude ai ladri il poter utilizzare il loro moltiplicatore per attacco alle spalle, ma solo se il ladro è di almeno 4 livelli superiore.

Seguaci: un barbaro dal 9° livello attira seguaci; non ha bisogno di costruire un castello, ma gli basta anche soltanto un luogo dove poter rivendicare un controllo; se non c'è una costruzione adeguata, un barbaro attirerà solo altri barbari.

Limitazioni del Barbaro

Analfabetismo: un barbaro non sa leggere nessuna lingua, al momento della creazione; questo significa che per leggere una qualsiasi lingua il barbaro deve spendere 1 punto di capacità generica per una conoscenza basilare e 2 punti per una conoscenza normale. Per quanto riguarda le lingue parlate e comprese, si applicano le normali regole.

Limite alle armature: il barbaro non può usare armature migliori della cotta di maglia, in quanto troppo pesanti, ingombranti e rigide.

Superstizione: i barbari sono piuttosto sospettosi verso la magia, quindi non potranno utilizzare più di 10 oggetti magici, ad esclusione di armi, armature e pozioni/oli di cura. Non ha limitazioni sulle ricchezze.

Prova di sopravvivenza: al 3° livello il barbaro deve effettuare una prova di sopravvivenza in terre selvagge; la prova deve valutare le capacità del barbaro di combattimento, di resistenza fisica e di sopravvivenza pura e semplice. Il Barbaro può ritentare la prova se fallita (e se non muore), ma fintanto che non passa la prova in questione non avanzerà di livello. Questa prova viene sentita dal barbaro, non è mai imposta, ma tutti i barbari si sottopongono (*almeno nel Norwold, N.d.A.*) a questa prova come vero e proprio rito di passaggio. La formulazione della prova spetta al master.

Ex barbari ("civilizzati"): un barbaro che diventa legale perde immediatamente le abilità di classe (ma non le limitazioni), ma può ancora prendere PX come barbaro (di fatto assimilandosi ad un guerriero con più limitazioni); nel momento in cui il civilizzato ritorna fuori dell'allineamento legale, riprende le sue abilità di classe. Un civilizzato non può espiare l'essere diventato legale.



Bardo

Requisiti minimi: Ds 12, In 13, Ca 15

Requisito Primario: Destrezza, Carisma (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani, Elfi, Mezzelfi

Punti ferita: 1d6 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +2 pf/liv. senza bonus Co.

PX incantesimi: 150

Punti Esperienza, Canzoni Magiche ed Abilità Speciali del Bardo

Liv.	PX	Canzoni magiche						Muoversi in silenzio	Sentire rumori	Lettura linguaggi	Celarsi nelle ombre
		1°	2°	3°	4°	5°	6°				
1	0	1	-	-	-	-	-	15	25	5	5
2	1.200	2	-	-	-	-	-	20	30	10	10
3	2.400	2	1	-	-	-	-	25	35	15	15
4	4.800	2	2	-	-	-	-	30	40	19	19
5	9.600	2	2	1	-	-	-	35	45	23	23
6	20.000	3	2	1	-	-	-	39	49	27	27
7	40.000	3	2	2	-	-	-	43	53	30	30
8	80.000	3	3	2	1	-	-	47	57	33	33
9	160.000	3	3	2	2	-	-	50	61	36	36
10	280.000	4	3	2	2	-	-	53	65	39	39
11	400.000	4	3	3	2	1	-	56	69	42	42
12	520.000	4	4	3	2	1	-	59	73	45	45
13	640.000	4	4	3	3	2	-	61	76	48	48
14	760.000	5	4	3	3	2	1	63	79	51	51
15	880.000	5	4	4	3	2	2	65	82	53	53
16	1.000.000	5	5	4	4	2	2	67	85	55	55
17	1.120.000	5	5	4	4	3	3	69	87	57	57
18	1.240.000	5	5	5	4	3	3	71	89	59	59
19	1.360.000	5	5	5	5	4	3	73	91	61	61
20	1.480.000	5	5	5	5	4	4	75	93	63	63
21	1.600.000	5	5	5	5	5	4	77	95	65	65
22	1.720.000	5	5	5	5	5	5	79	97	67	67
23	1.840.000	5	5	5	5	5	5	81	99	69	69
24	1.960.000	5	5	5	5	5	5	83	101	71	71
25	2.080.000	5	5	5	5	5	5	84	103	73	73
26	2.200.000	5	5	5	5	5	5	85	105	75	75
27	2.320.000	5	5	5	5	5	5	86	107	77	77
28	2.440.000	5	5	5	5	5	5	87	109	79	79
29	2.560.000	5	5	5	5	5	5	88	111	81	81
30	2.680.000	5	5	5	5	5	5	89	113	83	83
31	2.800.000	5	5	5	5	5	5	90	115	85	85
32	2.920.000	5	5	5	5	5	5	91	117	87	87
33	3.040.000	5	5	5	5	5	5	92	119	89	89
34	3.160.000	5	5	5	5	5	5	93	121	91	91
35	3.280.000	5	5	5	5	5	5	94	123	93	93
36	3.400.000	5	5	5	5	5	5	95	125	95	95

Tiri Salvezza

	Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno		13	11	9	7	5	4	3	2	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone		14	12	10	8	6	5	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi		13	11	9	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago		16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi		15	13	11	9	7	5	4	3	2

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	1-4	5-8	9-12
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Modificatori delle Abilità per Razze e Armatura

	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Lettura linguaggi	Sentire rumori
Razza				
Nano	--	--	-5%	--
Elfo	+5%	+10%	--	+5%
Gnomo	+5%	+5%	--	+10%
Mezzelfo	--	+5%	--	--
Halfling	+10%	+15%	-5%	+5%
Armatura				
Nessuna	+10%	+5%	--	--
Cor. elfica	-10%	-10%	--	-5%
Cor. cuoio	-20%	-20%	--	-10%

Modificatori delle Abilità per la Destrezza

Destrezza	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Lettura linguaggi	Sentire rumori
9	-20%	-10%	--	--
10	-15%	-5%	--	--
11	-10%	--	--	--
12	-5%	--	--	--
13-15	--	--	--	--
16	--	--	--	--
17	+5%	+5%	--	--
18	+10%	+10%	--	--
19	+15%	+15%	--	--
20	+20%	+20%	--	--

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	4**
5	5
9	6
13	7
17	8
21	9
25	10
29	11
33	12

- (*) più bonus In
 (**) Raccogliere informazioni
 Cantare
 Suonare uno strumento
 Cantastorie

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	2
5	3
9	4
13	5
17	6
21	7
25	8
29	9
33	10

- (*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità
 -3 TxC

Il Bardo



Fin dall'alba dei tempi sono esistite persone la cui vocazione era cantare le gesta altrui e contribuire alle leggende di un popolo. In molte culture, il bardo fu l'individuo che adempì a questo proposito. Egli viaggiava continuamente da un posto all'altro, venendo a conoscenza di grandi eventi partecipandovi in prima persona, oppure udendoli da altri viaggiatori. Per molti versi, i bardi erano l'unica fonte di notizie di cui disponessero le persone comuni, e furono spesso i mezzi tramite cui le leggende di una cultura vennero trasmesse di generazione in generazione. Nel mondo di Mystara, i bardi assumono lo stesso ruolo.

Un bardo è dunque un menestrello, un poeta, un musico e un intrattenitore nato, versato nell'arte poetica come in quella canora, e capace di evocare melodie struggenti o canti vigorosi per far nascere nei cuori dei suoi ascoltatori le emozioni più disparate. Il bardo solitamente non ha ambizioni di conquista o di potere, ma è uno spirito libero, che cerca di vivere la sua vita al massimo, vedendo più cose possibili e facendo il maggior numero di esperienze, per poter ampliare il suo repertorio di canzoni e leggende.

Alcuni bardi conducono quindi una vita spericolata, sempre in giro alla ricerca di nuove informazioni su gesta epiche o tragiche, per avere un'ispirazione e comporre nuove cantiche o madrigali, e quando non ne trovano, non esitano a creare lo spunto per tali imprese eroiche, finendo invariabilmente coinvolti in qualche tipo di evento romantico, tragico, o semplicemente pericoloso.

È questo il tipo di bardo che solitamente, giunto al 9° livello, decide di non insediarsi stabilmente in un luogo, ma di rimanere perennemente un bardo errante

(un Menestrello). I bardi erranti hanno la possibilità, una volta al mese, di venire a conoscenza di un fatto epico per commemorare il quale nessuna canzone è ancora stata scritta. Ciò avviene sotto forma di dicerie o incontri casuali, e ciò permette al bardo di incontrare grandi eroi e di viaggiare con loro per un po', guadagnando esperienza lungo la via mentre compongono un tributo appropriato. I bardi erranti possono anche ottenere rifugio presso qualsiasi Conservatorio (vedi sotto), ed utilizzare le risorse ivi contenute per proseguire i loro studi, anche se devono ripagare l'ospitalità offrendo assistenza per l'insegnamento a qualsiasi studente possa trovarsi lì.

Altri bardi invece preferiscono una vita più tranquilla e dignitosa, pur prestando sempre la massima attenzione a qualsiasi informazione che circoli nella corte o nella città in cui vivono. Questi bardi sono sempre individui estremamente eruditi e versati nell'arte della politica, maestri d'etichetta e cortigiani impareggiabili, alla perenne ricerca di un mecenate che finanzia i loro componimenti e li aiuti a mantenere un discreto tenore di vita. Più sottili e abili nella manipolazione delle altre persone rispetto ai bardi vagabondi (che invece amano il rischio ed esaltano l'intraprendenza e l'audacia sfacciata degli eroi), questi individui sono sempre al centro dei pettegolezzi di una città, e nulla sfugge al loro occhio attento nella zona in cui vivono.

È questo tipo di bardo che, giunto al 9° livello, decide di impiegare le proprie risorse per fondare un Conservatorio (che può assumere qualsiasi forma, come un edificio in città, una torre, o qualsiasi cosa colpisca la fantasia del bardo), che attirerà entro i primi 6 mesi 1d8 bardi di 1° livello, che desiderano ampliare il loro repertorio. Questi allievi saranno fedeli, ma non fino al punto da sacrificarsi per il PG, che dovrà rimpiazzarli nel caso decidano di andarsene o se saranno uccisi. In un conservatorio, un bardo di 9° livello potrà insegnare ai novizi, ricercare nuove canzoni magiche, raccogliere e tramandare leggende, o apprendere di azioni epiche non ancora cantate da bardi erranti (vedi sotto). Per molte piccole città, un Conservatorio diventa una preziosa fonte d'informazione riguardo grandi eventi storici, leggende e importanti figure del passato.

Il bardo proprietario di un Conservatorio (chiamato Rettore) deve anche, per il tacito codice in vigore tra i cantastorie, offrire rifugio ad ogni bardo errante 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 l'ospite viene a conoscenza di notizie fresche riguardanti il mondo esterno e ha a disposizione un nuovo insegnante per i suoi studenti per un po' di tempo.

Può certamente accadere però, che un bardo vagabondo decida ad un certo punto della sua vita di smettere di viaggiare e di fondare un conservatorio, così come può accadere che un bardo sedentario incorra nelle ire di qualche mecenate e debba darsi alla macchia o diventare un menestrello errante per sfuggire

ai suoi nemici. La scelta di essere un menestrello o di fondare un conservatorio e diventare un rettore non è certo limitata ad alcuna tipologia di bardo.

Abilità e Poteri del Bardo

Il bardo è noto sia per le sue capacità canore (che gli permettono di *cantare canzoni magiche*, sia per l'incredibile fascino che riesce ad esercitare sui singoli e sulle folle. Questo indica in pratica che il bardo possiede una capacità di *fascinazione innata* che riesce ad affinare con l'esperienza e a sfruttare a proprio vantaggio, acquisendo una capacità paragonabile alla fascinazione magica prodotta dagli incantatori arcani. Infatti, dal 3° livello il bardo guadagna l'abilità di affascinare una persona (non un mostro) una volta al giorno (come l'incantesimo *charme*, di 1° livello dei maghi). Può influenzare un numero di Dadi Vita di creature pari ad un terzo del suo livello, arrotondato per difetto. Il bardo dovrà cantare, recitare storie, o suonare uno strumento per tre round, quindi fare una prova di abilità utilizzando il valore dell'abilità utilizzata: se fallisce, la vittima può evitare di essere affascinata dal bardo con un favorevole TS contro Incantesimi mentali con bonus di +3 per resistere al fascino del bardo; se invece il tiro abilità del bardo ha successo, allora la vittima deve fare un TS contro Incantesimi senza bonus. Quest'abilità può essere usata anche per contrastare un tentativo di fascinazione effettuato da un altro bardo. Al 9° livello, l'abilità di affascinare di un bardo influenza anche i mostri intelligenti (esclusi i non-morti, costruiti e creature planari), come per l'incantesimo arcano *charme mostri*. Al 15° livello, l'abilità è estesa anche alle piante, come per l'incantesimo arcano *charme piante*. Infine, al 21° livello il suo potere di fascinazione è talmente potente da estendersi alle folle, come per *charme di massa*. Ovviamente in ogni caso è sufficiente un TS per evitare l'effetto.

Livello	Creature
3	1 persona
9	Persone
15	Animali
21	Mostri
27	Piante
32	Massa

Inoltre, il bardo è un esperto nell'arte del sotterfugio e dell'ascolto, e grazie alla sua agilità è in grado di compiere azioni audaci e acrobatiche. Per questo egli possiede anche alcune abilità ladresche (*Nascondersi nelle ombre*, *Muoversi in silenzio*, *Sentire rumori*, e *Scalare pareti*), che progrediscono esattamente come un ladro di livello pari al suo; occorre tuttavia rilevare che le sue abilità vengono ostacolate (e la percentuale associata ad ogni abilità ridotta) quando usa armature troppo pesanti, e per questo tende a preferire leggeri corpetti di cuoio.

Infine, il bardo è particolarmente abile nel *raccogliere informazioni* (ottiene gratuitamente l'omonima abilità generale basata sul Carisma),

parlando con la gente dei luoghi in cui girovaga senza che sia costretto a sborsare una sola moneta d'oro. Questo gli permette di conoscere sempre nuovi pettegolezzi, nuove leggende, e storie poco conosciute dalla maggioranza delle persone, e di diventare una vera e propria miniera di informazioni.

Dal 10° livello può usare pergamene di maghi e chierici con una probabilità del 25% di sbagliare ed ottenere l'effetto opposto.

Armi ed Armature

I bardi sono più orientati al combattimento dei ladri; non è infatti compito di un bardo l'arrancare tra le ombre e cercare trappole o tesori – anche se egli può servirsi di queste abilità se necessario. Il proposito primario di un bardo è quello di ispirare i suoi compagni verso gesta valorose e azioni eroiche, assistendoli quando possibile. Le abilità di combattimento sono una necessità imprescindibile quindi, dato che alcune canzoni bardiche dovranno essere cantate nel mezzo della battaglia!

Ai bardi è quindi permesso di indossare tutti i tipi d'armatura fino alla corazza di maglia (inclusa), con l'opzione di poter utilizzare al massimo uno scudo piccolo (un buckler, che non gli impedisce di suonare il suo strumento). Egli non può tuttavia usare armi a due mani (che interferiscono troppo con lo stile del un bardo, basato sulla libertà di movimento). Si dovrebbe inoltre ricordare che le abilità ladresche di un bardo possono essere modificate quando un bardo sta indossando un'armatura più pesante di quella di cuoio. La tabella seguente presenta le diverse penalità da applicarsi da parte del DM nei confronti delle abilità da ladro di un bardo quando indossi i seguenti tipi d'armatura:

Penalità di armatura per le abilità ladresche

Armatura indossata	Nascondersi nelle ombre	Muoversi in silenzio	Sentire rumori	Scalare pareti
Scaglie	-5%	-15%	-5%	-15%
Maglia	-10%	-20%	-10%	-20%

Bardi non umani

Non solo gli umani, ma anche i semi-umani (elfi, nani, halfling e gnomi) e varie razze umanoidi annoverano tra le loro fila gruppi di bardi. Le note sottostanti trattano le regole riguardanti l'avanzamento nella classe del bardo tipico di alcune razze tra cui è più probabile trovare questa figura. Il DM è invitato ad aggiungere altre razze alla lista e creare regole precise per ciascuna di esse.

Faenare: Nel PC2, *Top Ballista*, viene descritta con dovizia di particolari la razza dei faenare, uomini-uccello dotati di grande talento canoro. Tutte le canzoni

magiche riportate in quel manuale e disponibili ai Cantori dell'aria (Windsinger) sono state incorporate in questo supplemento, in quanto la lista disponibile per le faenare era davvero scarsa. Considerate quindi ora tutti i cantori dell'aria come dei faenare bardi, e usate il THAC0, i Dadi Vita e la tabella di progressione degli incantesimi del bardo, mentre mantenete la tabella di avanzamento in PE e i Tiri Salvezza dei faenare di uguale livello.

Solo ai faenare di livello superiore al 17° è concesso di apprendere la Canzone del Trionfo (Song of Triumph) e altre canzoni magiche di 7° livello, come descritto nel supplemento PC2.

Lupin e Rakasta: Anche queste due razze di personaggi possono essere bardi; in effetti, vi sono vari kit adatti se utilizzate il sistema di regole di AD&D. Se usate le regole di D&D, allora entrambe le razze usano tutte le caratteristiche della classe del bardo senza ulteriori modifiche, e possono raggiungere il 36° livello.

Semi-Umani (Elfi, Gnomi, Halfling e Nani): I bardi semi-umani usano il THAC0 e i DV dei bardi, i Tiri Salvezza della propria razza di appartenenza, la tabella di avanzamento in PE degli elfi di uguale livello (ogni Classe d'Attacco dopo il 10° è uguale a 1 livello di esperienza come bardo) e la tabella di progressione degli incantesimi del bardo. Un bardo semi-umano non può essere anche un chierico (o un mago), né un Custode della Reliquia.

Giunti all'11° livello, i bardi semi-umani devono decidere se continuare ad avanzare come bardi, migliorando le abilità bardiche e apprendendo nuovi incantesimi, oppure semplicemente come guerrieri, acquisendo le opzioni di combattimento dei guerrieri e gli attacchi multipli secondo la tabella di avanzamento nelle Classi d'Attacco degli elfi. In entrambi i casi comunque, i semi-umani ottengono le proprie immunità di razza quando arrivano ad accumulare sufficienti PE: gli elfi subiscono automaticamente metà danni dai soffi dei draghi al 14° livello (o Classe d'Attacco G), i nani subiscono automaticamente metà danni da incantesimi al 14° livello (o Classe d'Attacco G), gli halfling subiscono automaticamente metà danni da incantesimi al 9° livello, e poi metà danni dai soffi dei draghi al 16° livello (Classe d'Attacco I), e gli gnomi ottengono i propri poteri speciali ai livelli appropriati (vedi PC2, *Top Ballista*).

Umanoidi, goblinoidi e mostri: nessun goblinoide può essere un bardo, poiché l'unica magia di natura arcana è concessa ai wokani, e poiché i goblinoidi non possiedono la delicatezza e l'amore per l'arte e la musica che accomuna tutti i bardi. Altre razze (ad esempio centauri, driadi, tabi, ecc.) possono invece essere bardi, a discrezione del DM, acquisendo PE ulteriori, rispetto alla loro classe standard, come se fossero wokani (vedi la classe descritta al termine di questo capitolo) e usando la tabella di incantesimi dei bardi. Questi esseri devono però nutrire un profondo amore verso l'arte e la musica, soddisfare tutti i requisiti per appartenere alla classe del bardo (vedi informazioni schematiche riportate all'inizio della sezione dedicata al bardo), e rinunciare a qualsiasi cosa non sia in accordo con le restrizioni della classe.

Canzoni Magiche dei Bardi

Il potere del bardo non sta solamente nel suo grande carisma e nell'influenza che esercita su chi lo ascolta. Egli è infatti capace di utilizzare la musica come veicolo alternativo alle formule arcane per evocare effetti magici, imbrigliando col suo spirito e con musiche particolari le essenze arcane dell'universo per produrre un certo tipo di effetti. A differenza dei normali maghi, l'uso di queste canzoni permette al bardo di ignorare qualsiasi tipo di impedimento dato da protezioni indossate, visto che è la musica a plasmare la magia per conto del bardo che la evoca.

Il modo tramite cui queste canzoni magiche possono essere ottenute è simile a quello che regola gli incantesimi. Il bardo necessita di apprendere nuove canzoni magiche ogni volta che incrementa la propria esperienza, e può farlo sia per via orale, sia per via scritta. Infatti, le canzoni vengono di solito tramandate da un bardo all'altro senza remore, poiché i bardi non cercano di nascondere le canzoni magiche ma di ampliare il loro repertorio: è quindi uso comune tra i bardi riunirsi in speciali feste per scambiarsi le canzoni magiche sia per via orale, che tramite libri e spartiti redatti da ciascuno di essi. In generale, se il bardo vuole apprendere una nuova canzone magica deve necessariamente rivelare una delle sue al bardo con cui sta trattando, oppure ricercare da solo la canzone in una biblioteca, ma in questo caso è soggetto a tutte le regole standard per i maghi che creano un incantesimo.

Con l'avanzare di livello quindi, il repertorio di canzoni di un bardo crescerà, e similmente cresceranno il numero e la complessità delle canzoni magiche che possono essere memorizzate. Per memorizzarle, il bardo non necessita di alcun libro delle canzoni, poiché la sua memoria straordinaria gli consente di metterle a mente tutte quante senza problemi (tuttavia i bardi più prudenti tengono un libro delle canzoni per qualsiasi evenienza, oltre che in caso di scambio di canzoni con altri bardi, ed esso funziona proprio come un libro degli incantesimi). Il bardo necessita solo di 8 ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per riportarle alla mente e decidere quali canzoni magiche vorrà evocare per le 24 ore seguenti.

Affinché una canzone magica abbia un qualche effetto però, un bardo deve eseguirla con uno strumento musicale. Questo può essere di qualsiasi tipo appropriato alla cultura nativa del bardo, ma deve essere incantato: per fare ciò occorre che un esperto di magia lo incanti permanentemente (costo dell'operazione: 1.000 monete d'oro), oppure si può usare un *desiderio*. Una volta che uno strumento è stato incantato, può essere usato per suonare canzoni magiche. In ogni caso, lo strumento di un bardo è così prezioso che egli sarà restio a separarsene. Il DM potrà decidere se permettere ad un bardo di appena creato possedere già il suo strumento incantato, così come i maghi cominciano con un loro libro degli incantesimi; altrimenti, sarà facile aggiungerne uno al primo tesoro trovato dai PG.

Come già accennato, per suonare una canzone magica nel modo appropriato, il bardo deve iniziare a

suonare lo strumento o a cantare la melodia un round prima di lanciare l'incantesimo vero e proprio: in questo caso è richiesta una prova con l'abilità Suonare o Cantare, in base a quello che decide il bardo. Tuttavia, alcune canzoni (quelle contrassegnate da un asterisco nell'elenco delle canzoni magiche) richiedono che il bardo suoni e canti contemporaneamente, e questo significa che il bardo deve superare sia una prova di Suonare che una di Cantare per attivare la magia. Da notare che, nel round in cui evoca l'effetto magico, se il bardo suona non può usare lo scudo né l'arma (non attacca), mentre se canta può usare lo scudo per difendersi (ma non può comunque attaccare).

Inoltre, altre canzoni (come specificato nella loro descrizione) richiedono che il bardo continui a suonare e/o cantare perché le loro proprietà persistano, e questo dipende dalla Costituzione del bardo. Se per qualsiasi ragione la canzone viene interrotta, il tentativo fallisce e gli effetti della canzone terminano (a meno che non venga indicato diversamente nella descrizione). Inoltre, in alcuni casi è possibile che il bardo voglia continuare a suonare oltre il tempo massimo stabilito dalla sua Costituzione. In tal caso deve effettuare una prova di Costituzione per ogni round oltre il tempo massimo, con una penalità cumulativa di -1 ad ogni round: quando sbaglia, l'effetto termina, e di solito il bardo soffre di qualche effetto collaterale (vedi la descrizione degli incantesimi).

Ogni canzone magica può essere cantata anche più di una volta al giorno, fintanto che il bardo non supera il numero massimo di canzoni magici evocabili ogni

giorno. Mentre canta una canzone, il bardo può scegliere se attivare o no il potenziale magico della canzone stessa. In questo modo, lui o lei potrà cantare con un semplice proposito d'intrattenimento, senza causare effetti collaterali sugli ascoltatori. Va anche detto che un bardo non può sfruttare gli effetti di più di una canzone magica alla volta: gli effetti della seconda canzone fanno sempre cessare la prima e si sostituiscono ad essa.

L'abilità di un bardo nel cantare canzoni magiche cresce mano a mano che egli avanza di livello. Le canzoni menzionate in questa tabella sono soltanto quelle che possiedono un effetto magico: i bardi possono avere quante canzoni comuni desiderino. I numeri stessi indicano quante canzoni magiche ad uno specifico livello un bardo può cantare ogni giorno, utilizzando i loro poteri magici. Ogni canzone magica può essere cantata un qualsiasi numero di volte dopo l'utilizzo della sua magia, ma non possederà alcun potere fino al giorno seguente. Fino ad allora è una canzone comune, comunque ancora stupenda.

Le canzoni magiche possono anche essere scritte su pergamene, che il bardo può scegliere di memorizzare o di leggere per evocarne il potere: nel primo caso, la pergamena si sbriciolerà e la canzone sarà permanentemente mantenuta nella sua memoria, mentre nel secondo la pergamena andrà perduta e la canzone verrà dimenticata subito dopo essere stata evocata (come un mago che utilizzi una pergamena magica).

Lista delle Canzoni Magiche del Bardo

Primo Livello	Secondo Livello	Terzo Livello
Fuochi fatui	Angeli custodi	Canto dell'eroe
Il cercatore della magia	Con occhio d'aquila*	Canto dell'ubriaco*
Il risveglio dei giusti	Il riposo del guerriero	L'epica*
L'eterno vagabondo*	Il suono del silenzio	Lamento del prigioniero
Ombre al chiaro di luna	Ninnananna*	Tutte le cose buone
Quarto Livello	Quinto Livello	Sesto Livello
E la magia svanì	Fantasia*	Danza con me*
Il miracolo dell'amore*	Il ladro del respiro*	Il sentiero dell'arcobaleno*
Il seme della follia*	Io sono la Morte*	Inno alla vita*
Inno di libertà	Pensieri dimenticati*	Un mondo senza magia*
Melodia di requiem*	Una notte di gelido inverno	Vento cammina con me*

* Le magie contrassegnate da un asterisco vengono lanciate mentre il bardo canta e suona contemporaneamente il suo strumento, mentre tutte le altre richiedono che il bardo suoni *oppure* canti (a sua discrezione).

PRIMO LIVELLO

FUOCHI FATUI

(Fear of the Dark – Iron Maiden)

Raggio: 9 metri + 3 metri per livello

Area: 1 creatura o 1 oggetto

Durata: 6 turni

Effetto: crea luci brillanti che illuminano fino a 9 metri

Questa canzone crea una serie di luci brillanti che danzano attorno ad un bersaglio, organico o meno, muovendosi con esso. L'intensità delle luci è pari a quella di un convenzionale incantesimo di *luce magica*, riuscendo ad illuminare un'area di 9 metri di raggio. Le luci stesse danzano e scintillano, in modo tale da sembrare vive. Oltre a sconvolgere qualsiasi creatura d'intelligenza animale o minore su cui vengano create (Tiro Salvezza contro Paralisi o bloccata dalla paura per 1d6 round), questa canzone non ha altri effetti.

IL CERCATORE DELLA MAGIA

(A Kind of Magic – Queen)

Raggio: 45m

Area: area di 6m x 6m

Durata: 6 turni

Effetto: circonda di un'aura blu gli oggetti magici entro l'area d'effetto e il bardo può capire il loro utilizzo

Una volta invocato il potere di questa canzone magica, il bardo è in grado di individuare tutti gli oggetti magici presenti nell'area d'effetto (36 metri quadrati) entro un raggio di 45 metri, fintanto che dura l'incantesimo; gli oggetti magici, inclusi quelli indossati, vengono evidenziati alla vista dei presenti da una leggera aura blu che li circonda.

Inoltre, c'è una probabilità del 3% per livello del bardo che questi possa identificare correttamente la natura degli oggetti esaminati, sebbene non sarà in grado di determinare il numero di cariche presenti.

IL RISVEGLIO DEI GIUSTI

(Them Bones – Alice in Chains)

Raggio: 0

Area: raggio di 9 metri intorno al bardo

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: spaventa i non-morti e li mette in fuga

Questa canzone produce un effetto di repulsione su tutte le creature non-morte dotate di 6 DV o meno che si trovino entro 9 metri dal bardo. Esse devono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se riesce, possono avvicinarsi al bardo, ma hanno una penalità di -1 ai loro Tiri per Colpire fintanto che il bardo continua a suonare la canzone; se invece il TS

fallisce, esse sono costrette a rimanere oltre 9 metri dal bardo fintanto che continua a suonare questa melodia.

Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione; se la canzone viene protratta oltre, il bardo sarà spossato al suo termine e non potrà usare altre canzoni magiche per i prossimi 1d6 round.

L'ETERNO VAGABONDO

(Carry On – Angra)

Raggio: 0

Area: Bardo e chiunque entro 1 metro per livello

Durata: 4 ore +1 ora per livello del bardo (max 14 ore)

Effetto: triplica la velocità di movimento per la durata dell'incantesimo

Finché canta questa canzone, il bardo e tutti coloro che si trovano nelle sue immediate vicinanze (entro un raggio di 1 metro per ogni suo livello) riescono a viaggiare al triplo della loro normale velocità di movimento senza stancarsi minimamente. In questo modo, essi possono percorrere diversi chilometri in meno di un'ora, senza effetti collaterali sui viaggiatori, che vengono invece esortati e galvanizzati nella marcia dalla musica enfatica del bardo. Al termine dell'incantesimo (o se il bardo smette di suonare questa canzone prima del limite massimo previsto), i viaggiatori dovranno però riposarsi per un numero di ore pari a quelle in cui hanno marciato sotto l'effetto della magia.

OMBRE AL CHIARO DI LUNA

(Moonlight Shadows – M. Oldfield)

Raggio: 45m

Area: diametro di 9 metri +1,5 metri ogni 3 livelli del bardo

Durata: 1d4 turni

Effetto: infittisce le ombre e aumenta la probabilità di nascondersi

Questa canzone è efficace solo durante le notti di luna, oppure se cantata di giorno in una zona particolarmente ombrosa. Con essa, il bardo invoca il potere delle ombre, rendendo più profonda una zona d'ombra di 9 metri di diametro (che deve trovarsi entro 45 metri dal bardo) in 1d6 round. L'area ora particolarmente oscura garantisce a chiunque voglia nascondersi in quelle ombre un bonus di +25% alla sua normale probabilità. L'area d'effetto dell'incantesimo aumenta di 1,5 metri e le probabilità del 5% per ogni 3 livelli del bardo, fino ad un massimo di 18 metri di diametro e un bonus di +55% al 18° livello, mentre il raggio e la durata rimangono invariati.

SECONDO LIVELLO

ANGELI CUSTODI

(*Angels – R. Williams*)

Raggio: 0

Area: Bardo e qualsiasi individuo entro 1,5 metri per livello

Durata: 10 round

Effetto: protegge il bardo e gli esseri entro l'area d'effetto

Questa canzone magica fornisce al bardo e a tutti gli individui scelti dal bardo e presenti entro 1,5 metri per livello un bonus di -2 alla loro Classe d'Armatura e l'immunità totale a qualsiasi incantesimo bardico, per tutta la sua durata. L'effetto visivo creato da questa canzone è una forma eterea vagamente angelica che affianca tutti i soggetti dell'incantesimo, deviando i colpi a loro inferti.

CON OCCHIO D'AQUILA

(*Bullet in the Head – Rage Against the Machine*)

Raggio: 6 metri + 3 metri per livello

Area: Una freccia, un dardo o una pietra.

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: incanta un dardo con un bonus di +4

Questa canzone magica permette al bardo di incantare temporaneamente un proiettile o dardo per armi da tiro ad ogni round di combattimento. Per tutto il tempo in cui il bardo continua a cantare, può scegliere quale attacco a distanza (che avvenga entro il raggio dell'incantesimo) beneficerà del suo incantamento. Quest'attacco guadagna un bonus di +4 al Tiro per Colpire, così come l'abilità di colpire creature che normalmente sono immuni alle armi non magiche. Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione; se supera questo limite, egli rimarrà stordito per 1 turno dal termine della canzone. Se la canzone viene interrotta prima di allora, non vi sarà alcun effetto negativo per il bardo.

IL RIPOSO DEL GUERRIERO

(*We Are the Champions – Queen*)

Raggio: 0

Area: Bardo e chiunque entro 6 metri

Durata: Permanente

Effetto: gli individui si sentono completamente riposati

Il bardo deve cantare questa canzone magica per un turno, al termine del quale tutti coloro che si trovano all'interno dell'area d'effetto (6 metri intorno al bardo) si sentono come appena risvegliati da una notte di sonno ristoratore (compreso il bardo). Ogni penalità per la stanchezza viene eliminata, e il gruppo può

intraprendere qualsiasi azione come se avesse appena dormito per 8 ore. Questa canzone magica non può essere utilizzata per più di tre giorni di seguito, né la canzone può essere cantata per più di quattro volte alla settimana. In caso contrario, il bardo e i suoi compagni soffrono le normali penalità applicate per la stanchezza.

NINNANANNA

(*Lullaby – The Cure*)

Raggio: 0

Area: 12 metri di raggio

Durata: 1d4 ore

Effetto: addormenta un totale di DV di creature pari al livello del bardo entro l'area d'effetto

Questa canzone è una dolce ninnananna infantile che il bardo può usare per far addormentare le sue vittime. Egli può influenzare un numero massimo di Dadi Vita di creature pari al suo livello, e le creature con DV/livelli inferiori alla metà del livello del bardo non possono effettuare alcun TS per resistere agli effetti della canzone, mentre le altre possono fare un TS contro Incantesimi mentali per evitarli. Il bardo può scegliere le vittime di questa canzone magica a propria discrezione fra gli individui presenti entro 12 metri da lui, e può continuare a suonarla fino a che non riesce ad addormentare il massimo numero di DV consentiti (le vittime che riescono a sottrarsi al primo tentativo dovranno ripetere il TS per evitare il sonno fintanto che il bardo continua a suonare la canzone e loro rimangono nel suo raggio d'azione). Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione; se non si ferma in tempo, cadrà addormentato (proprio come se fosse stato soggetto al suo stesso incantesimo) per 1d4 turni al termine della canzone.

Questa canzone magica è inefficace contro i non-morti, i costruiti, le piante e le melme, e in generale contro tutte quelle creature che non abbisognano di riposare. Coloro che cadono addormentati possono essere risvegliati semplicemente scuotendoli per 1d4 round, altrimenti rimangono nel mondo dei sogni per 1d4 ore.

IL SUONO DEL SILENZIO

(*Sound of Silence – Simon & Garfunkel*)

Raggio: 0

Area: sfera di raggio 3 metri

Durata: 6 turni

Effetto: crea una sfera di 3 metri di silenzio centrata sul bardo

Questa canzone crea una sfera di silenzio di 3 metri di raggio centrata sul bardo (non diversamente dall'incantesimo clericale *silenzio*). Questa sfera si muove con il bardo per tutta la durata dell'incantesimo, e nessun tipo di suono può fuoriuscire da essa, anche se coloro che si trovano al suo interno possono sentire ogni suono che proviene dall'esterno. Qualsiasi incantesimo lanciato dall'interno della sfera non sortisce alcun effetto.

TERZO LIVELLO

CANTO DELL'EROE

(Holding Out for a Hero – B. Tyler)

Raggio: 0

Area: Bardo e un massimo di 12 creature entro 6 metri

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: dona +1 ai TxC, ai danni, ai TS e al morale delle creature entro l'area d'effetto

Questa canzone magica infonde coraggio e sicurezza in un massimo di 12 creature che il bardo sceglie di ispirare, che si devono trovare entro 6 metri dal bardo. Essa conferisce ai soggetti designati un bonus di +1 a tutti i Tiri per Colpire e per Ferire, un bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza, ed un bonus di +1 al morale, finché i soggetti rimangono entro il raggio d'azione del bardo. Diversamente da altre canzoni magiche, questa richiede solamente che il bardo canti senza suonare, e lui può quindi partecipare attivamente alla battaglia. La canzone tuttavia deve essere cantata senza interruzioni per funzionare, e il bardo può continuare a farlo un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione; se non si ferma in tempo, sarà spossato e impossibilitato a lanciare nuove magie per un intero turno. La canzone può anche essere usata per rimuovere o negare gli effetti di qualsiasi tipo paura all'interno della sua area d'effetto.

CANTO DELL'UBRIACO

(The Great Song of Indifference – B. Geldof)

Raggio: 0

Area: Bardo

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea immagini speculari intorno al bardo

Il round dopo aver invocato questa canzone, il bardo viene circondato da un'aura che distorce la percezione visiva e uditiva dei suoi nemici. Essa crea in effetti 2 immagini del bardo totalmente speculari, e qualsiasi attacco portato contro di lui subisce un malus di -2 visto che le sue immagini appaiono sfocate; inoltre, ogni attacco ha solo una probabilità su tre (1-2 su d6) di colpire il vero bardo. Le immagini e il malus rimangono per 1 round per livello del bardo, oppure

fino a quando l'effetto non viene dissolto magicamente.

L'EPICA

(O Fortuna – C. Orff)

Raggio: 3 metri +1,5 metri per livello

Area: Volume di 6m x 6m x 6m

Durata: 12 round

Effetto: evoca una scena di battaglia che può ammaliare chi la osserva

Questa canzone magica permette al bardo di creare, dalla sua immaginazione, qualsiasi scena di battaglia. La scena risulta realistica, e al momento della sua creazione tutti coloro che la guarderanno dovranno effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per non rimanere stupefatti da ciò che vedono (in termini pratici, sono storditi per 1d4 round). Spesso la scena riguarderà un'epica battaglia, o un grande eroe che sconfigge i suoi nemici.

Le immagini possono essere piazzate dal bardo in qualsiasi luogo entro il suo raggio d'azione, così da far sembrare che il gruppo dei PG sia composto anche da alcuni, in apparenza potenti, guerrieri o maghi. In ogni caso, tutte le immagini hanno una Classe dell'Armatura di 9, e se toccate scompaiono. Coloro che interagiranno con le immagini (le cui azioni saranno comandate dalla volontà del bardo) potranno essere "uccisi" dall'illusione (come accade con *Creazione spettrale*) e in questo caso cadranno svenuti, ma soltanto per 1d6 round.

La scena non può essere spostata una volta creata (anche se le immagini possono muoversi liberamente all'interno dell'area d'effetto) e permane per 12 round, senza che il bardo debba continuare a cantare per mantenerla, una volta che l'ha evocata.

LAMENTO DEL PRIGIONIERO

(*Cryin' – Aerosmith*)

Raggio: 3m per livello del bardo

Area: Fino a quattro creature

Durata: 1 round per livello

Effetto: blocca fino a 4 creature entro il raggio d'azione

Questa canzone magica è simile all'incantesimo Blocca persona. Il bardo può paralizzare fino a quattro creature di dimensione media (fino a 2 metri), due di dimensioni grandi (dai 2 ai 3,6 metri) oppure una di dimensioni enormi (da 3,6 metri a 7,5 metri); non ha alcun effetto su creature più grandi (in lunghezza o altezza) di 7,5 metri (dimensioni colossali). Le vittime, scelte dal bardo tra quelle presenti entro il raggio d'azione, devono poter udire la canzone per esserne influenzate, ma ognuna può evitare l'effetto con un favorevole Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali. La paralisi causata da questa canzone dura per un numero di round pari al livello del bardo e può essere eliminata nei modi consueti (con incantesimi o con l'*Inno di libertà*).

TUTTE LE COSE BUONE

(*Imagine – J. Lennon*)

Raggio: 0

Area: Raggio di 6 metri

Durata: 1 turno per punto Costituzione del bardo

Effetto: circonda il bardo con un cerchio di *Protezione dal male* entro 6 metri

Con questa canzone il bardo evoca tutto ciò che esiste di più buono e puro nel mondo, circondandosi di energia positiva e creando un vero e proprio cerchio di protezione (che funziona come l'incantesimo *Protezione dal male*) che si estende fino a 6 metri intorno a lui. Per mantenere attivo il cerchio e la protezione da esso offerta, il bardo deve continuare a cantare o suonare, e può andare avanti per un numero massimo di turni equivalente al suo punteggio di Costituzione; se supera questo limite, rimane stordito per 1d6 round al termine della canzone. Gli effetti di questa canzone magica possono essere annullati solo interrompendo il bardo per almeno un round, oppure usando un incantesimo di *Silenzio* o la canzone *E la magia svanì*.

QUARTO LIVELLO

E LA MAGIA SVANÌ

(*Sorcerer – S. Nicks*)

Raggio: 18m

Area: Cubo di 6 metri di spigolo

Durata: Permanente

Effetto: dissolve la magia in un cubo di 6 metri di spigolo entro il raggio d'azione

Questa canzone magica cancella istantaneamente ogni incantesimo presente all'interno della sua area d'effetto (come un *Dissolvi magie*, solo che ha effetto anche per contrastare tutte le canzoni magiche dei bardi), ad eccezione degli incantesimi di cui beneficia il bardo stesso. A differenza dell'incantesimo *Dissolvi magie* però, c'è sempre la possibilità che il bersaglio dell'incantesimo resista all'effetto. La probabilità di base è del 20% per tutte le magie create da incantatori di livello uguale o minore a quello del bardo che canta la canzone. Inoltre, se l'incantatore è di livello superiore al bardo, questa percentuale è incrementata del 5% per ogni livello di differenza. (Per esempio, se un bardo di 7° livello vuole eliminare un incantesimo di *Nube mortale* lanciato da un mago di 12° livello, l'incantesimo avrà una percentuale del 45% di resistere alla canzone e non essere dissolto.) Se invece tenta di dissolvere un effetto magico creato da un altro bardo, le probabilità di fallimento diminuiscono, riducendosi a 5% per livello di differenza (nel caso il bardo avversario sia di livello superiore). Le stesse regole si

applicano agli effetti magici creati da oggetti (come una bacchetta delle trasformazioni), solo che il DM dovrà determinare il livello del mago che ha creato l'oggetto.

Anche se quest'incantesimo può sembrare debole in confronto al normale *Dissolvi magie*, bisogna ricordare che il bardo non è un incantatore di professione, dunque gli effetti delle canzoni magiche saranno sempre più deboli degli incantesimi di chierici e maghi.

IL MIRACOLO DELL'AMORE

(*The Miracle of Love – Eurythmics*)

Raggio: 24m

Area: 1 creatura

Durata: 24 ore

Effetto: fa innamorare perdutamente un individuo

Questa canzone particolarmente potente richiede che il bardo canti e suoni il suo strumento per almeno un minuto per riuscire a toccare il cuore della sua vittima e farle provare un improvviso e immenso amore nei confronti di un altro individuo (che non sia un animale o un mostro). La vittima che fallisce il suo TS contro Incantesimi mentali con penalità di -3 si trova improvvisamente avvolta da un desiderio passionale nei confronti di un'altra persona (scelta dal

bardo), senza poter resistere all'impulso di mostrarle tutto il suo amore. In termini di gioco, la vittima viene considerata completamente charmata dal suo (o dalla sua) amante per 24 ore, al termine delle quali l'effetto della magia svanisce e la vittima ritorna in sé (nel pieno possesso dei suoi ricordi e facoltà mentali).

Questo tipo di fascinazione può essere dissolto solo dalla canzone *E la magia svani*, oppure da uno *Scaccia maledizioni* pronunciato da un incantatore di almeno 10° livello.

IL SEME DELLA FOLLIA

(*Sanitarium – Metallica*)

Raggio: 18m

Area: Chiunque in un volume di 9m x 9m x 9m

Durata: 1 round per punto di Costituzione del bardo

Effetto: rende le vittime paranoiche e irascibili verso chiunque

Questa canzone magica induce in ogni essere senziente nell'area d'effetto (un cubo di 9 metri di spigolo; l'effetto non può essere spostato) un'insana paura di tutto ciò che lo circonda, a meno che non effettui con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali con una penalità cumulativa di -1 per ogni round di permanenza nell'area d'effetto. Coloro che si salvano ogni round, o che lasciano l'area, non risentono degli effetti deleteri della canzone. Coloro che invece falliscono il TS divengono paranoici – temendo che chiunque attorno a loro sia lì per fargli del male. Vi è una probabilità del 50% ogni round successivo che essi assalgano brutalmente la persona più vicina, sia amica che nemica. Tutti questi attacchi hanno un bonus di +1 ai danni inflitti, che va aggiunto ai normali bonus di cui gode la vittima. Questo effetto perseguita la vittima (che ha fallito il TS) anche se essa lascia l'area interessata dall'incantesimo, e dura per un numero di ore pari al livello del bardo. Questo effetto può essere rimosso da un normale *Scaccia maledizioni*, da un *Desiderio*, o dalla canzone *E la magia svani*. Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione; se si spinge oltre questo limite, potrà continuare solo effettuando con successo un TS contro Incantesimi mentali ogni round successivo (oltre al solito tiro Costituzione), viceversa cadrà sotto lo stesso effetto dell'incantesimo da lui lanciato. Questa canzone colpisce indistintamente chiunque si trovi nell'area designata, quindi anche gli amici del bardo.

INNO DI LIBERTÀ

(*Freedom – G. Michael*)

Raggio: 3m per livello del bardo

Area: Fino a quattro creature per round

Durata: 1 round per livello del bardo

Effetto: libera dalla paralisi fino a 4 creature entro il raggio d'azione

Questa canzone ha esattamente l'effetto opposto a quello del *Lamento del prigioniero*. Essa può essere usata contro ogni effetto paralizzante presente nel raggio d'azione: finché durano i suoi effetti (la musica permane nella zona per 1 round per livello del bardo come un'aria soffusa, e il bardo non necessita di continuare a suonarla dopo il primo round), fino a quattro creature paralizzate entro il raggio d'azione possono tentare ogni round un Tiro Salvezza contro Paralisi per liberarsi dall'effetto paralizzante, sia esso di natura magica o naturale (salvo trattarsi di meccanismi imprigionanti come una gabbia o un paio di manette).

MELODIA DI REQUIEM

(*Messa da requiem – W.A. Mozart*)

Raggio: 36m

Area: 1 creatura

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: induce la pazzia in un individuo, suscitando istinti suicidi

Questa canzone magica è sempre diretta contro una specifica creatura, che deve essere all'interno raggio d'azione al momento del canto. Quando il bardo comincia a cantare questo requiem, il bersaglio viene travolto da un improvviso moto di disperazione e dolore (penalità di -1 ai Tiri per Colpire e Ferire, nessun Tiro Salvezza per negare) e deve fare un TS contro Incantesimi per evitare l'altro effetto della canzone. Se il TS ha successo, le penalità sopra menzionate si applicano finché il bardo continua a cantare la *Melodia di requiem* (un numero massimo di round equivalente alla sua Costituzione; se continua oltre il limite stabilito, sviene per 1d6 round al termine della canzone). Se invece il TS fallisce, la vittima comincia a gridare e a disperarsi, e non può fare altro che colpisci con qualsiasi arma sia a portata di mano, anche con le sue stesse mani, in mancanza di altro, e non fa resistenza ad eventuali tentativi di ferirlo. Il danno auto-inflitto è reale, ma eventuali maestrie nell'uso delle armi non contano per il calcolo del danno. La canzone funziona soltanto contro creature intelligenti (3 o più di Intelligenza). Quando il bardo interrompe la canzone, deve effettuare una prova di Saggiezza per disperdere le energie psichiche richieste dall'incantesimo: se ha successo, rimane semplicemente stordito per 1 round, altrimenti sviene per tanti round quanti quelli passati a cantare la canzone.

QUINTO LIVELLO

FANTASIA

(L'apprendista stregone – C. Debussy)

Raggio: 36m

Area: Speciale

Durata: 2 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: anima oggetti entro il raggio d'azione, che obbediscono al bardo

Una volta intonata questa canzone, il bardo sceglie alcuni oggetti presenti entro 36 metri e li anima con la forza della musica, facendoli muovere a suo piacimento fintanto che continua a suonare (può farlo per un numero massimo di round pari a due volte il suo punteggio di Costituzione; se non si ferma in tempo, rimane spossato e impossibilitato a usare altre canzoni magiche per 2d6 round dal termine della canzone). Il bardo può animare un oggetto di dimensioni minuscole per ogni suo livello, mentre se desidera controllare oggetti di dimensioni maggiori il numero si limita come riportato nella seguente tabella:

Taglia	Altezza (cm)	# Oggetti	Movimento (mt/rnd)	CA	Danni
Minuscolo	0-30	1 per liv.	3(1)	0	1d3
Piccolo	31-120	1 / 2 liv.	6(2)	1	1d6
Medio	121-210	1 / 4 liv.	9(3)	2	2d4
Grande	220-360	1 / 8 liv.	12(6)	3	2d6

Naturalmente il bardo può decidere di animare oggetti di dimensioni differenti presenti nella zona, ma non può superare comunque il massimo numero consentito dal suo livello sfruttando le combinazioni. Egli non può nemmeno animare oggetti di dimensioni maggiori di 3,6 metri.

Gli oggetti possono essere usati al meglio delle loro capacità (per scavare, costruire, legare, nascondere, proteggere o quant'altro), e se vengono usati per attaccare possiedono il THAC0 del bardo e causano danni in base alle loro dimensioni, come indicato sopra nella Tabella 1.21; se invece si tratta di armi vere e proprie, causano il danno base appropriato.

IL LADRO DEL RESPIRO

(Take Your Breath Away – S. McLachlan)

Raggio: 6 metri + 3 metri per livello

Area: Sfera di 6 metri di diametro

Durata: 1 round per punto di Costituzione del bardo

Effetto: causa la perdita di 3 punti Costituzione alle vittime nell'area d'effetto ogni round

Quando il bardo intona questa canzone magica, chiunque si trovi nell'area d'effetto scelta dal bardo (una sfera del diametro di 6 metri) deve fare un Tiro Salvezza contro Incantesimi con penalità di -2 (ripetendolo ogni round in cui la canzone viene cantata), o inizierà a soffocare. Ogni volta che il TS

fallisce (va infatti ripetuto ogni round che ci si trova entro l'area d'effetto, che il bardo può muovere a suo piacimento ogni round, pur rimanendo entro il raggio d'azione consentito), la vittima perde temporaneamente 3 punti di Costituzione, e chi scende sotto zero muore inevitabilmente. Chiunque si trovi all'interno dell'area d'effetto della canzone deve effettuare una prova di Costituzione per poter intraprendere qualsiasi azione (parlare, muoversi, combattere, concentrarsi, ecc.). Inoltre, chiunque fallisca il TS si muove a velocità dimezzata e non può concentrarsi, parlare o attaccare fintanto che rimane entro l'area d'effetto della magia. Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione, e se non si ferma prima sviene per 2d6 round. Si noti che chiunque nell'area d'effetto sarà colpito dall'incantesimo, anche gli amici del bardo. I punti Costituzione perduti per via di questa canzone si recuperano al ritmo di 1d3 punti al giorno.

IO SONO LA MORTE

(I Am Become Death – Iron Maiden)

Raggio: Tocco

Area: Raggio 15 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: le vittime credono che il bardo sia la Morte e lo evitano, se toccate, svengono

Questa è una delle più potenti canzoni magiche dei bardi, e data la sua natura mortale di solito viene usata contro creature malvagie o in situazioni disperate. Mentre evoca la canzone (e solo in quel round), tutti coloro che si trovano dentro l'area d'effetto (entro 15 metri dal bardo), sia amici che nemici, devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali o credere che il bardo sia la Morte incarnata. Ai loro occhi, egli si trasforma nell'icona classica del tetro mietitore, uno scheletro ammantato di nero con una lunga falce in mano, ed essi iniziano a temerlo, evitando qualsiasi tipo di contatto con lui (in termini di gioco significa che non lo attaccheranno in mischia per nessuna ragione). Coloro che invece effettuano con successo il TS sono semplicemente turbati dalla presenza del bardo, ed effettuano tutti i loro attacchi contro di lui con una penalità di -2.

Una volta evocata la canzone, gli effetti sulle sue vittime durano per 1 round per livello del bardo (non è necessario che continui a cantare). Se entro questo lasso di tempo egli riesce a toccare una delle vittime che avevano fallito il loro TS iniziale, essa crede di essere stata uccisa e cade in stato comatoso per 20 round meno il proprio punteggio di Saggezza, trascorsi i quali la vittima si riprende e capisce che si è trattato di un'allucinazione; durante lo stato comatoso, la vittima è totalmente indifesa.

PENSIERI DIMENTICATI

(*Will You Remember? – The Cranberries*)

Raggio: 9m

Area: 1 creatura

Durata: Permanente

Effetto: rimuove una parte dei ricordi di una creatura

Con questa canzone magica il bardo ipnotizza una vittima e le fa dimenticare una parte dei suoi ricordi. La creatura che fallisce il TS contro Incantesimi (Mentali) si trova a fissare il bardo con sguardo vacuo, impotente, ascoltandolo mentre canta e le sussurra ciò che deve rimuovere dalla sua memoria.

Affinché questa canzone funzioni correttamente, occorre che siano rispettate tre condizioni:

- la vittima deve comprendere la lingua del bardo e riuscire a sentirlo;
- il bardo deve sapere cosa cancellare esattamente dalla memoria della vittima (quindi avere una vaga idea delle esperienze di quest'ultima);
- la vittima deve possedere un'Intelligenza inferiore ai 18 punti (i geni con 18 o più sono immuni all'incantesimo).

Il bardo può cancellare dai ricordi della vittima un singolo ricordo (come il nome di una persona o l'ubicazione di un nascondiglio o anche un particolare incantesimo conosciuto e memorizzato), oppure un breve periodo di tempo pari ad 1 ora per ogni suo livello (ad esempio un bardo di 11° livello potrebbe dire alla vittima: "Tu dimenticherai tutto ciò che hai fatto e visto dalle 7.00 alle 18.00 di ieri" o "del 23 di Ambyrmont di quest'anno" o "del primo di Nuwmont di cinque anni fa"); non c'è limite al momento nel passato a cui può accedere il bardo. Naturalmente, se il bardo ordina alla vittima di dimenticare ciò che ha fatto

ieri appena sveglia, incluso studiare i propri incantesimi, la vittima non ricorderà di averlo fatto, ma gli incantesimi studiati resteranno in memoria comunque (e quindi potrà usarli!).

UNA NOTTE DI GELIDO INVERNO

(*Ice – S. McLachlan*)

Raggio: 0

Area: cono di 12 x 6 metri o raggio di 6 metri intorno al bardo

Durata: Istantanea

Effetto: crea una tempesta di neve che causa 1d6 Pf ogni livello del bardo entro l'area d'effetto

Un round dopo aver suonato questa canzone magica, il bardo può evocare uno dei due effetti seguenti. Col primo, intorno a sé si crea una piccola tormenta di neve che colpisce tutti coloro che si trovano entro 6 metri dal bardo. Le vittime (ad esclusione del bardo) devono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se riesce subiscono 1d6 Punti Ferita ogni due livelli del bardo, mentre se fallisce subiscono 1d6 Punti Ferita per livello del bardo e vengono temporaneamente rallentate (come per l'incantesimo *Lentezza*) dal gelo per 1d4 round.

Il secondo modo di evocare il potere del gelo è creare un vortice di ghiaccio che parte dal corpo del bardo e si proietta contro una vittima designata. Il vortice è un cono lungo fino a 12 metri e largo 6 metri alla sua estremità, e si propaga in linea retta verso la vittima scelta, causando a chi incontra sul suo cammino 1d6 Punti Ferita per livello del bardo (un TS Incantesimi permette di dimezzare i danni).

SESTO LIVELLO

DANZA CON ME

(*I Wanna Dance With Somebody – W. Huston*)

Raggio: 0

Area: Raggio 6 metri attorno al bardo

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: fa ballare tutte le vittime entro l'area d'effetto finché il bardo continua a suonare

Questa canzone è simile all'incantesimo dei maghi *danza*. In questo particolare caso, una volta che il bardo inizia a suonare il suo strumento, tutti coloro che si trovano entro 6 metri e falliscono il loro TS contro Incantesimi mentali cominciano a ballare senza potersi fermare né controllare i propri movimenti, seguendo il ritmo della musica; anche coloro che entrano nell'area d'effetto in un secondo momento devono effettuare un TS per evitare la stessa sorte.

Mentre danzano, le vittime non possono concentrarsi, né combattere, né attivare oggetti magici o tentare di schivare i colpi che ricevono. Sono completamente presi dalla danza e non prestano attenzione a nulla. Essi si muovono seguendo la fonte della musica e non si allontanano mai al di fuori dell'area d'effetto della canzone, a meno che qualcuno non li porti via con la forza (prova di Forza). Se vengono feriti mentre ballano, ignorano il dolore e continuano a danzare freneticamente. Le vittime della canzone magica soffrono le seguenti penalità: -4 ai loro Tiri Salvezza, -4 a qualsiasi prova di abilità, e la loro CA viene calcolata ignorando lo scudo e qualsiasi bonus derivante dalle armi usate.

Il bardo può continuare a cantare questa canzone per un numero di round equivalente alla sua Costituzione, e quando termina, gli effetti della *malia* svaniscono. Se cerca di protrarre la durata della

canzone oltre il massimo stabilito dalla sua tempra, egli rimarrà stordito per 1d6 turni al termine della danza. Questa canzone magica può essere interrotta solo con *E la magia svanì* o con un *Silenzio*.

INNO ALLA VITA

(*An die Freude* – L. van Beethoven)

Raggio: 0

Area: Raggio 9 metri attorno al bardo

Durata: Speciale

Effetto: distrugge i non-morti minori e ferisce seriamente quelli più potenti

Questa canzone magica si rivela una potente arma se usata contro i non-morti. Infatti, tutti i non-morti presenti entro 9 metri dal bardo nel momento in cui inizia a suonare sono automaticamente influenzati e cominciano ad essere pervasi dall'energia positiva che deriva dalla canzone magica. 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;
- 5-7 DV: i non-morti subiscono 6d6 punti di danno, dimezzabili con un Tiro Salvezza contro Incantesimi; è inoltre necessario un ulteriore TS contro Incantesimi con penalità di -4 per evitare di fuggire per 1d4 turni in preda a timor sacro nei confronti del bardo (colore che soccombono a questo effetto si faranno uccidere piuttosto che tornare nell'area d'effetto prima di 1d4 turni);
- 8-12 DV: i non-morti subiscono 6d6 punti di danno, dimezzabili con un TS contro Incantesimi; è richiesto anche a loro un TS contro Incantesimi per non fuggire atterriti per 1d4 turni, ma senza alcuna penalità;
- 13+ DV: i non-morti subiscono 6d6 punti di danno, ma possono ignorare del tutto l'effetto con un TS contro Incantesimi; devono effettuare un secondo TS contro Incantesimi per evitare di fuggire lontano dal bardo per 1d6 round.

Inoltre, per 1d4 turni in seguito all'evocazione del potere di questa canzone magica, il bardo è circondato da un alone sacro che gli permette di evitare qualsiasi tipo di risucchio vitale con un semplice Tiro Salvezza contro Incantesimi, e i suoi colpi (ma non gli incantesimi) infliggono sempre danni doppi alle creature non-morte.

IL SENTIERO DELL'ARCOBALENO

(*Someday Over the Rainbow* – R. Charles)

Raggio: Speciale

Area: Bardo e fino a 6 creature

Durata: Speciale

Effetto: crea un arcobaleno che trasporta le creature fino a 6 km di distanza per livello del bardo

Questa canzone magica crea di fronte al bardo un bellissimo arcobaleno multicolore che fuoriesce dal suo strumento e si perde nel cielo. Il bardo può salire sull'arcobaleno insieme ad un massimo di 6 creature

(consenzienti), e grazie ad esso viaggiare lontano fino a 6 chilometri per livello del bardo (percorrendo 1,5 chilometri ogni round), verso una direzione decisa da lui (non importa nominare con esattezza un luogo). I passeggeri dell'arcobaleno scompaiono alla vista dei presenti non appena salgono su di esso, e nessuno può riuscire a vederli mentre viaggiano nell'aria, perché essi sono diventati immateriali a tutti gli effetti. Quando il bardo lo desidera, può scendere dall'arcobaleno (anche prima della distanza massima) e con lui fuoriescono anche tutti i passeggeri, ponendo fine all'effetto magico. Se un passeggero cerca di lasciare l'arcobaleno contro il volere del bardo, deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se riesce, si perde nel piano Astrale. L'arcobaleno deposita sempre i suoi passeggeri sul terreno o su una superficie stabile (sempre se ne esistono entro la distanza percorsa), mai dentro altri solidi o all'interno di costruzioni.

Finché si trova dentro l'arcobaleno, il bardo può anche scegliere di utilizzare le proprietà magiche dei suoi colori, attivandone una ogni round, per influenzare una singola creatura che si trovi nell'arcobaleno. In base ai colori scelti, questi sono i poteri concessi:

- Arancio: *Cura ferite gravi*;
- Blu: *Resistenza al freddo* (6 turni);
- Giallo: *Velocità* (3 turni);
- Indaco: *Libera mostri*;
- Rosso: *Resistenza al fuoco* (6 turni);
- Verde: *Neutralizza veleno*;
- Viola: aumenta temporaneamente di 1 punto la Saggiatura (fino al massimo razziale consentito) per 24 ore.

Una volta attivato il potere di un colore, esso scompare dall'arcobaleno, riducendo la distanza percorribile di 6 chilometri; quando tutti i colori sono stati usati, l'arcobaleno scompare e l'effetto magico cessa (depositando i viaggiatori ovunque siano arrivati sino a quel momento del viaggio).

UN MONDO SENZA MAGIA

(*Strange World* – Ke)

Raggio: 0

Area: Raggio 6 metri attorno al bardo

Durata: 1 round per punto Costituzione del bardo

Effetto: crea una barriera anti-magia in un raggio di 6 metri intorno al bardo

Questa canzone magica ha effetti simili a quelli dell'incantesimo *Barriera anti-magia*, con alcune eccezioni. Una volta intonata, si crea tutt'intorno al bardo una zona di anti-magia prodotta dalla canzone che impedisce a qualsiasi incantesimo o effetto magico di funzionare al suo interno, sia che provenga dall'esterno che dal suo interno. Gli incantesimi istantanei che vengono a contatto con questo campo di anti-magia svaniscono senza avere effetti, mentre quelli dotati di una durata determinata vengono annullati temporaneamente fino a che rimangono entro l'area d'effetto di questa canzone. Il bardo può continuare a

cantare questa melodia per un numero massimo di round pari al suo punteggio di Costituzione, e se non si ferma prima del termine, sviene per 3d6 round da quando cessa la canzone.

VENTO CAMMINA CON ME

(Wind of Change – Scorpions)

Raggio: 36m

Area: N/A

Durata: 1 turno per livello

Effetto: il bardo evoca un elementale dell'aria che esegue i suoi ordini

Il bardo necessita di suonare e cantare questa canzone per almeno 10 round, trascorsi i quali appare entro 36 metri dal bardo un elementale dell'aria da 16 DV (vedi l'incantesimo arcano *Evoca elementali* per le statistiche della creatura), che lo servirà al meglio delle sue capacità per la durata dell'incantesimo, senza che il bardo debba mantenere la concentrazione o continuare a suonare dopo averlo evocato. Egli cercherà sempre di proteggere il bardo in qualsiasi caso, anche rischiando la propria vita, e non attaccherà mai il bardo (se qualcuno cercasse di controllarlo, egli semplicemente rimane immobile fintanto che il tentativo non cessa).

Occorre sottolineare che sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare PE, che invece vengono acquisiti sconfiggendo colui che le ha evocate.



Bardo Oscuro

Requisiti minimi: Ds 12, In 13, Sg 12, Ca 15

Requisito Primario: Destrezza, Carisma (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani

Punti ferita: 1d6 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +2 pf/liv. senza bonus Co

Allineamento: Rigorosamente N/N o N/M

Punti Esperienza, Canzoni Magiche ed Abilità Speciali del Bardo

Liv.	PX	Canzoni magiche						Muoversi in silenzio	Sentire rumori	Lettura linguaggi	Celarsi nelle ombre
		1°	2°	3°	4°	5°	6°				
1	0	1	-	-	-	-	-	15	25	5	5
2	1.200	2	-	-	-	-	-	20	30	10	10
3	2.400	2	1	-	-	-	-	25	35	15	15
4	4.800	2	2	-	-	-	-	30	40	19	19
5	9.600	2	2	1	-	-	-	35	45	23	23
6	20.000	3	2	1	-	-	-	39	49	27	27
7	40.000	3	2	2	-	-	-	43	53	30	30
8	80.000	3	3	2	1	-	-	47	57	33	33
9	160.000	3	3	2	2	-	-	50	61	36	36
10	280.000	4	3	2	2	-	-	53	65	39	39
11	400.000	4	3	3	2	1	-	56	69	42	42
12	520.000	4	4	3	2	1	-	59	73	45	45
13	640.000	4	4	3	3	2	-	61	76	48	48
14	760.000	5	4	3	3	2	1	63	79	51	51
15	880.000	5	4	4	3	2	2	65	82	53	53
16	1.000.000	5	5	4	4	2	2	67	85	55	55
17	1.120.000	5	5	4	4	3	3	69	87	57	57
18	1.240.000	5	5	5	4	3	3	71	89	59	59
19	1.360.000	5	5	5	5	4	3	73	91	61	61
20	1.480.000	5	5	5	5	4	4	75	93	63	63
21	1.600.000	5	5	5	5	5	4	77	95	65	65
22	1.720.000	5	5	5	5	5	5	79	97	67	67
23	1.840.000	5	5	5	5	5	5	81	99	69	69
24	1.960.000	5	5	5	5	5	5	83	101	71	71
25	2.080.000	5	5	5	5	5	5	84	103	73	73
26	2.200.000	5	5	5	5	5	5	85	105	75	75
27	2.320.000	5	5	5	5	5	5	86	107	77	77
28	2.440.000	5	5	5	5	5	5	87	109	79	79
29	2.560.000	5	5	5	5	5	5	88	111	81	81
30	2.680.000	5	5	5	5	5	5	89	113	83	83
31	2.800.000	5	5	5	5	5	5	90	115	85	85
32	2.920.000	5	5	5	5	5	5	91	117	87	87
33	3.040.000	5	5	5	5	5	5	92	119	89	89
34	3.160.000	5	5	5	5	5	5	93	121	91	91
35	3.280.000	5	5	5	5	5	5	94	123	93	93
36	3.400.000	5	5	5	5	5	5	95	125	95	95

Tiri Salvezza

	Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno		13	11	9	7	5	4	3	2	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone		14	12	10	8	6	5	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi		13	11	9	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago		16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi		15	13	11	9	7	5	4	3	2

Bonus di +2 sui TS contro Morte e tutti gli incantesimi negromantici

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0) Progressione Thac0: Vagabondi.

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	1-4	5-8	9-12
TAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Modificatori delle Abilità per Razze e Armatura

	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Lettura linguaggi	Sentire rumori
Razza				
Nano	--	--	-5%	--
Elfo	+5%	+10%	--	+5%
Gnomo	+5%	+5%	--	+10%
Mezzelfo	--	+5%	--	--
Halfling	+10%	+15%	-5%	+5%
Armatura				
Nessuna	+10%	+5%	--	--
Cor. elfica	-10%	-10%	--	-5%
Cor. cuoio	-20%	-20%	--	-10%

Modificatori delle Abilità per la Destrezza

Destrezza	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Lettura linguaggi	Sentire rumori
9	-20%	-10%	--	--
10	-15%	-5%	--	--
11	-10%	--	--	--
12	-5%	--	--	--
13-15	--	--	--	--
16	--	--	--	--
17	+5%	+5%	--	--
18	+10%	+10%	--	--
19	+15%	+15%	--	--
20	+20%	+20%	--	--

Abilità del Bardo

- Uso di pergamene: dal 10° livello può usare pergamene di maghi e chierici con una probabilità del 25% di sbagliare ed ottenere l'effetto opposto
- Fascino dei Bardi: può influenzare un numero di Dadi Vita di creature pari ad un terzo del suo livello, arrotondato per difetto. Il bardo dovrà cantare, recitare storie, o suonare uno strumento per tre round, quindi fare una prova di abilità utilizzando il valore dell'abilità utilizzata: se fallisce, la vittima evita di essere affascinata dal bardo; se invece il tiro abilità del bardo ha successo, allora la vittima deve fare un TS contro Incantesimi.
- Strumento musicale preferito: lira.

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	4**
5	5
9	6
13	7
17	8
21	9
25	10
29	11
33	12

(*) più bonus In

(**) Raccogliere informazioni

Cantare

Suonare uno strumento

Cantastorie

Doti artistiche poesia macabra

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	2
5	3
9	4
13	5
17	6
21	7
25	8
29	9
33	10

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -4 TxC

Il Bardo Oscuro può specializzarsi nell'uso del Pugnale giunto al 4° livello.

Il Bardo Oscuro



“Il malvagio cavaliere esitò....c’era qualcosa in quel menestrello...non capiva...no, non era un semplice bardo, aveva un’aura strana, quasi...di morte. Il Bardo imbracciò la sua lira e cominciò a tessere una melodia che di allegro non aveva nulla...un requiem! Il cavaliere capì troppo tardi. Le corde della lira lo avvinghiarono e cominciarono a stringerlo...e più lottava per districarsi, più lo ferivano e lo lasciavano senza fiato. Era allo stremo delle forze, quando la melodia cessò. Il bardo rise amaramente e pizzicò nuovamente una corda. L’ultima immagine che il cavaliere vide era il suo volto cupo”

Il Bardo Oscuro è un uomo triste e solitario, che, per qualche motivo sconosciuto, si è votato all’oscurità. Legato a doppio filo con la morte (molti pensano che la morte sia addirittura il suo obiettivo), è un assassino spietato, ma dopo aver ucciso qualcuno si mostra sempre affranto e compassionevole verso le sue vittime. Il suo aspetto esteriore è quantomai caratteristico: veste sempre di nero, grigio scuro o viola, e il suo volto è spesso nascosto nelle pieghe del cappuccio. Il più famoso Bardo Oscuro, Jacques de Tordouchamp, girava nascondendo il suo bel volto con una maschera raffigurante la morte, e decine di campanellini magici d’argento cuciti sugli abiti, che provocavano *Paura* a chi ne ascoltava il suono. Il Bardo Oscuro è molto teatrale in quello che fa, e tutte le sue poesie parlano di morte, decadenza, sfiga...e poi il Bardo Oscuro ha lo stramaledetto vizio di parlare in rima.

Rispetto ai bardi standard, il Bardo Oscuro ha una differente capacità di influenzare le reazioni e incoraggiare gli amici. Egli lo fa per mezzo della tristezza, della caducità della vita. Per esempio, potrebbe cantare una canzone che parla di come i guerrieri faticano, di come si spremano, e di come ricevano poche gratificazioni. Ciò può suscitare risentimento o addirittura scatenare l’ira repressa dei

militari del gruppo, che combatteranno con maggior vigore e determinazione, spinti dalle parole (tristi, ma veritiere) del Bardo Oscuro. Allo stesso modo, una platea di spettatori, seguendo una delle canzoni malinconiche del nostro arlecchino triste, potrebbe commuoversi al punto dal cambiare totalmente la reazione nei suoi confronti. Ciò sarà tutto a discrezione del DM, e consiglio fortemente al giocatore che vuole impersonare un Bardo Oscuro di scrivere egli stesso le canzoni (magari poesie), in modo che il suo personaggio rispecchi il lato più nascosto del suo carattere. Le canzoni magiche dei bardi oscuri hanno effetti simili agli incantesimi arcani delle scuole di Necromanzia ed Illusione fino al 6° livello.

L’ULTIMA BALLATA DI JACQUES DE TOURDUCHAMP

(sull’aria di “Senza pietà” – Anna Oxa)

Il Bardo Oscuro viene rivestito da un’aura di Paura nel raggio di 1,5 mt., e ha bonus a colpire +1 col pugnale.

UNA VITA DA GUERRIERO

(sull’aria di “Una vita da mediano” – Ligabue)

Tutti i Guerrieri hanno +1/+3 e sono immuni agli incantesimi charmanti.

IL VIAGGIO

(Traduzione in italiano di “The Journey” – 911)

La platea si commuove e considera il bardo come un povero diavolo che ne ha passate tante, e la reazione passa automaticamente ad “Amichevole”.

RIFLESSO

(col. Sonora di Mulan - versione Pop cantata da Syria)

I PNG ostili al bardo si rendono conto che nascondono la loro vera natura dietro una facciata di falsità. Liberano i prigionieri e la reazione si sposta verso la neutralità.

Nota: la capacità dei bardi di contrastare gli effetti di canzoni magiche e simili, e la mitica capacità del “saper di tutto un po’” non subiscono modifiche sostanziali, ma la capacità di leggere pergamene è ristretta alle pergamene con incantesimi dei maghi di Illusione/Visione, Divinazione, Incantamento /Charme e Negromanzia, e le sfere clericali di Astrale, Divinazione, Charme, Guarigione (solo invertita) e Necromanzia.

I Bardi Oscuri, dietro la facciata di apparente apatia, hanno comunque un loro codice d'onore. Non uccidono mai un avversario senza un motivo, specie se indifeso o disarmato (anche a costo di armarlo loro stessi), ma non hanno nessuna pietà per tutti gli altri. I nemici malvagi avranno la sorte segnata, per gli altri, sarà discrezione del Bardo Oscuro decidere come comportarsi. In qualunque caso, il Bardo Oscuro assicurerà sempre una degna sepoltura ai nemici sconfitti, e mostrandosi quasi affranto per la loro morte, o ai compagni deceduti con onore. Il Bardo Oscuro non sopporta la codardia e la violenza non giustificata (se dovesse vedere una donzella o un vecchietto maltrattati da teppisti, briganti o feccia del genere, sarà il primo a gettarsi nella mischia ed a trucidare gli assalitori). E' sempre gentile e misurato con le donne e con personaggi di un certo lignaggio, ed è difficile che perda le staffe per cause non descritte sopra, ma una volta che lo si ha fatto arrabbiare diventa implacabile e inarrestabile. Comunque è un solitario sempre un po' sul depresso, e si vocifera che un Bardo Oscuro possa ritrovare la luce solo il giorno in cui troverà l'amore. Difatti, è credenza che il Bardo Oscuro si sia votato all'oscurità per la carenza d'affetto, o ancora perché è lui stesso a fuggire l'amore e l'amicizia.

Nota su come giocare: Sono sicuro che gli amanti del roleplaying più accaniti abbiano già compreso cosa intendo sulla faccenda dell'amore e dell'amicizia, ma vorrei spendere ancora due parole. Il Bardo Oscuro è un personaggio dall'animo triste e diffidente. Pensa sempre che chi gli dimostra amicizia lo faccia per interesse, quindi non concederà tanto facilmente la sua fiducia a chicchessia. E' pressoché impossibile che qualcuno riesca a farlo aprire, e anche se la persona in questione dovesse salvargli la vita più volte, verrà solo visto con grande rispetto e considerato un uomo d'onore. Per l'amore il discorso è diverso: il Bardo Oscuro diffida dei membri del sesso opposto, e il perché varia da soggetto a soggetto, può essere per una enorme delusione del passato, o per la morte di una persona amata in precedenza...comunque sia, è pressoché inutile per una donna cercare di fare breccia nel cuore del Bardo, indurito e spietato. La chiave? Il giorno che un Bardo Oscuro si sacrificherà per qualcuno per amore o per amicizia, la sua vita avrà trovato un senso.



Cavaliere del Norwold

Razze: Umani

AM: L/B

Punti ferita: 1d10 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +3 pf/liv. senza bonus Co.

Requisiti: vedi tabella (se sono rispettate +10% sui PX guadagnati)

	<i>Fiamma</i>	<i>Sole</i>	<i>Drago</i>
Forza	14	15	16
Destrezza	13	13	13
Costituzione	9	10	12
Carisma	10	11	13
Saggezza	10	15	18
Intelligenza	9	10	12

Punti Esperienza dei tre Ordini, Dadi Vita, Abilità Speciali ed Incantesimi

Liv.	Fiamma	Sole	Drago	DV	Abilità speciali	Incantesimi [♦]					
						1	2	3	4	5	6
1	0	0	0	2d8	A	-	-	-	-	-	-
2	2300	2800	3300	3d8	B	-	-	-	-	-	-
3	4600	5600	6600	4d8	C	-	-	-	-	-	-
4	9200	11200	13200	5d8	D	-	-	-	-	-	-
5	18000	22500	26500	6d8	E	-	-	-	-	-	-
6	37800	45000	53000	7d8		-	-	-	-	-	-
7	75000	90000	105000	8d8	F	-	-	-	-	-	-
8	150000	180000	210000	9d8		-	-	-	-	-	-
9	300000	360000	420000	10d8	G;2 attacchi	2	-	-	-	-	-
10	450000	540000	630000	10d8+2		2	-	-	-	-	-
11	600000	720000	840000	10d8+4	H	2	-	-	-	-	-
12	750000	900000	1050000	10d8+6		2	1	-	-	-	-
13	900000	1080000	1260000	10d8+8	I	2	1	-	-	-	-
14	1050000	1260000	1470000	10d8+10		2	1	-	-	-	-
15	1200000	1440000	1680000	10d8+12	J	2	2	-	-	-	-
16	1350000	1620000	1890000	10d8+14		2	2	-	-	-	-
17	1500000	1800000	2100000	10d8+16	K	2	2	-	-	-	-
18	1650000	1980000	2310000	10d8+18	3 Attacchi	2	2	1	-	-	-
19	1800000	2160000	2520000	10d8+20	L	2	2	1	-	-	-
20	1950000	2340000	2730000	10d8+22	M*	2	2	1	-	-	-
21	2100000	2520000	2940000	10d8+24		3	2	2	-	-	-
22	2250000	2700000	3150000	10d8+26		3	2	2	-	-	-
23	2400000	2800000	3360000	10d8+28		3	2	2	-	-	-
24	2550000	3060000	3570000	10d8+30		3	3	2	1	-	-
25	2700000	3240000	3780000	10d8+32	N**	3	3	2	1	-	-
26	2850000	3420000	3990000	10d8+34		3	3	2	1	-	-
27	3000000	3600000	4200000	10d8+36	4 Attacchi	3	3	3	2	-	-
28	3150000	3780000	4410000	10d8+38		3	3	3	2	-	-
29	3300000	3960000	4620000	10d8+40		3	3	3	2	-	-
30	3450000	4140000	4830000	10d8+42	O***5Attacchi	4	4	3	2	1	-
31	3600000	4320000	5040000	10d8+44		4	4	3	2	1	-
32	3750000	4500000	5250000	10d8+46		4	4	3	2	1	-
33	3900000	4680000	5460000	10d8+48		4	4	3	3	2	-
34	4050000	4860000	5670000	10d8+50		4	4	3	3	2	-
35	4200000	5040000	5880000	10d8+52		4	4	3	3	2	-
36	4350000	5220000	6090000	10d8+54	P****6 attacchi	4	4	4	3	2	1

* I cavalieri della Fiamma hanno fino a questa Abilità Speciale

** I cavalieri del Sole hanno fino a questa Abilità Speciale

*** I cavalieri del Drago hanno fino a questa Abilità Speciale

**** Solo il Gran Maestro /Fondatore

(♦) Solo per sfere di : Combattimento, Divinazione, Guarigione, Protezione

Attacchi per round
(senza specializzazione)

Livello	Numero di attacchi per round
1-12	1
12-23	2
24-35	3
36	4

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	3
4	4
7	5
10	6
13	7
16	8
19	9
22	10
23	11
26	12
29	13
32	14
35	15

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
23	12
26	13
29	14
32	15
35	16

(*) più bonus In

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -2 TxC

Specializzazione nelle Armi

Livello	Arma da mischia	Balestra* leggera	Balestra* pesante	Pugnale	Arco*
1-6	3/2	1/1	1/2	1/1	1/1
7-11	2/1	3/2	1/1	1/1	1/1
12-23	5/2	2/1	2/1	2/1	2/1
24-35	3/1	3/1	3/1	3/1	3/1
36	4/1	4/1	4/1	4/1	4/1

(*) in caso di attacco ravvicinato, automaticamente iniziativa e +2 TxC corta distanza

Il costo della specializzazione è di 1 punto-capacità, tranne nell'arco che è di 2 punti-capacità. Ogni cavaliere può scegliere 3 armi; ad ogni passaggio d'ordine si avranno 2 specializzazioni sulle armi in più.

Tiri Salvezza

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
R.M. / Veleno	12	10	8	6	5	5	5	4	4	3	3	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone	13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Soffio del Drago	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Incantesimi	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

La Storia



I cavalieri del Norwold nascono per volontà del re (siamo ai tempi di re Ikkyu) e del loro Fondatore, il Duca Stryker l'Ammazzagoblin. Alcune leggende, peraltro vere, narrano proprio la nascita di questo ordine cavalleresco che per primo garantisce ancora l'ordine e la legge nel regno.

La storia narra che il Grande Vecchio (così era affettuosamente chiamato il Duca Stryker) si trovava in viaggio nei Monti del Drago; la sua natura di cavaliere errante non si era mai spenta. Durante il viaggio si era trovato ad osservare, vicino ad un gruppo di monti particolarmente alti, una serie di simboli curiosi. Varcata quei simboli vide una luce bianca e verde che proveniva da una grotta posta a metà del monte più imponente della catena. Di lì a poco il Duca entrò nella grotta, dove regnava un gelo tremendo. Consapevole della presenza di numerosi draghi bianchi si preparò per un eventuale scontro. Tuttavia, giunto al fondo della caverna, si trovò di fronte ad uno spettacolo terrificante ed al tempo stesso maestoso: un'intera tribù di draghi bianchi stava cantando al suono di uno strano strumento. Stryker pensò di fuggire da quello che considerava un covo del male e di tornare coi dovuti rinforzi, ma fu affascinato dal canto maestoso dei draghi stessi.

Portato al cospetto del capobranco Jarkeld 8°, venne a conoscenza della storia della tribù: si trattava di una particolare razza di draghi bianchi che si era allontanata dai draghi bianchi "normali" perché aborrissero alcune loro malvagità; inoltre una profezia dei draghi stessi recitava che:

Qualora un umano puro di cuore e senza voglia di distruzione nelle vene ascolti il canto del bajol, sarà il tempo in cui i giovani umani e i gloriosi draghi torneranno a collaborare per riportare la legge e l'ordine in tutta la terra...

Stryker così scoprì che erano maturi i tempi per fondare un corpo di Cavalieri che credessero nella legge, nell'ordine e nel bene. Fu così che strinse una vera e propria alleanza coi draghi di Jarkeld, sancendo un patto in cui lui avrebbe cercato le persone adatte a

diventare cavaliere...ed i draghi si offrirono come cavalcature, amici e confidenti di ogni cavaliere, legando indissolubilmente il proprio destino col cavaliere che si erano scelti. Questa curiosa tradizione iniziò proprio con Lethis che diventò il drago di Stryker. Pochi giorni dopo furono investiti i primi 23 cavalieri, 8 per Ordine, tra cui la moglie ed il figlio di Stryker.

I draghi donarono ad ogni cavaliere una sella adatta a loro, rifinita d'argento, una corazza di piastre con il simbolo dell'Ordine rifinita col pelo della barba dei draghi stessi e la famosa Snowlance, che unisce i poteri del Sacro Vendicatore alla forma di una massiccia lancia. Da allora questo è l'equipaggiamento di ogni Cavaliere del Norwold.

Gli Ordini

Cavalieri della Fiamma

Il percorso per diventare Cavaliere del Norwold comincia come Cavaliere della Fiamma. Difendono il popolo ed impediscono l'ingiustizia; dopo una pericolosa missione possono passare all'ordine del Sole.

Cavalieri del Sole

Come sopra, ma si deve difendere anche lo spirito e la salute della gente; per questo può fare incantesimi, dopo il 9° livello, come chierico di 1/3 dei suoi livelli, ma solo della sfera di guarigione. Una missione assegnata dal Concilio di Jarkeld, se portata a termine, potrà far passare d'ordine.

Cavalieri del Drago

Come sopra, ma devono anche far rispettare ordine e legge in tutto il Norwold, aiutando le leggi locali se fuori dal regno stesso. Potrà fare incantesimi di ogni sfera clericale e scacciare i non morti, sempre come chierico di 1/3 dei suoi livelli. Al passaggio, verrà sottoposto al Canto dei Draghi e gli verranno consegnate la Snowlance, la sella e l'armatura +2 resistenza al freddo. Dopo il canto potrà conoscere il suo Drago, che detterà le condizioni eventuali per diventare cavalcatura e amico...tenendo presente che più si sono rispettate le Regole Dei Cavalieri e più sarà facile che il Drago si leghi col Patto di Sangue.

Abilità del Cavaliere

Cura Manuale (serve abilità Curare): cura 1d6 PF ogni 6 livelli del cavaliere; per il resto funziona come cura

Cura malattie non magiche 1 volta alla settimana per ogni 5 livelli. È immune alle malattie.

Individuazione del Male: nel raggio di 36 m ogni essere con allineamento malvagio o che sta facendo qualcosa di malvagio.

Parlare Draghesco: T% pari a 5 x intelligenza.

Combattere in Volo: nessuna penalità nei combattimenti aerei.

Bonus sui tiri-salvezza: il cavaliere ha un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza.

Protezione dal male: il cavaliere ha un'aura protettiva naturale con raggio di 3 metri. Entro quest'aura le creature maligne o evocate subiscono un -1 sui tiri per colpire. Le creature colpite da questi effetti riconoscono il paladino come origine del loro disagio.

Cerchio di potere: impugnando una spada sacra, il cavaliere proietta un cerchio di potere di 9 metri di raggio, in cui ogni magia maligna di livello pari o inferiore a quello del cavaliere viene automaticamente annullata.

Incantesimi: giunto al 9° livello, il paladino riceve gli incantesimi dalla sua divinità. Il paladino può accedere fino al 4° livello d'incantesimi. Le sfere a cui il paladino ha accesso sono: Combattimento, Divinazione, Guarigione e Protezione.

Opzioni di combattimento: (dal 9° livello)

Schiantare: il paladino può effettuare la Schiantata solo usando un'arma.

Parare: il paladino può parare gli attacchi portati dai suoi avversari. Può parare solo attacchi provenienti da armi o creature di dimensioni uguali o inferiori alla propria categoria che lui sia in grado di vedere. La Parata si effettua in luogo del normale attacco (cioè "consuma" un attacco) e per parare il paladino deve effettuare un Tiro per Colpire la stessa Classe d'Armatura colpita dal suo avversario: se il tiro ha successo, la parata ha avuto effetto ed il paladino subisce la metà dei danni totali; viceversa non è riuscito nel suo intento (sprestando comunque un attacco).

Disarmare: questa opzione è utilizzabile solo usando un'arma contro un avversario che utilizzi un'altra arma.

Scacciare i non-morti: dal 9° livello può scacciare i non morti con le stesse probabilità che avrebbe un chierico di due livelli inferiore. Se per esempio il cavaliere è di 7° livello, potrà controllare i non morti come se fosse un chierico di 5° livello.

Non Morto	1-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-32	33-36
Scheletro o 1 DV	-	T	C	C	C	C	C	C	C+
Zombi	-	T	T	C	C	C	C	C	C
Ghoul o 2 DV	-	7	T	T	C	C	C	C	C
Ombra o 3-4 DV	-	9	7	T	T	C	C	C	C
Wight o 5 DV	-	11	9	7	T	T	C	C	C
Ghast	-	-	11	9	7	T	T	C	C
Wraith o 6 DV	-	-	-	11	9	7	T	T	C
Mummia o 7 DV	-	-	-	-	11	9	7	T	T
Spettro o 8 DV	-	-	-	-	-	11	9	7	T
Vampiro o 9 DV	-	-	-	-	-	-	11	9	7
Fantasma o 10 DV	-	-	-	-	-	-	-	11	9
Lich o 11 DV	-	-	-	-	-	-	-	-	11
Speciale **	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Resistere alla Carica (A): se usa armi lunghe, il danno è doppio.

Scudo contro scudo (B): 1d20+for+cos-ca; se il risultato è maggiore della somma dell'avversario (1d20+des+cos-ca), l'avversario perde l'iniziativa nei turni seguenti.

Finta (C): perdendo 1 attacco, l'attacco successivo ottiene un bonus +3 al tiro per colpire.

Deflessione scudo (D): perdendo 1 attacco il cavaliere ottiene -1 CA ogni 4 livelli.

Attaccare cautamente (E): TXC -4; CA -4.

Caricare (F): come Schiantare (expert set), ma solo -3 al tiro per colpire sugli altri attacchi.

Luce del Norwold (G): 1 solo attacco nel round, danni raddoppiati e si aggiunge il punteggio di forza; se colpisce più avversari, si ripartire il danno; bonus +4 al tiro per colpire.

Furia del Drago (H): Danni raddoppiati; TXC -4; +4 alla CA.

Stordire (I): danni non letali; l'avversario rimane stordito finché non viene curato.

Arma che Vola (J): -4 al tiro per colpire; se l'avversario fallisce TS contro polimorfismo, l'arma vola via a 1d6 metri di distanza; se la taglia dell'avversario è maggiore di quella del cavaliere, -4 al tiro per colpire per ogni classe di taglia maggiore.

Colpo della Coda Fredda (K): come sopra, ma la penalità è di -2 e l'arma si rompe (se magica +3 o migliore, TS contro polimorfismo per evitare la rottura).

Abbagliante colpo del Fuoco (L): -4 al tiro per colpire; se colpisce l'avversario agli occhi, questo subisce un -3 sul tiro per colpire cumulativo per occhio; con 18 o più danni doppi.

Colpo Chirurgico (M): 2 volte per round; -4 al tiro per colpire, danni triplicati; solo umanoidi viventi.

Colpo Anatomico (N): come sopra, funziona anche su viventi non umanoidi.

Colpo Mistico (O): come sopra, funziona anche su non morti, costruiti e creature di altri piani di esistenza (non Avatar o Immortali).

Luce del Maestro (P): danni quadruplicati.

Il Cavaliere non può possedere ricchezze di alcun tipo e non più di 10 oggetti magici. Il Cavaliere non può usare pergamene.

7, 9 o 11: risultato necessario, tirando 2d6, per controllare i Non Morti.

T: automaticamente controllati 2d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 round per livello.

C: controllo fedele di 2d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.

C+: controllo fedele di 3d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.

C#: controllo fedele di 4d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.



Chierico

Requisiti minimi: Sg 9

Requisito Primario: Saggezza (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani, Elfi, Nani, Mezzelfi, Gnomi

Punti ferita: 1d8 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +2 pf/liv. senza bonus Co.

PX incantesimi: 150

Punti Esperienza ed Incantesimi

Liv.	PX	Incantesimi per Livello						
		1	2	3	4	5	6	7
1	0	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	1	-	-	-	-	-	-
3	3.000	2	-	-	-	-	-	-
4	6.000	2	1	-	-	-	-	-
5	12.000	2	2	-	-	-	-	-
6	25.000	2	2	1	-	-	-	-
7	50.000	3	2	2	-	-	-	-
8	100.000	3	3	2	1	-	-	-
9	200.000	3	3	3	2	-	-	-
10	300.000	4	4	3	2	1	-	-
11	400.000	4	4	3	3	2	-	-
12	500.000	4	4	4	3	2	1	-
13	600.000	5	5	4	3	2	2	-
14	700.000	5	5	5	3	3	2	-
15	800.000	6	5	5	3	3	3	-
16	900.000	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	3
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	5
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	5
27	2.000.000	8	8	7	6	6	6	5
28	2.100.000	8	8	7	7	7	6	5
29	2.200.000	8	8	7	7	7	6	6
30	2.300.000	8	8	8	7	7	7	6
31	2.400.000	8	8	8	8	8	7	6
32	2.500.000	9	8	8	8	8	7	7
33	2.600.000	9	9	8	8	8	8	7
34	2.700.000	9	9	9	8	8	8	8
35	2.800.000	9	9	9	9	9	8	8
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	9

Capacità nelle Armi*

Livello	Capacità
1	2
5	3
9	4
13	5
17	6
21	7
25	8
29	9
33	10

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -3 TxC

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
25	12
28	13
31	14
34	15

(*) più bonus In

Tiri Salvezza

	Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno		11	9	7	6	5	4	3	2	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone		12	10	8	7	6	5	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi		14	12	10	8	6	5	4	3	2
Soffio del Drago		16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi		15	13	11	9	7	5	4	3	2

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	1-4	5-8	9-12
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Tabella dei Chierici per Scacciare i Non Morti

Non Morto	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Scheletro o 1 DV	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Zombi	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#
Ghoul o 2 DV	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Ombra o 3-4 DV	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+
Wight o 5 DV	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Ghast	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+
Wraith o 6 DV	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Mummia o 7 DV	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+
Spettro o 8 DV	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D
Vampiro o 9 DV	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D
Fantasma o 10 DV	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D
Lich o 11 DV	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D
Speciale **	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	T	T

7, 9 o 11: risultato necessario, tirando 2d6, per scacciare i Non Morti.

T: automaticamente scacciati 2d6 Dadi Vita di Non Morti.

D: distruzione automatica di 2d6 Dadi Vita di Non Morti.

D+: distruzione automatica di 3d6 Dadi Vita di Non Morti.

D#: distruzione automatica di 4d6 Dadi Vita di Non Morti.

LA GRANDE SCUOLA CLERICALE DI TRALDAR E LE SUE ARTI SEGRETE



Dal 1033 La città di Taladar, nella baronia di Nuova Traladia, è divenuta meta di chierici provenienti da ogni parte del continente. La grande scuola clericale, volta allo studio delle religioni e fortemente voluta dalla regina Laurana, ogni anno aumenta il numero dei suoi allievi. Qui i sacerdoti anziani insegnano la storia dei culti e delle sette diffuse nel continente, attraverso seminari di studio e preghiera della durata di circa 1 anno ciascuno.

L'ingresso alla scuola non prevede l'esborso di alcun tipo di retta ma soltanto una libera offerta alla scuola. Per ogni corso di studio il sacerdote riceve la capacità di memorizzare un incantesimo in più per livello anche non appartenente alla propria sfera (ma non di ideologia contraria alle proprie credenze).

Oscure alla maggior parte degli allievi della Grande Scuola Clericale di Tradar, le Arti Segrete sono antichi insegnamenti che hanno portato alla nascita un nuovo modo di concepire e utilizzare gli strumenti messi a disposizione dagli immortali.

Le Arti Segrete di Traladar sono cinque: *La Bianca Luce*, *La Demonomanzia*, *Lo Spiritismo*, *La Criptomanzia divina* e *L'Oscurità delle Tenebre*.

Detti ordini sono attivi solo all'interno della Grande Scuola Clericale e mirano ad influenzare persone importanti per aiutare la propria causa e a ottenere soldi, sia dai propri membri che dagli alleati. Questo denaro viene speso per sostenere le ricerche magiche dell'ordine: infatti, più ricerche si fanno, maggiore è la possibilità di scoprire nuovi straordinari poteri e acquisire influenza. In più, il Gran Sacerdote di ciascun ordine spera di usare il proprio potere per diventare Gran Sacerdote della Scuola Clericale.

Ogni ordine segreto è diviso in cinque Circoli controllati dal Gran Sacerdote. L'identità del Gran

Sacerdote è sconosciuta a tutti, tranne che ai discepoli del quarto Circolo di ciascun ordine. Alla fine degli studi di un Circolo, uno studente guadagna speciali poteri magici. Si tratta in questo caso di poteri speciali concessi al discepolo che non influenzano in alcun modo il limite giornaliero per il lancio degli incantesimi. Ciascuna abilità può essere usata un certo numero di volte al giorno (come mostra la tabella), con possibilità di successo variabili.

Per entrare in un ordine segreto, un PG deve dapprima trovare un membro di tale ordine che lo appoggi e lo introduca nel circolo. Gli studenti o i maestri non ammettono mai apertamente di essere discepoli di un certo ordine, e i nuovi arrivati in genere non sono ben accetti, perché rappresentano possibili rivali per il titolo di Gran Sacerdote. Il PG deve convincere perciò un membro dell'ordine a sostenere la sua candidatura. L'intimidazione violenta e la forza bruta sono mezzi non apprezzati, e vengono sempre puniti dall'ordine. Entrando nell'ordine, il PG deve giurare fedeltà assoluta, il che comporta anche segretezza assoluta riguardante le pratiche della setta (dare informazioni ad esterni comporta l'espulsione dall'ordine e il probabile intervento di assassini per far tacere per sempre il traditore).

Una volta divenuto discepolo di una setta, il PG è marchiato con un simbolo invisibile che prova la sua identità agli altri discepoli. Una volta al mese, i fratelli si riuniscono per organizzare le loro attività nella scuola. Il PG quindi comincia a studiare i suoi nuovi poteri, e di solito i membri dei circoli superiori possono dare lezioni private in cambio di denaro (che verrà speso per le ricerche). Il prezzo e la durata degli studi varia a seconda del Circolo a cui appartiene lo studente (come è descritto nella Tabella seguente).

Le Cinque Arti Segrete Clericali di Traladar

Circolo	Ciclo (gg.)	Costo (mo)	Esperienza	Livello Min.	% Riuscita		N° di Usi
					Apprendista	Esperto	
1°	14	500	5.000 PX	5°	30 + 1/liv	60 + 1/liv	3 al giorno
2°	28	1.000	10.000 PX	7°	25 + 1/liv	50 + 1/liv	2 al giorno
3°	42	1.500	20.000 PX	10°	20 + 1/liv	40 + 1/liv	1 al giorno
4°	56	2.000	35.000 PX	15°	15 + 1/liv	30 + 1/liv	1 a settimana
5°	70	2.500	55.000 PX	20°	10 + 1/liv	20 + 1/liv	1 al mese

Circolo: il rango del discepolo all'interno di ciascun ordine (simile al livello di esperienza), o il grado di determinato un potere.

Ciclo (gg.): tempo necessario (in giorni) per imparare un potere di un determinato circolo. Al termine di un ciclo, il PG ottiene il potere studiato solo se effettua con successo una prova di Intelligenza (un tiro con d20 inferiore alla sua Intelligenza); se il tiro fallisce, deve ricominciare da capo gli studi. Uno studente può liberamente interrompere gli studi e riprenderli più tardi, ricominciando da dove ha interrotto, senza subire alcuna penalità al suo tentativo di apprendimento.

Costo (mo): il prezzo (in monete d'oro) per ogni giorno di studio (vedi *Ciclo*). Il denaro viene dato quotidianamente al sacerdote maestro o versato in anticipo per tutto il ciclo.

Esperienza: i Punti Esperienza che uno studente deve ottenere prima di poter usare un nuovo potere con le migliori possibilità di riuscita (vedi *Riuscita*). Prima di iniziare un nuovo ciclo di studi, lo studente deve ottenere il numero di PX indicato, usando esclusivamente i poteri derivati dalla sua appartenenza alla setta o facendo ricerche e tessendo trame che servono ad aumentare il potere dell'ordine. Una volta ottenuti, tutti i PX vengono cancellati e il PG deve ricominciare ad accumularli da zero per ottenere il potere successivo. Questi PX non devono in alcun modo essere accomunati ai normali PX necessari al PG per avanzare di livello nella sua classe di appartenenza.

Esempio: se un chierico del 1° circolo della criptomanzia divina volesse passare al 2° circolo, dovrebbe aver già appreso tutti i poteri del 1° circolo, e quindi accumulare da zero 10.000 PX, che gli consentirebbero di apprendere un potere di 2° circolo, se la probabilità di riuscita fosse favorevole. Fatto questo, i PX ritornano a 0 e deve accumularne altri 10.000 per imparare altri poteri di 2° circolo, e se non ce ne sono, con 20.000 può arrivare a scoprire un potere di 3° circolo.

Livello Min.: il livello minimo a partire dal quale il discepolo può iniziare gli studi in un circolo. I livelli degli elfi sono trattati in modo diverso: ogni volta che in questo capitolo si fa riferimento a un modificatore per livello, bisogna aggiungere al livello effettivo dell'elfo 2 livelli per ogni Classe d'Attacco superiore alla C.

% Riuscita: indica la percentuale di possibilità che un discepolo ha di usare efficacemente un potere (occorre tirare d% sotto al valore riportato). Più forte è il potere, minori sono le possibilità di usarlo correttamente. Se il PG non ha accumulato la necessaria esperienza (apprendista), le sue possibilità sono dimezzate.

Esempio: 60 + 1/liv significa che esiste una probabilità del 60% + 1 % per livello del discepolo di poter usare correttamente il potere. Un sacerdote di livello 15 avrebbe un $(60 + 15) = 75\%$ di probabilità (ridotte della metà se non ha ottenuto sufficienti punti di esperienza).

Numero di Usi: indica il numero massimo di volte in uno specifico lasso temporale in cui il discepolo può tentare di usare un potere. Un tentativo sbagliato conta comunque per la determinazione del limite massimo.

Per avanzare al Circolo successivo, bisogna conoscere tutti i poteri appartenenti a quello precedente. Uno studente del 4° Circolo deve trovare il modo di raggiungere il 5° da solo. Costi e cicli sulla tabella valgono come indicazioni per i tentativi personali. Una volta raggiunto l'ultimo Circolo, il Gran Sacerdote di solito sfida il suo rivale a duello: infatti, il potere del 5° Circolo si ottiene solo sconfiggendo il Gran Sacerdote in carica. [Per le identità dei Gran Sacerdote delle Quattro Arti Segrete, fare riferimento all'Atlante, *Il Norwold*.]

Il duello deve riguardare esclusivamente il PG e il Gran Sacerdote, ed è concesso spostarsi a grandi distanze per trovare un'area deserta adatta al duello. Il perdente può essere eliminato (se il vincitore è caotico) o essere costretto alla resa. Se il PG perde, mantiene i suoi poteri, ma deve lasciare l'ordine (rivelarne i segreti rimane comunque un grave crimine). Se il Gran Sacerdote è sconfitto, perde i poteri del 5° Circolo, che passano automaticamente al vincitore del duello. Non perde invece i suoi poteri se lo sfidante non ha terminato con successo l'ultimo ciclo di studi. Una volta perso il potere di 5° Circolo, il Gran Sacerdote (se ancora vivo) si ritira definitivamente dall'ordine.

LA BIANCA LUCE

I Seguaci della Bianca Luce

La *Bianca Luce* è nata per contrapporsi all'oscurità delle Tenebre, ma i suoi poteri, al contrario di quel che si può pensare, non sono solamente difensivi. Quando un chierico bianco diventa discepolo del circolo viene iniziato allo scomparso Immortale Balder, che dovrà in seguito venerare, con una cerimonia di purificazione dal sapore mistico. Solitamente questi chierici indossano tuniche bianche e spesso si avventurano fuori da Norwold in pellegrinaggi per compiere missioni affidate loro da Balder in persona. Questi chierici non hanno niente contro gli altri culti buoni ma seguono comunque in modo ferreo il culto del più buono tra tutti gli Dei, culto non più insegnato nella scuola in quanto si ritiene che Balder non sia più tra i vivi.

Un chierico bianco deve essere Legale Buono.

Quando un chierico entra a fare parte del circolo della bianca luce gli vengono insegnati determinati incantesimi ai livelli opportuni:

1° livello: *Individuazione del male*

2° livello: *Protezione dal male*

4° livello: *Scaccia-maledizioni*

6° livello: *Morte apparente**

7° livello: *Spada sacra di Balder **

MORTE APPARENTE

Raggio: tocco

Area d'effetto: un individuo

Durata: 1 ora per livello

Effetto: pone il soggetto in uno stato che simula la morte

Questo incantesimo può essere lanciato solo su se stesso. Successivamente, fin quando l'incantesimo rimane attivo (1 ora per livello del sacerdote), basta un semplice comando mentale dell'individuo perché i suoi effetti si rendano immediatamente manifesti: in pratica, l'individuo crolla al suolo come morto, e ad un esame superficiale sembra totalmente privo di vita. In realtà, lo stato di morte è solo apparente, e l'individuo continua ad avere una percezione limitata dell'ambiente circostante grazie all'udito; tuttavia, dato che le sue funzioni vitali sono ridotte al minimo, il raggio uditivo è ridotto a 9 metri intorno a sé (o meno se sono presenti barriere fisiche). Lo stato di morte apparente permane per la durata restante dell'incantesimo, oppure fino a che l'individuo non decide di tornare in sé, cosa che pone immediatamente fine all'incantesimo.

SPADA SACRA DI BALDER

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: N/A

Durata: 6 round + 1 per livello

Effetto: crea una spada di energia

Questo incantesimo permette al sacerdote di creare una spada scintillante fatta di pura energia; l'evocatore può poi controllare l'arma proprio come se la stesse effettivamente impugnando. Il sacerdote non può combattere contemporaneamente con questa spada e con altre armi, ma può decidere di far levitare la spada vicino a lui e nel frattempo adoperare qualche altro oggetto. È considerata una spada +5 e può colpire qualsiasi bersaglio. Inoltre, se si effettua col dado un tiro naturale da 15 a 20, la spada colpisce sempre il bersaglio, qualsiasi sia la sua Classe d'Armatura. Essa infligge 4d6 punti di danno e persiste finché dura l'incantesimo, finché non venga distrutta con un *Dissolvi magie (contro chierico 36°)*, o finché il sacerdote non decida di farla scomparire.

Infine, la *Spada Sacra di Balder* non può essere usata per parare o deflettere come farebbe una spada normale, ma similmente i suoi colpi non possono essere parati o deviati dalle normali spade fisiche, solo da altre spade fatte di energia.

Primo Circolo

CURA FERITE: simile all'incantesimo clericale di 1° livello, cura 1d10 PF ad una qualsiasi creatura non-malvagia se il tentativo riesce.

DARDO SACRO: simile all'incantesimo dei maghi di primo livello ma ogni dardo causa 1d4+1 ferite alle creature legali, danno normale a quelle neutrali e 1d8+1 a quelle caotiche.

Secondo Circolo

RESISTENZA AL DOLORE: permette al chierico di resistere a qualsiasi tipo di tortura. Tutti i danni sono dimezzati e ogni tiro salvezza o controllo abilità ha un bonus di +4 (+20%). Durata: le torture di una giornata.

Terzo Circolo

FULMINE SACRO: simile all'incantesimo dei chierici di 3° livello causa 1d4 per ogni livello del chierico (max 20d4) alle creature legali, danno normale a quelle neutrali e 1d8 per livello a quelle caotiche.

Quarto Circolo

FRANTUMAZIONE SACRA: il chierico è in grado di distruggere qualsiasi oggetto malvagio o maledetto (esclusi gli artefatti).

Quinto Circolo

IRA DI BALDER: dal cielo piovono $1d4+1$ grandi fulmini sacri (danno doppio rispetto ai semplici fulmini sacri) a cancellare qualsiasi forma malvagia si trovi in un raggio di $1m \backslash$ livello del chierico. Questo può essere usato anche quando non si ha più memoria o se si è già usato lo stesso mese, sacrificando la propria vita. Un chierico morto in questo modo non può essere resuscitato.



LA DEMOMANZIA

I Seguaci della Demomanzia

La *Demomanzia* rappresenta la magia basata sull'intervento in aiuto del chierico di spiriti demoniaci. Un Demonista deve essere assolutamente malvagio.

Un chierico diventa Demonista stipulando un contratto e vendendo la sua anima ad un demone in cambio della possibilità di usare quei poteri. Quando un chierico diventa Demonista riceve un dono dal suo demone, che richiama in qualche modo la sfera di influenza del suo nuovo protettore. Alcuni esempi:

- Un tratto somatico che ricordi l'animale di cui il Demone è patrono, o la forma cronica e infettiva (ma non mortale) della malattia di cui il Demone è promotore, o la tendenza a scatenare cataclismi (quelli collegati al suo demone) nei luoghi cui il chierico tiene di più o pone la sua dimora permanente.

- La familiarità e amicizia con gli animali protetti dal demone, l'immunità alla forma mortale della malattia demoniaca e a quelle a lei correlate, l'immunità, limitata alla sua sola persona, dagli effetti dei cataclismi.

- Un sesto senso che si manifesta come empatia con gli animali prediletti o capacità di individuare malattie o prevedere cataclismi con qualche minuto di anticipo.

Primo Circolo

SCUDO DEMONIACO: un demonietto chitinoso che si frappone tra il chierico e il suo avversario, cercando di pararne tutti i colpi (-4 alla CA su di Un attacco per round).

PROTEZIONE OSCURA: questo potere penalizza tutti i TxC e per i danni delle creature Legaliche stanno attaccando il chierico, di -2. Durata: 1round\livello.

Secondo Circolo

MURO DEMONIACO: è formato da decine e decine di demoni fusi insieme in un ributtante conglomerato di carne putrida e membra disarticolate. Se qualcuno si avvicina il muro è in grado di attaccare con morsi e artigli (1d4 per sezione di muro), con CA2, thac0 15, 1d4/1d4 pf per gli artigli e 2d6 pf per i morsi.

SCACCIA ANGELI: questo potere permette al chierico di rispedire nella propria dimensione Angeli e Spiriti buoni. Se il tentativo riesce l'Angelo scompare dissolvendosi nell'aria. Il potere ha successo solo su i angeli e spiriti inferiori e ogni tentativo può scacciare 2d4 creature.

Terzo Circolo

POTERE DEMONIACO: con questo potere piccoli demoni minori possono entrare in simbiosi con il Demonista donandogli alcune delle loro caratteristiche per la durata del potere (1round\livello).

Alcuni esempi:

Corna- molto belle, per giocare a fare il minotauro (2d6).

Piedi palmati - si nuota molto più veloci.

Piedi uncinati - scalare pareti: 75%

Assistente al nuoto - un demone attaccato alla schiena che trasporta il chierico attraverso l'acqua a velocità 24 e con grande maneggevolezza.

Infravisione - ottenuti interfacciando due demonietti con i propri bulbi oculari.

Mantello d'Ombra - un demone dell'ombra si appollaia su di una spalla del chierico, avvolgendo sé stesso e lui in una sfera di oscurità di raggio 3m. Il chierico viene guidato dal demone che riesce a vedere nell'ombra e che comunica con lui tramite telepatia.

Ali - un demone alato attaccato alla schiena permette di volare.

Assistenti alla corsa - alcuni demoni si interfacciano con i muscoli delle gambe e permettono corsa veloce (24) per molte miglia.

Respirare acqua o qualsiasi altra cosa - un demone adatto (con branchie o produttore di ossigeno) ti fa una bella respirazione bocca a bocca.

Tocco vampirico - al posto delle mani escono due demoni che si possono protendere fino a 3 m di distanza (thac0 del chierico, 2d6 pf a morso). La metà dei pf che infliggono li guadagna il chierico, come per un incantesimo Tocco del vampiro. Svaniscono dopo 2d4 rounds.

Immunità al veleno e alle malattie - demoni apposti filtrano e neutralizzano qualsiasi veleno o malattia contaminati l'organismo.

Superforza - molti demoni si connettono con i principali muscoli del corpo, dando un aspetto orribile, ma una forza 18.

Tentacoli - (da 2 a 8) lunghi 10 metri, spuntano dalle spalle e dai fianchi e possono sempre essere utili (1d4 ognuno).

Resistenza magica - un demone installato nell'addome comunica al chierico la sua eccezionale resistenza al magico del 20%.

Quarto Circolo

EVOCAZIONE MAGGIORE: tutti questi demoni sono evocati senza ricorso a Grandi Circoli di Evocazione, ma soltanto tramite formule arcane, uso di polveri magiche e pentacoli anche molto rozzi tracciati con qualsiasi cosa su di una qualsiasi superficie. I Demoni che ne escono non cercano di ribellarsi al Demonista e lo servono, ma ciò non significa che egli ne abbia un controllo assoluto: tutti i Demoni obbediscono in primo luogo al Demone Signore che li ha mandati dal chierico, e cercano quindi di piegare ogni comando del

Demonista ai piani del loro Signore (v. dopo), interpretando gli ordini ricevuti nel modo più conveniente. Inoltre la loro crudeltà e sete di sangue li spinge svolgere la missione assegnata loro spargendo quanto più possibile dolore e sofferenza tra le creature del nostro mondo: e se possono far soffrire il chierico, meglio. Elenco di alcuni Demoni evocabili con questo potere:

Demone molestatore - è un demonietto velocissimo (vola a velocità 48, CA -3, 3 attacchi a round) ma molto debole (ha 1pf, thac0 22 e fa 1 danno con il morso): il suo unico utilizzo è dar fastidio a un avversario e magari romperne la concentrazione.

Demone cercatore - ce ne sono di due tipi. Uno¹ sembra un cagnetto demoniaco con enormi mascelle, di cui il chierico conosce sempre la posizione (distanza e direzione): cerca la creatura o l'oggetto voluto dal chierico, lo addenta e non lascia più la presa, neanche se muore. L'altro² è in grado di individuare creature nascoste, etereali, e invisibili e le punta come un cane da caccia, rivelandone la posizione al chierico.

Demone messaggero - ricorda e riferisce un messaggio di max 30 parole o porta un qualsiasi piccolo oggetto alla creatura o al posto indicato dal chierico.

Demone servente - spazza la casa, avvita le lampadine, apre i barattoli della marmellata, lava i piatti, cucina, sorveglia stanze o creature, accudisce animali,... tende però a interpretare alla lettera gli ordini e deve essere sorvegliato, perché è un po' pigro.

Demone ladro - è come un demone servente (CA 3, thac0 17, artigli 1d4+2/1d4+2 pf), ma più fidato. Cerca la cosa voluta dal chierico e prova a rubarla (abilità di un ladro del 3° livello) e a riportarla.

Demone del piacere - il coadiuvante erotico preferito dai maghi e dalle maghe demoniste. Un tantino perverso, ma sempre appagante. Si corre il rischio di avere figli demoniaci (e non è una bella cosa, perché i figli demoniaci tendono a volersi mangiare il papà o la mamma umani).

Demone speculare - è un demone mutaforma (CA 3) che assume le sembianze del chierico e si comporta in tutto e per tutto come lui: chi vuole attaccare il chierico deve scegliere quale attaccare, senza essere in grado di distinguere uno dall'altro. Non può allontanarsi a più di 30 metri dal chierico.

Demone spia - è un demonietto invisibile (ha 2d4 pf, CA 3, vola a velocità 24, thac0 20, morde per 1d4 pf + veleno paralizzante): è troppo debole per manipolare oggetti di peso superiore a 1 Kg, ma riesce a intrufolarsi quasi dappertutto. Concentrandosi il chierico può vedere attraverso i suoi occhi.

Demone etereo - è simile a un demone spia, ma può rendersi etereale a piacere (attraversando così pareti, porte e oggetti solidi) e può interagire con oggetti pesanti fino a 3 Kg.

Demone mutaforma - assume l'aspetto di una creatura di taglia umana o minore a scelta del mego e ne recita la parte (anche se con qualche improvvisazione): è in grado di lanciare semplici illusioni per migliorare l'effetto (rumori, effetti speciali, armi ed equipaggiamenti appropriati).

Demone infestante - è in grado di prendere il controllo di una creatura che non supera un TS e di farla agire secondo la volontà del chierico.

Demone guerriero - sono demoni che non hanno altro scopo che tentare di ammazzare i nemici del chierico. Più l'evocazione è di alto livello, più sono potenti: hanno DV uguali al livello del Chierico, attacchi sempre più letali, un attacco speciale al 1°, due al 3° e tre al 5° (sputano fiamme, freddo, paralizzano, avvelenano, risucchiano livelli, forza, destrezza, punti ferita,...) una immunità o protezione speciale al 2° e due al 4° (freddo, caldo, energia, veleno, randellate in testa, metallo,...), e una resistenza al magico crescente.

Quinto Circolo

POSSESSO: con questo potere il Demone prende possesso del corpo del Demonista per soddisfarlo di una sua richiesta. Il Demone soddisferà sempre la richiesta (per paura di non essere più convocato) ma tenderà a distorcerne il significato. I poteri che acquista temporaneamente il Demonista sono:

- Qualsiasi tipo di incantesimo di individuazione (bene/male, magia, invisibilità, veleno, trappole,...), tra cui un Visione del Vero, sempre attivi.

- Teletrasporto senza errore, immunità, Volare, Respirare acqua/aria a volontà.

- 5 incantesimi di 5°, 4 di 6°, 3 di 7°, scegliendoli indifferentemente tra gli incantesimi da chierico o tra quelli da mago (il chierico ottiene la capacità di utilizzare incantesimi dei maghi con effetti malvagi come se li avesse effettivamente studiati). Ottiene inoltre la capacità di utilizzare 2 incantesimi di 8° e un incantesimo di 9° dei maghi, con le limitazioni viste in precedenza.

Il demone mantiene il controllo per esattamente 66 minuti, e dopo aver esaudito le richieste del chierico e averlo messo in salvo (con la minor spesa possibile di energie magiche) persegue i propri piani, che solitamente sono: cercare di distruggere qualche reliquia od oggetto sacro, assassinare un nemico giurato, seminare caos, favorire la diffusione dei culti demoniaci a lui dedicati, tenere i contatti con i suoi servitori umani (e non), tirare le fila di piani avviati in precedenza o predisporre le condizioni per cui il Demonista sia presto costretto a ricorrere nuovamente al suo aiuto.



LO SPIRITISMO

I Seguaci dello Spiritismo

Lo *Spiritismo* rappresenta la magia basata sull'intervento in aiuto del chierico di spiriti angelici. Uno Spiritista deve essere assolutamente legale.

Al momento di diventare Spiritista un chierico deve mostrare ad un Arcangelo di possedere uno spirito puro e di esserne degno. Se il tentativo, solitamente contraddistinto da prove, riesce l'Arcangelo in questione riceve il chierico sotto la sua ala protettiva e gli affida una missione che solitamente impegnerà il chierico per tutta la sua vita.

Alcuni esempi di missione possono essere:

- *Debellare un morbo, una malattia, una maledizione che affligge una regione, uno stato, un impero, un mondo.*
- *Annientare un Demone nemico dell'Arcangelo.*
- *Proteggere fino alla morte qualcuno molto caro all'Arcangelo.*
- *Creare qualcosa di utile alla causa del bene.*

Quando un chierico entra a fare parte del circolo della magia bianca gli vengono insegnati determinati incantesimi ai livelli opportuni:

1° livello: *Scudo magico, Protezione dal male*

2° livello: *Individuazione del male*

3° livello: *Scaccia-maledizione*

Lo Spiritista

Essere *Spiritista* comporta i seguenti vantaggi che sono sempre attivi:

1. Dormendo il chierico incontra spesso il suo Arcangelo che non aiuta il suo allievo ma ne mitiga le sofferenze. Lo Spiritista non può quindi essere colpito da magie che agiscono sui sogni o da incubi. Spesso inoltre questi incontri sono un grande aiuto spirituale per il chierico, donandogli serenità, dando risposta ai suoi dilemmi morali, placando le sue ansie e i suoi dubbi e mitigando le grandi tensioni a cui è sottoposto.
2. Se lo Spiritista muore l'arcangelo interviene per salvare la sua anima. Uno Spiritista non può essere quindi oggetto di nessuna magia Necromantica o ritornare in vita come non-morto.

Primo Circolo

SCACCIARE I NON-MORTI: questo potere è simile a quello dei chierici. Esso non segue le probabilità di successo di un potere del 1° circolo ma quelle di un chierico di 5 livelli superiore.

PROTEZIONE DI LUCE: questo potere penalizza tutti i TxC e per i danni delle creature malvagie che stanno attaccando il chierico, di -2. Durata: 1round\livello.

Secondo Circolo

EVOCA PAREDRO: lo *Spirito Paredro* è uno Spirito Maggiore dei più potenti, che si dedica completamente allo Spiritista da lui prescelto, che egli chiama Compagno. Ha un numero di Dadi Vita pari al livello del suo Compagno, una Classe di Armatura bassa (0 o meno), un'immunità alle armi che non abbiano un bonus magico di almeno +3, vola a grande velocità e possiede gli incantesimi di un chierico o di un chierico di livello pari metà di quello del Compagno: si tratta per lo più di incantesimi di divinazione, di cura o di protezione. Inoltre, come tutti gli Spiriti, è in grado di assumere il controllo di una qualsiasi creatura come per l'incantesimo Giara magica, anche se cercherà in ogni modo di non usare questo potere e vi ricorrerà soltanto nel caso in cui non ci sia nessun'altra alternativa.

Questo potere gli permette anche di prendere il controllo del corpo (non della mente) del Compagno e di sostenerlo, permettendogli di ignorare danni causati dagli stenti e dalle privazioni.

Questo Spirito Paredro è un consigliere saggio e astuto, un grande erudito, uno strenuo avversario dell'Oscurità (combatte con accanimento contro esseri Oscuri, mentre le altre creature le affronta cercando di neutralizzarle senza far loro del male). Cerca di proteggere in ogni modo il suo Compagno, e sovente tiene di riserva un Teletrasporto per portarlo in salvo in caso di necessità. Inoltre agisce da intermediario tra il suo Compagno e la comunità degli spiriti: è infatti in grado di leggere nell'animo dello Spiritista e capire di cosa egli ha bisogno, convocando uno spirito o un angelo appropriato. Durata dell'evocazione: 1round\livello del chierico.

SCACCIA DEMONI: questo potere permette al chierico di rispedire nella dimensione dell'Entropia demoni da essa provenienti. Se il tentativo riesce il demone scompare dissolvendosi nell'aria. Il potere ha successo solo su i demoni inferiori e ogni tentativo può scacciare 2d4 creature.

Terzo Circolo

EVOCA SPIRITI: lo Spiritista concentrandosi può evocare uno spirito buono che ha caratteristiche che variano a seconda del tipo (da 4 a 9 DV). Lo Spiritista gli affiderà un compito inerente alle sue caratteristiche e che non comprenda azioni malvagie. Lo spirito tenterà di svolgere al meglio il proprio compito e svanirà se verrà sconfitto o svolta la propria missione. Segue un elenco di spiriti che possono essere evocati con questo potere (Il DM può permettere l'uso di altre: **Spiriti Minori** - il loro numero è pari a 20 volte la saggezza+livello dello Spiritista: sì, avete capito bene, non è un errore di battitura, sono diverse centinaia!

Ce ne sono di tutti i tipi, con diverso aspetto e varia natura, differenze di carattere e varietà di habitat preferiti: agli occhi di una creatura terrena sembrano però tutti uguali, umanoidi invisibili di piccole dimensioni, capaci di volare ma con una forza esigua. Sono gli stessi spiriti evocati da un incantesimo *Servitore invisibile*, con la differenza che sono alle dipendenze del chierico per loro libera scelta: per questo motivo non hanno limiti di raggio (anche se preferiscono restare vicino a lui) e dimostrano molta più autonomia e intelligenza (l'incantesimo li stordisce per costringerli all'obbedienza). Aiutano lo Spiritista per quanto possono, collaborando nella cura della casa, svolgendo funzioni di spie, messaggeri, esploratori, fattorini,...

Non combattono in nessun caso, sia perché provano orrore al solo pensiero di causare dolore, sia perché non sono sufficientemente forti per opporsi a creature demoniache o negromantiche: possono però cercare di intralciare gli avversari (dando loro un -1 a tutto ogni 50 spiritelli coinvolti!) e in caso di necessità sono pronti a sacrificare la propria vita per proteggere lo Spiritista (erigono un Muro di Spiriti con 2 pf per Spiritello, che deve essere ridotto a 0 punti ferita prima che sia possibile attraversarlo).

Spiriti Guardiani - sono spiriti combattenti che vengono legati a un luogo, ad un oggetto o a una persona e fanno di tutto per mantenere chi è loro affidato sano, vivo e intatto, o per impedire il passaggio o i furti nel luogo da loro sorvegliato. Sovente hanno grandi poteri di individuazione (come un Visione del vero sempre attivo). Il loro servizio dura per 101 anni.

Spiriti del Benessere - sono dei grandi massaggiatori, e a letto appaiono completamente Spiritisti e Spiritiste. Il loro servizio dura normalmente 1 giorno, ma può protrarsi se lo Spirito e il chierico si trovano bene insieme: alcuni Spiritisti sono giunti a sposare il loro Spirito del Benessere (che nel frattempo si era sostituito allo Spirito Paredro).

Spiriti Curativi - curano completamente le ferite o le malattie di una creatura, ma inducono sonnolenza e torpore che dura tanto più a lungo quanto più le ferite o il morbo erano gravi (1 ora per punto ferita curato o per giorno di degenza risparmiato). Il loro servizio termina una volta completata la cura.

Spiriti della Vita - sono Spiriti che favoriscono la crescita e la vita: possono essere legati a un'area (un campo, un bosco, un monte, una casa) o a una singola persona: ciò che è sotto la loro tutela diventerà più fertile, produrrà più frutto, sarà colpita da meno malattie e calamità, crescerà più sana e prolifica e camperà più a lungo. Il loro servizio dura 101 anni, ma possono decidere di prolungarlo se si sentono utili e apprezzati.

Spiriti Martiri - sono Spiriti Guerrieri che cercano di bloccare i nemici per dare il tempo allo Spiritista di scappare. Consci del fatto che non possono essere uccisi (si riformano comunque al più tardi il giorno dopo), combattono attraverso la resistenza passiva: hanno molti punti ferita, rigenerano 3 punti ferita a round, e accettano senza rispondere ogni colpo sferrato dal nemico. L'avversario deve dunque perdere tempo ad abbattere questo ostacolo che non vuol saperne di

morire. Anche questi spiriti restano in servizio per 101 anni.

Spiriti della Conoscenza - ognuno è specializzato e conosce in maniera perfetta una determinata fetta del Sapere Universale: la storia passata di un luogo, di una razza o di una persona (ma deve essere qualcuno di molto significativo o molto longevo), un scienza, un'arte, un mestiere, una tecnica, ... Alcuni di tali Spiriti conoscono la locazione di qualsiasi creatura od oggetto e possono pertanto indicare dove cercare, altri vedono tutto ciò che sta accadendo nel presente, con un effetto simile alla radiocronaca di ciò che si vedrebbe in una Sfera di Cristallo. Il loro servizio ha termine una volta fornita l'informazione desiderata.

Quarto Circolo

EVOCA ANGELI: questo tipo di evocazione è del tutto simile alla precedente ma il chierico è in grado di evocare qualsiasi angelo minore (da 10 a 18 DV). Segue l'elenco di alcuni di essi:

Angeli del Bosco - altrove sono conosciuti anche come Elementali della Natura.

Angeli del Cielo - hanno un perfetto controllo delle tempo atmosferico e possono modificarlo a richiesta dello Spiritista: non creano condizioni meteorologiche estreme (uragani, neviccate nel deserto, ...) a meno che non ci siano ottimi motivi e siano certi che non ne vengano coinvolti degli innocenti.

Angeli della Luce - sono angeli capaci di dissipare qualsiasi tipo di oscurità, dotati di potenti incantesimi legati alla luce (Luce perenne a volontà). Si mettono al servizio del chierico per 1 giorno.

Angeli della Morte - sono angeli sterminatori, che traggono una rigorosa conseguenza logica da queste due premesse "non vi è persona senza peccato", "chi si è macchiato di peccato è punibile con la morte" ... e poi comunque la morte, e dunque il ricongiungimento con la Beatitudine del Tutto, è certamente preferibile alla vita attuale. Il risultato è che qualsiasi creatura in un raggio di alcune decine di metri deve effettuare un Tiro Salvezza (con modificatori in base alla Saggezza): chi lo supera subisce "solo" 2d6 pf, chi lo fallisce prende in considerazione di quanti punti l'ha fallito (margine di fallimento) e subisce 2d6+1d6 pf per punto di margine. Anche il chierico resta coinvolto correndo il rischio di morire.

Angeli della Pietra - sono angeli che hanno un controllo totale sulla pietra: modellano la pietra senza sforzo e possono erigere Muri di Pietra fino a 1 per ora. Il tocco delle loro mani pietrifica qualsiasi cosa. Sono usati come guardiani (per 101 anni) o per elevare costruzioni.

Angeli della Vita - elargiscono 10 Cura ferite serie e se intervengono entro 1 turno dal decesso sono in grado di resuscitare qualsiasi creatura. Intervengono soltanto se a loro giudizio ne vale la pena e se nei dintorni non vi sono persone che si stanno scannando (non sopportano la presenza di chi causa dolore volontariamente).

Angeli Guerrieri - sono angeli combattenti ammantati di corazze di virtù (Corazza della Fede, Armatura di

Speranza, Scudo di Fortezza,...) che danno Classi di Armatura decisamente basse (sovente negative) e impugnano armi angeliche come Spade di Fuoco, Lance di Verità, Mazze della Giustizia,... Decisamente letali. Il loro servizio dura fintanto che un determinato nemico non è stato debellato, ma costringerli a servire per più di 101 giorni li irrita.

Quinto Circolo

ESTASI: lo Spiritista può invocare in sé l'Arcangelo protettore ponendogli una richiesta. L'Arcangelo si impossessa del corpo del chierico e si muoverà per accontentare la sua richiesta (ammesso che sia ragionevole).

Quando l'Arcangelo è nel corpo del chierico è in grado di usare i seguenti poteri:

- Qualsiasi tipo di incantesimo di individuazione (bene/male, magia, invisibilità, veleno, trappole,...), tra cui un Visione del Vero, sempre attivi.

-Teletrasporto senza errore, immunità, Volare, Respirare acqua/aria a volontà.

-5 incantesimi di 5°, 4 di 6°, 3 di 7°, scegliendoli indifferentemente tra gli incantesimi da chierico o tra quelli da mago (il chierico ottiene la capacità di utilizzare incantesimi dei maghi con effetti non malvagi come se li avesse effettivamente studiati). Ottiene inoltre la capacità di utilizzare 2 incantesimi di 8° e un incantesimo di 9° dei maghi, con le limitazioni viste in precedenza. La memorizzazione è fatta nel momento in cui il chierico fa la sua richiesta.

L'Arcangelo può mantenere il controllo dello Spiritista per 33 minuti dopo di che lascerà il chierico in una zona per lui sicura e tornerà nella propria dimensione. Quando il chierico si desterà non saprà nulla di ciò che è successo.



LA CRIPTOMANZIA DIVINA

I Seguaci delle Rune

“Si dice che le rune siano state donate all’uomo dal potente Odino, il Padre di Tutti. Le leggende dicono che l’immortale ‘morì’, che si appese al Grande Frassino del Mondo, Yggdrasyll. Attraverso l’esperienza della morte e la vista dell’incomprensibile vuoto, Odino riuscì così ad intuire il significato del magico potere delle rune, e lo donò ai suoi figli mortali. Tuttavia, chiunque voglia ricevere la conoscenza del Grande Padre deve compiere incredibili sacrifici, proprio come egli fece nella notte dei tempi. Ecco perché la conoscenza delle rune si accompagna sempre a rituali suicidi e di grande privazione...”

L’uso più comune delle rune è la ricerca di un’ispirazione divina, attraverso il contatto con l’immortale. Un secondo uso delle rune è l’iscrizione delle pietre erette. Le pietre erette sono lastre di roccia piantate nel terreno e incise con una serie di conoscenze pratiche e intuizioni mistiche, riguardanti uomini famosi o individui illuminati, gli ostacoli che hanno fronteggiato e la saggezza che si può apprendere dalle loro gesta. Gli skald (bardi nordici) incidono le pietre erette lungo le strade per commemorare importanti eventi e narrare le buone e le cattive azioni degli uomini. Le iscrizioni sono state lasciate per chi verrà dopo, affinché possa apprendere dall’esperienza dei testimoni oculari ispirati dagli immortali. Queste iscrizioni runiche possono essere lette solo da chi possiede l’abilità *Leggere le Rune*. Gli incantesimi *lettura dei linguaggi* e *lettura del magico* non consentono di interpretare le iscrizioni runiche, ma un *desiderio* o un *contattare piani esterni* può rivelarsi efficace. Queste pietre e le rune che portano incise sono sacre agli immortali nordici. Manometterle o cancellarle è un grande sacrilegio. Il terzo modo in cui vengono usate le rune è per incantare armi, gioielli, indumenti, tombe e oggetti dotati di valore rituale. Il sacerdote deve usare l’incantesimo *Incidere le rune* per fissare una determinata runa del potere su un oggetto, creando così oggetti magici utilizzabili solo dai chierici; le proprietà magiche di un oggetto di questo tipo vengono infatti attivate solo dall’incantesimo *Benedire le rune*. Per associare correttamente una runa della potenza ad un oggetto, il chierico deve aver appreso quella specifica runa mediante l’incantesimo *Conoscere le rune* e deve aver superato il pericoloso rituale delle nove notti associato a quest’incantesimo.

Quando un chierico entra a fare parte del circolo della magia bianca gli viene insegnata l’abilità *Leggere le rune*

Primo Circolo

PREDIZIONE DEGLI EVENTI: utilizzando una serie di tasselli di legno intagliati e benedetti, il soggetto può chiedere consiglio all’Immortale che serve circa il corso di un’azione. Dopo aver lanciato l’incantesimo, il sacerdote invoca l’Immortale con le corrette frasi rituali, descrive il corso delle azione che propone e poi lancia i tasselli davanti a sé. In base alla combinazione dei tasselli, il soggetto legge la risposta del suo patrono immortale. L’utilizzo di questo potere concede al chierico una benevolenza maggiore da parte dell’Immortale rispetto all’incantesimo *Comunicazione con gli Dei*.

Secondo Circolo

CONOSCENZA DELLE RUNE: questo potere consente ad un chierico di imparare a conoscere le Rune. Questo potere deve essere accompagnata dalla Cerimonia dei Nove Giorni adeguata al culto del chierico.

Durante la Cerimonia dei Nove Giorni deve essere presente un chierico che conosce la runa che il sacerdote desidera apprendere, oppure un oggetto che porta quella runa iscritta correttamente. Il rituale richiede la morte cerimoniale del chierico che vuole apprendere la runa. Di conseguenza ogni uso del potere comporta la perdita permanente di 1 punto di Costituzione. Al chierico viene data una pozione da bere, una tossina che non uccide ma paralizza la mente e il corpo del chierico, inducendo uno stato di morte apparente. Il chierico rimane sveglio per nove giorni e nove notti ma non può comunicare, nemmeno con la magia mentale. Isolato da tutte le percezioni esterne per un periodo prolungato, se il chierico non è preparato può davvero morire o impazzire, come risultato dello sfiorare la morte così da vicino e così a lungo (il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione per sopravvivere a quest’ordalia).

Durante il rituale un cappio cerimoniale viene messo attorno al collo del chierico il quale viene poi sepolto in una bara stagna nelle profondità della baia di Traladar per nove notti. Al termine della Cerimonia delle Nove Notti, il chierico deve essere ridestato dalla morte rituale: per questo sono necessari gli incantesimi *Neutralizza veleno* e *Cura ferite critiche*.

Terzo Circolo

INCIDERE LE RUNE: con questo potere il chierico pone una runa su un oggetto. Il chierico deve conoscere la runa (2° circolo) ed eseguire l’appropriato rituale; ogni errore o omissione nell’esecuzione del rituale rovina l’effetto.

Per inscrivere un oggetto con una runa della potenza efficacemente, il chierico che esegue l’incisione e gli attrezzi utilizzati per realizzarla devono essere purificati attraverso un rituale e consacrati agli

immortali. La preparazione del rituale richiede 2d4 ore per la purificazione, ed il rituale stesso richiede 4d6 ore. Se il chierico viene disturbato in qualsiasi modo durante il rituale, il rituale è rovinato e l'incantesimo non può essere usato efficacemente.

Una volta che è stata correttamente apposta su un oggetto, una runa della potenza può essere attivata da un chierico solo mediante l'utilizzo del potere *Benedire le rune*.

Ogni oggetto su cui è stata posta una runa della potenza diventa legato magicamente al chierico che ha eseguito il rituale e pronunciato l'incantesimo. D'ora in poi, il chierico sarà sempre quando la runa viene attivata o quando viene distrutta fisicamente (distruzione della runa stessa o dell'oggetto); ciò accade indipendentemente dalla distanza dall'oggetto, purché entrambi rimangano sullo stesso piano di esistenza. Il chierico non sa nulla riguardo le circostanze di attivazione o distruzione della runa, solo che è stata attivata o distrutta.

C'è un limite al numero di rune della potenza che un chierico può incidere. Il numero totale di rune è uguale al numero di incantesimi di terzo livello che il chierico può memorizzare. Se il chierico tenta di incidere un numero di rune che superi il suo limite, tutte le rune della potenza iscritte da lui fino a quel momento perdono immediatamente le loro proprietà magiche ed il rituale che sta compiendo per incidere la nuova runa viene annullato.

Gli oggetti dotati di rune incise correttamente da un chierico mantengono le loro proprietà anche dopo la sua morte.

Quarto Circolo

BENEDIRE LE RUNE: questo potere attiva una runa che sia stata in precedenza correttamente incisa da un chierico su un oggetto. Benedire la runa attiva solo uno dei vari poteri riguardanti la runa: il chierico deve specificare quale potere desidera invocare prima di lanciare l'incantesimo, altrimenti l'incantesimo fallisce e la runa non viene attivata.

Quinto Circolo

CREAZIONE DELLE RUNE: il Gran Sacerdote della Criptomanzia divina può creare nuove Rune. Esse possono riprodurre l'effetto di incantesimi conosciuti o consentono al chierico di acquisire la conoscenza di un oggetto/pergamena non utilizzabile dalla sua classe.

Algir (l'Alce)

Questa runa indica la protezione.

- Uno scudo iscritto con questa runa attivata si considera uno scudo magico +1 per la durata dell'incantesimo.
- Il possessore della runa riceve un bonus di +3 su tutti i Tiri Salvezza che riguardano la magia.
- Un'arma iscritta con questa runa attivata para automaticamente un singolo attacco al round per la durata dell'incantesimo. Il giocatore deve

scegliere quale attacco intende parare prima dei tiri per colpire e ferire.

Fehu (il Bestiame)

Questa runa indica la ricchezza. Gli uomini del nord calcolano la ricchezza in termini di quanto bestiame possiedono.

- Indica la presenza di un tesoro nel raggio di 27 metri.
- Indica la direzione di un tesoro specificamente indicato.
- Scherma un tesoro dall'individuazione magica.

Hagla (la Natura Crudele)

Questa runa indica il lato distruttivo e violento della natura.

- Crea un singolo fulmine magico, come l'omonimo incantesimo dei maghi, che provoca 10d6 punti di danno (è concesso un TS Bacchette per dimezzare i danni).
- Crea una violenta tempesta di vento e pioggia in un raggio di 6 metri, centrata sulla runa. Le creature all'interno dell'area d'effetto devono eseguire una prova di Forza (o di Destrezza se più appropriato) ogni round per poter eseguire le proprie azioni normalmente. Un fallimento del tiro significa che durante quel round non si può intraprendere alcuna azione. Il possessore della runa non può fare altro che concentrarsi per la durata dell'effetto.

Isar (il Ghiaccio)

Questa runa indica il ghiaccio e il freddo.

- Congela una superficie d'acqua di 9 metri quadri, spesso abbastanza da reggere il peso di un uomo normale. Se viene formata in acque molto movimentate, il ghiaccio diventa una zattera di ghiaccio e galleggia seguendo la corrente. Al termine dell'incantesimo, il ghiaccio si scioglie in 1d10 round (indipendentemente dalla temperatura e dalle condizioni).
- Provoca una tempesta di grandine di 10 metri di diametro, entro 18 metri dalla runa. Le creature all'interno dell'area d'effetto subiscono 10d6 punti di danno (è concesso un TS Bacchette per dimezzare i danni).

Lagur (l'Acqua)

Questa runa indica la protezione dall'affogamento e dalla forza selvaggia del mare.

- Il possessore della runa può respirare sott'acqua.
- Il possessore della runa può galleggiare sulla superficie dell'acqua, senza riguardo per l'ingombro personale. Egli può inoltre tenere a galla un'altra persona oltre a sé, ammesso che questa non abbia con sé oggetti per un ingombro superiore alle 600 monete (30 kg).
- Una runa attivata incisa nella prora di una nave la protegge dall'affondamento per 1d10 turni. Essa non protegge i membri dell'equipaggio dalle condizioni circostanti.

- Una runa attivata incisa su di un bastone di legno manterrà una persona non ingombrata (con meno di 200 monete – 10 kg) a galla per 24 ore, anche se non proteggerà la persona dagli elementi.

Mannar (l'Uomo)

Questa runa indica la conoscenza e la saggezza terrena.

- Il possessore della runa può conoscere le vere intenzioni e l'allineamento di un individuo sconosciuto; l'effetto si può ripetere su un individuo diverso ogni round.
- Il possessore della runa può cercare nella mente di un altro essere umano la risposta ad una domanda. Se il soggetto conosce la risposta, il personaggio la viene a sapere. Se il soggetto non conosce la risposta, il personaggio non può attingere ad altre informazioni. Più complicata è la domanda, più incerta, inattendibile e oscura è la risposta che riceve il possessore della runa.
- Afferrando un oggetto appartenuto ad un altro umano, il possessore della runa può sapere in quale direzione viaggiare per trovarlo. Il personaggio non ha il senso della distanza, solo della direzione. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).

Naudir (il Bisogno Disperato)

Questa runa indica un grande pericolo e la fortuna che serve a evitarlo.

- Permette al possessore della runa di ritardare gli effetti di un singolo attacco fisico. Il possessore della runa deve indicare l'attacco che vuole evitare prima che vengano fatti i tiri per colpire e per le ferite.
- Permette al possessore della runa di muoversi al doppio della sua velocità normale per la durata dell'incantesimo, senza risentire della stanchezza.
- Conferisce al possessore della runa un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza.

Odala (il Diritto di Nascita)

Questa runa indica potere sul fato ordinato dagli Immortali.

- Durante i 10 round di durata dell'incantesimo, il possessore della runa può permettere ad un'altra creatura (non a se stesso) di ignorare l'effetto di un attacco che la ridurrebbe ad un numero negativo di Punti Ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o per magia.
- Il possessore della runa può ignorare l'effetto di un attacco che lo ridurrebbe ad un numero negativo di Punti Ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o magia. La runa non necessita di essere attivata, ma il possessore della runa deve avere nella sua mano l'oggetto inscritto con la runa e deve essere in grado di *Benedire le rune* (quindi egli deve conoscere la preghiera, deve essere cosciente e in grado di parlare per formulare la magia che attiva l'incantesimo).

Quest'azione viene eseguita automaticamente, indipendentemente dalle altre azioni intraprese dal possessore della runa durante quel round.

Pethru (il Mistero)

Questa runa indica l'occultamento e la conoscenza nascosta.

- Chi si trova entro 18 metri dal possessore della runa non lo nota, come se effettivamente non si trovasse lì. Anche se chi osserva ci va a sbattere contro o vede un'altra prova evidente della sua presenza (ombre od oggetti lanciati che interrompono all'improvviso il loro volo), non riconosce l'apparenza dell'evidenza. Chi osserva la scena da oltre 18 metri non è influenzato da quest'effetto.
- I messaggi scritti in runico sono permanentemente nascosti alla vista se accompagnati dall'attivazione di questa runa all'interno del messaggio. Il messaggio può essere letto solo dopo l'attivazione di un'altra runa *Pethru* entro la linea visiva del messaggio nascosto.
- Il possessore della runa viene allertato della presenza di creature invisibili entro un raggio di 18 metri, senza però vederle. Il possessore della runa non conosce la distanza o la posizione dell'essere invisibile: la sola indicazione della presenza dell'essere è il brillante e intensificato bagliore della runa attivata.

Tiwar (la Guerra)

Questa runa indica la forza e il valore nelle armi.

- Un'arma inscritta con questa runa colpisce automaticamente provocando il massimo danno.
- Il portatore della runa ignora gli effetti della paura e delle illusioni magiche.
- Riduce di un punto il morale di chiunque attacchi il portatore della runa e si trovi entro un raggio di 3 metri.



Un risultato di 00 provoca la scomparsa di una runa conosciuta che tutti i criptomanti debbono di nuovo studiare.

L'OSCURITA' DELLE TENEBRE

I Seguaci dell'Oscurità delle Tenebre

Questa scuola, sconosciuta a tutti tranne che agli adepti della Bianca Luce, rappresenta una emanazione della sfera dell'entropia. Quando un Chierico oscuro diventa discepolo del circolo viene iniziato con una cerimonia dal sapore mistico. E gli viene data da indossare una tunica nera.

Un chierico nero deve essere Malvagio.

Quando un chierico entra a fare parte di questo circolo gli vengono insegnati determinati incantesimi ai livelli opportuni:

5° livello: *Maschera di Morte*

7° livello: *Parola Mortale*

MASCHERA DI MORTE

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere o un non-morto

Durata: permanente

Effetto: altera le fattezze di un cadavere o di un non-morto per farlo sembrare qualcun altro

Quando lancia questo incantesimo sul cadavere di un essere umanoide, il sacerdote può modificarne le fattezze in modo da farlo sembrare qualcun altro: per fare ciò il sacerdote deve possedere una chiara immagine mentale del risultato che desidera ottenere. Per ottenere una copia esatta di un personaggio reale il sacerdote deve averlo conosciuto di persona o averne studiato a lungo un'immagine dettagliata.

L'incantesimo non impedisce al corpo di decomporsi normalmente, ma per il resto è permanente sin quando non viene dissolto magicamente oppure il cadavere viene resuscitato. Se il cadavere viene animato come un non-morto che conservi un poco delle fattezze originali, esso conserverà l'aspetto fittizio che la *maschera di morte* gli ha conferito magicamente, entro i limiti della sua nuova forma (gli spettri sono traslucidi, i ghouls hanno lineamenti deformati, e così via). L'incantesimo può anche essere lanciato direttamente su un non-morto: è ammesso un TS contro Incantesimi solo se il non-morto è intelligente (Intelligenza 9 o superiore) e desidera opporsi. Se il non-morto che riceve la *Maschera di morte* viene ucciso, l'incantesimo cessa istantaneamente.

PAROLA MORTALE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: uccide o stordisce uno o più esseri viventi

Questo potente incantesimo può colpire uno o più esseri entro un raggio di 36 metri dal sacerdote, rescindendo il legame tra anima e corpo e uccidendo la

vittima, senza possibilità di tentare alcun Tiro Salvezza per salvarsi; solo gli incantatori arcani e divini possono evitare gli effetti devastanti della parola mortale, effettuando un favorevole TS contro Incantesimi con una penalità di -4.

Se usato contro una singola vittima, essa viene uccisa sul colpo se ha 60 o meno PF, mentre se ha da 61 a 100 PF rimane stordita (vedi gli effetti della *Parola incapacitante*) per 1d4 turni; qualsiasi creatura con 101+ PF è automaticamente immune agli effetti di questo incantesimo.

Se invece viene usato contro diverse vittime, esso può uccidere automaticamente fino a un massimo di 5 avversari contemporaneamente, se ciascuno di essi ha 20 PF o meno; individui con 21+ PF devono essere presi come vittime singole dell'incantesimo affinché possano subirne gli effetti (vedi sopra).

Questo incantesimo influenza tutte le creature dotate di un'anima, inclusi i non-morti e le creature immortali (delle quali uccide semplicemente il corpo materiale), ma esclusi i costruiti (che non sono dotati di uno spirito).

Primo Circolo

CURA FERITE: cura 2d10 PF ad una qualsiasi creatura malvagia se il tentativo riesce.

DARDO SACRO: simile all'incantesimo dei chierici di primo livello ma ogni dardo causa 2d4+1 ferite alle creature buone, 2d6+1 a quelle neutrali e 2d8+1 a quelle caotiche.

Secondo Circolo

RESISTENZA: permette al chierico di resistere in qualsiasi condizione avversa. Tutti i danni sono dimezzati e ogni tiro salvezza o controllo abilità ha un bonus di +4 (+20%). Durata: una giornata.

Terzo Circolo

BUIO: Causa 1d4 per ogni livello del chierico (max 20d4) alle creature malvage, 1d6 a quelle neutrali e 1d8 per livello a quelle buone.

Quarto Circolo

FRANTUMAZIONE OSCURA: il chierico è in grado di distruggere qualsiasi oggetto magico o benedetto (esclusi gli artefatti).

Quinto Circolo

SONNO ETERNO: l'utilizzo di questo potere pone le vittime in uno stato di animazione sospesa. (occorre una prova di Saggezza tra il Gran Sacerdote e la vittima). Chiunque rimanga vittima del potere si accascia laddove si trova ed entra in uno stato di animazione sospesa;

- L'intera area sotto l'effetto (sfera 10 metri) diventa inquietante e spettrale. Gli animali normali non entrano nella zona e persino gli esseri umani di livello inferiore al 4° non vi entreranno deliberatamente; se vi vengono trascinati, faranno qualsiasi cosa pur di uscirne;
- Le persone e gli animali che sono rimasti vittime dell'incantesimo rimangono in animazione sospesa per 100 anni, oppure fin quando le condizioni previste al momento del lancio (vedi sotto) vengono soddisfatte. Essi non invecchiano, e gli animali ed i mostri presenti nella zona non si cibano di loro (non subiscono alcun danno da qualsiasi tipo di attacco). Le vittime che vengono condotte fuori dall'area di effetto rimangono in questo stato e non si svegliano fintanto che una delle due condizioni sopraccitate non viene soddisfatta.

Il Gran Sacerdote del circolo non è soggetto ai suoi effetti (anche se si trova entro l'area d'effetto della magia). Quando lancia l'incantesimo, il sacerdote deve precisare un qualche tipo di azione risolutiva che dissolverà gli effetti dell'incantesimo. Tale azione può consistere nel baciare la persona sulla quale è stato inizialmente lanciato l'incantesimo, oppure vendicare un qualche torto arrecato al sacerdote, o compiere una qualche grande impresa. L'azione risolutiva non può fare riferimento ad una persona specifica, ma può riguardare una classe o una razza specifica. Per esempio, non si può dichiarare "Elistan deve morire affinché la maledizione sia dissolta". Tuttavia si può affermare che "un possente guerriero deve portare al castello il Gran Talismano di Yith per rompere la maledizione". La condizione deve essere resa nota agli abitanti dell'area entro una settimana, altrimenti la maledizione avrà termine (il sacerdote non può tenere segrete le condizioni del suo annullamento).

Le persone entro l'area di effetto che effettuano con successo la prova di saggezza non sono del tutto indenni. Esse si addormentano per 1d6 ore, e vengono magicamente trasportate ad oltre 10 Km dell'area di effetto dell'incantesimo.

Un risultato di 00 provoca un varco nella dimensione dell'entropia.





Druido

Requisiti minimi: Sg 12, Ca 15

Requisito Primario: Saggezza, Carisma (se 16 o oltre +10% sui guadagnati)

Razze: Umani, Mezz'elfi **AM:** Neutrale autentico

Punti ferita: 1d8 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +2 pf/liv. senza bonus Co.

Punti esperienza, Circoli ed Incantesimi

Liv.	PX	Circolo	Incantesimi per Livello						
			1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°
1	0	iniziato	–	–	–	–	–	–	–
2	2000		1	–	–	–	–	–	–
3	4000		2	–	–	–	–	–	–
4	8000		2	1	–	–	–	–	–
5	16000		2	2	–	–	–	–	–
6	32000		2	2	1	–	–	–	–
7	65000		3	2	2	–	–	–	–
8	120000		3	3	2	1	–	–	–
9	250.000	druido (<i>servo della foresta</i>) 9 in regione (stato)	3	3	3	2	–	–	–
10	370.000		4	4	3	2	1	–	–
11	490.000		4	4	3	3	2	–	–
12	610.000		4	4	4	3	2	1	–
13	730.000		5	5	4	3	2	2	–
14	850.000		5	5	5	3	3	2	–
15	1.000.000	druido superiore (<i>compagno della foresta</i>) 3 in regione (stato)	6	5	5	3	3	3	–
16	1.150.000		6	5	5	4	4	3	–
17	1.300.000		6	6	5	4	4	3	1
18	1.450.000		6	6	5	4	4	3	2
19	1.600.000		6	6	5	4	4	4	2
20	1.750.000	arcidruido (<i>ministro della foresta</i>) 1 in regione (stato)	6	6	5	4	4	4	3
21	1.900.000		6	6	5	5	5	4	3
22	2.050.000		6	6	5	5	5	4	4
23	2.200.000		6	6	6	6	5	5	4
24	2.350.000		6	6	6	6	6	5	5
25	2.500.000	grande druido (<i>anima della foresta</i>) unico a livello mondiale	6	6	6	6	6	6	6
26	2.650.000		6	6	6	6	6	6	6
27	2.800.000		6	6	6	6	6	6	6
28	2.950.000		6	6	6	6	6	6	6
29	3.100.000		6	6	6	6	6	6	6
30	3.250.000	druido ierofante (<i>spirito della foresta</i>)	6	6	6	6	6	6	6
31	3.400.000		6	6	6	6	6	6	6
32	3.550.000		6	6	6	6	6	6	6
33	3.700.000		6	6	6	6	6	6	6
34	3.850.000		6	6	6	6	6	6	6
35	4.000.000		6	6	6	6	6	6	6
36	4.150.000		6	6	6	6	6	6	6

(*) Sfere: Animale, Basilare, Elementare, Guarigione, Tempo Atmosferico, Vegetale. Divinazione fino al 3° liv.

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-4	5-8	9-12	13-	17-	21-	25-	29-	33-	1-4	5-8	9-12
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Tiri Salvezza

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno	11	9	7	6	5	4	3	2	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone	12	10	8	7	6	5	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	14	12	10	8	6	5	4	3	2
Soffio del Drago	16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi	15	13	11	9	7	5	4	3	2

Bonus +2 su tutti i TS contro attacchi mediante fuoco o scarica elettrica

Caratteristiche del Druido

- Tutti i druidi parlano, oltre alle lingue che conoscono, un linguaggio misterioso grazie al quale comunicano con le forze della natura. Salendo di livello acquisiscono titoli e poteri diversi.
- I druidi non scacciano i non-morti.
- I druidi non possono lanciare incantesimi che abbiano effetto sul Bene o sul Male.
- I druidi possono lanciare incantesimi scelti nell'elenco dei chierici o in quello dei druidi.
- Non deve abitare in città ma nei boschi.
- Non può indossare armature metalliche o usare oggetti metallici. Si deve limitare quindi ad armature di cuoio e armi di legno.
- In quanto protettori della natura, i druidi sono distanti dalle complicazioni della civiltà. I druidi non vivono in castelli, città o paesi: preferiscono dei boschi sacri, dove si costruiscono una casetta di legno o di pietra.
Il loro scopo è il rispetto dei cicli della natura nel loro giusto ordine (nascita, crescita, morte e rinascita). Hanno una visione ciclica del mondo; per loro le lotte tra il Bene e il Male non sono che l'andamento alterno del destino, intervengono solo quando l'equilibrio si spezza, per questo il loro allineamento deve essere necessariamente Neutrale. I druidi si sentono responsabili della protezione delle varie forme di vita, specialmente di quelle selvatiche: alberi, piante e animali. Di conseguenza, proteggono anche i propri seguaci ed animali. Riconoscono che tutte le creature (uomini compresi) hanno bisogno di cibo e di un riparo dalle insidie esterne. La caccia, l'agricoltura ed il taglio degli alberi per costruire le case sono tutte attività necessarie, che rientrano nel ciclo naturale. Non sono tollerabili, invece, le forme di sfruttamento e distruzione del territorio dettate dalla ricerca del profitto. Spesso i druidi preferiscono sottili forme di vendetta nei confronti di chi non rispetta la natura: hanno buona memoria e pazienza, e non perdonano.
- Il vischio è per i druidi un importante simbolo sacro, oltre che ingrediente di alcuni incantesimi. Per poter conservare tutta la sua efficacia, lo si deve raccogliere alla luce della luna piena, con un apposito falcetto d'oro o d'argento.

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
25	12
28	13
31	14
34	15

(*) più bonus In

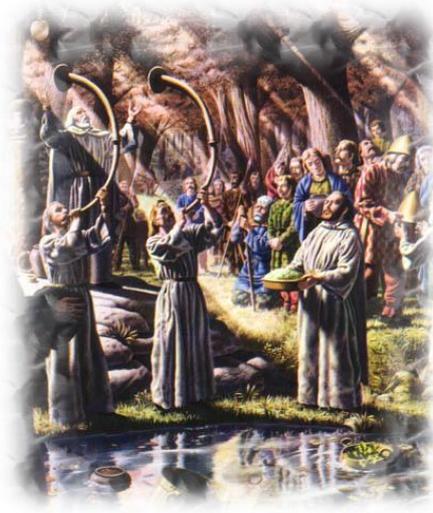
Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	2
5	3
9	4
13	5
17	6
21	7
25	8
29	9
33	10

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -3 TxC

Il druido può usare solo: clava, falcetti, dardi, lancia, pugnale, scimitarra, fionda e bastone, e armature naturali.

L'ORDINE DRUIDICO



L'ordine druidico – spesso chiamato semplicemente l'Ordine – può essere visto come una federazione di culti regionali che formano un culto mondiale altamente organizzato, i cui membri adorano la Natura e seguono una filosofia etica simile.

I druidi dividono il loro mondo in regioni, chiamate domini. Un dominio è un'area geografica ben definita circondata da montagne, fiumi, mari o deserti.

I Circoli

Tutti i druidi che dimorano nei confini di un dominio sono organizzati in un circolo. I circoli normalmente hanno un nome collegato all'area geografica del dominio, ma a volte portano altri nomi, legati ai loro fondatori o alle divinità che i druidi adorano (se adorano divinità piuttosto che la Natura stessa).

I membri di un circolo si ritengono responsabili per il benessere dell'area selvaggia che gli viene affidata e della continuazione dell' ciclo della Natura all'interno del loro dominio. Questo non significa che un circolo rimanga all'oscuro di ciò che accade in altri domini — formare circoli è solo il modo ordinato dei druidi di riconoscere che quei druidi che vivono in una particolare regione possono meglio proteggerla, e devono quindi tenere responsabilità formale per il dominio.

I Circoli operano in una struttura molto libera. Non usano grandi templi o abbazie, perchè raramente vivono insieme più di pochi druidi. Quando lo fanno, le loro abitazioni sono di solito assolutamente frugali: piccoli cottage o capanne dello stile dei cacciatori o contadini locali. Tutti i druidi all'interno di un circolo riconoscono un solo arcidruide (prima gran druido) come loro leader e autorità morale. Costui dà ai

membri del circolo una grande libertà, se comparata a quella di altri leader religiosi. I druidi aderiscono ad una struttura gerarchica piuttosto informale e esigono dai loro iniziati una stretta osservanza dell'etica di base dell'ordine druidico e il rispetto dei druidi di più alto grado.

Iniziati

Sono i druidi di un circolo dal 1° all'8° livello. Il loro livello di esperienza determina il loro ruolo nel circolo.

Un iniziato di 1° o 2° livello spesso lavora presso un villaggio. Questo iniziato intraprende un'occupazione rurale mentre studia sotto un mentore druido di alto livello. Le eccezioni a questo stereotipo sono rare (PG). Per una persona comune è difficile riconoscere i druidi iniziati in quanto si comportano come altri contadini.

Gli iniziati tra il 3° e il 5° livello sono i caposaldi dell'ordine druidico e dedicano tutto il loro tempo al loro credo. Vivono normalmente in capanne di pietra, legno o fango e agiscono come protettori di una piccola area selvaggia – un bosco o la vallata di un fiume – o di un villaggio.

Gli iniziati tra il 6° e l'8° livello vivono semplicemente ma hanno ampliato la loro area di influenza, magari diventando i guardiani di un'intera foresta o montagna, o di tutti i villaggi all'interno di una baronia. Dimorano di solito vicino ad un boschetto sacro circondato da pochi ettari di natura vergine, un santuario per piante rare e magiche, animali, e creature soprannaturali. Questo posto sacro può anche essere difeso magicamente. Chi detiene il potere temporale nell'area rispetta (o teme) druidi di questo livello.

1° livello: spendendo punti capacità può imparare una lingua degli animali del bosco.

3° livello: è in grado di identificare piante, animali e acqua con assoluta precisione.

5° livello: può passare senza difficoltà attraverso zone di fitta vegetazione (rami intricati, etc.) non lasciando tracce.

6° livello: spendendo punti capacità può imparare una lingua delle creature del bosco. Queste comprendono centauri, driadi, elfi, fauni, gnomi, draghi, giganti, uomini-lucertola, manticores, folletti e folletti acquatici, spiritelli e treant.

7° livello: è immune allo charme lanciato dalle creature del bosco.

Un numero limitato di druidi in un circolo può entrare a far parte dei circoli druidici (9 druidi, 3 druidi superiori e 1 solo arcidruide). Un personaggio non può prendere il posto di uno di questi druidi senza aver raggiunto un sufficiente livello di esperienza. Inoltre deve esserci un posto vacante, o i druidi emergenti devono sconfiggere in un duello un druido di grado superiore per assumerne il posto.

Esistono alcune tensioni tra i druidi di un circolo, dal momento che un subordinato potrebbe in ogni momento sfidarli a duello.

Druidi (Servi della foresta)

Dopo aver raggiunto il 9° livello un personaggio può acquisire il titolo di druido (e ottenere i poteri del livello corrispondente) solo se nella regione esistono meno di 9 druidi oppure se ne sconfigge uno in duello, prendendone poi il posto. Se il combattimento non si conclude con la morte, lo sconfitto torna al minimo dei PX necessari per il conseguimento del livello precedente.

I particolari del duello vengono pianificati in anticipo dai due contendenti; si può usare o meno la magia, decidere se deve essere al primo o all'ultimo sangue, o durare fino a che uno dei contendenti non cade a terra privo di sensi o perde un certo numero di PF. In ogni caso deve essere premiata l'abilità e deve essere presente un elemento di rischio.

Superata la sfida, l'apprendista diventa druido a tutti gli effetti, ed acquisisce la seguente capacità:

Il ruolo di un druido è simile a quello di un iniziato di alto livello, tranne alcune eccezioni.

Al 9° livello un druido ha ottenuto l'accesso agli incantesimi di comunione con la natura a dovrebbe usarli insieme alle altre risorse druidiche per scongiurare aggressivamente minacce emergenti nell'area selvatica all'interno di un dominio. I druidi

9° livello: può trasformarsi in un rettile, un mammifero o un uccello fino a 3 volte al giorno. Ciascuna forma (rettile, uccello o mammifero) può essere usata una sola volta al giorno. Le dimensioni possono variare da quelle di una rana gigante a quelle di un orso nero. Al momento di assumere la nuova forma, il druido guarisce il 50% delle sue ferite. E' possibile solo prendere l'aspetto di un animale esistente nella realtà, con le sue normali dimensioni e tutte le caratteristiche (abilità varie, CA, numero di attacchi e danno per ogni attacco), mantenendo però i propri PF. Il druido trasforma anche gli abiti ed un oggetto per ogni mano, che ricompaiono quando riprende il suo aspetto normale. Finché è in forma animale, non può usarli. In questa forma non può lanciare incantesimi.

partecipano all'Alto Concilio della Consulta e agiscono sempre come un tutt'uno seguendo le necessità del circolo.

L'arcidruide del circolo a volte manda in missione i druidi di 9° livello o chiede loro consiglio per il bene del circolo.

Ma la vita di un druido non è soltanto avventura, alcuni druidi servono come consiglieri presso i potenti.

Selezionare giovani da addestrare come candidati a diventare druidi costituisce una delle maggiori responsabilità di coloro che raggiungono il grado di druido. Ogni druido può istruire 3 iniziati.



Druidi Superiori (Compagni della foresta)

Un druido di 15° livello può diventare druido superiore. Ogni circolo può avere solo tre druidi superiori e, come per il grado di druido, perché l'avanzamento sia possibile è necessario che ci sia un posto vacante o una sfida contro un druido superiore già di ruolo.

Il ruolo di un druido superiore è simile a quello di un druido, salvo che per due differenze. I druidi superiori sentono più sulle proprie spalle la necessità di mantenere l'equilibrio naturale, provvedendo affinché nessun allineamento o etica prevalga all'interno del dominio. Inoltre, i druidi superiori si allenano per raggiungere il grado di arcidruide. Per adempiere ad entrambi questi compiti impiegano molto tempo in viaggi, per acquisire familiarità con la geografia (umana, naturale e magica) del dominio.

Ogni druido superiore ha 3 seguaci di 9° livello.

La consulta. I tre druidi superiori condividono la responsabilità dell'iniziazione dei nuovi arrivati dell'ordine. In aggiunta, essi hanno il diritto di convocare la consulta: una riunione dell'intero circolo, tradizionalmente tenuta ai solstizi e agli equinozi. Per antiche tradizioni, le consulte sono tenute 4 volte all'anno a queste date fissate, una volta da ogni druido

superiore e una sola volta (solitamente in primavera) dall'arcidruido. Una consulta in una data non convenzionale significa che il convocatore vede nel dominio qualcosa di così sbagliato di cui l'intero circolo dovrà discutere il più presto possibile.

Queste riunioni permettono al circolo di celebrare il cambiamento delle stagioni, di scambiarsi osservazioni e socializzare, di scambiarsi informazioni sullo stato del dominio, e di disputare sfide druidiche di fronte ad un pubblico. I druidi ad una consulta effettuano cerimonie per celebrare la Natura, onorare i loro morti, unire in matrimonio una coppia interna all'ordine, e iniziare nuovi druidi di primo livello. Insieme a questi doveri cerimoniali, piccoli gruppi che partecipano alle consulte scompaiono insieme in posto selvaggi per parlare con calma cercando erbe e vischio.

Il climax di ogni consulta è il Gran Concilio della Consulta; i 9 druidi del circolo, i tre druidi superiori e l'arcidruido si incontrano in una locazione segreta per discutere lo stato del dominio e fare piani per indirizzare il circolo contro un problema particolare, se necessario. A volte un ambasciatore da circoli confinanti (almeno di grado druidico) o un emissario del Grande Druido assiste ad un concilio. Questi personaggi portano notizie e congratulazioni — e a volte richiedono aiuti. Dopo il Gran Concilio, l'arcidruido (o il druido superiore) rende partecipe l'intera consulta, risponde a domande e prende consigli.

Per convocare una consulta un druido superiore o l'arcidruido invia messaggeri nel dominio affinché passino parola ai druidi di tutti i rami (i rami druidici possono essere: druidi artici, del deserto, grigi, della foresta, della giungla, della montagna, della pianura, della palude).

Tutti i membri del circolo oltre il 7° livello devono presenziare o spiegare l'assenza. Membri dal 3° al 6° livello possono venire, ma di solito lo fanno soltanto se devono sbrigare affari con altri druidi o se i loro viaggi li portano nelle vicinanze. Quelli di 1° o 2° livello possono presenziare solo con un permesso di un membro dei circoli druidici.

Si stabilisce che la consulta debba iniziare 2 settimane dopo che l'evocatore abbia dato l'annuncio, dando così a tutti i druidi del circolo il tempo di sistemare i propri affari e di arrivare. Questa riunione di solito avviene in un boschetto sacro sotto la protezione del convocatore. Sebbene la maggior parte delle consulte duri circa 4 giorni, la riunione non può finire prima che il druido superiore che l'ha indetta o l'arcidruido la dissolva.

Bardi, elfi, ranger e altre creature del bosco spesso sono invitati alla consulta, ma la sua locazione rimane un segreto per gli altri. In tempi travagliati, elfi, ranger, animali amici o creature della foresta possono pattugliare il territorio confinante con la consulta e fare prigionieri i trasgressori.

Se il circolo di un dominio è in buoni rapporti con i ranger del luogo, una consulta primaverile o autunnale può avvenire in contemporanea con un'adunata dei ranger. Comunque, come i ranger, i druidi preferiscono tenere le loro riunioni da soli, e una cooperazione simile di solito è il risultato di un'amicizia personale tra

l'arcidruido e ranger famosi, o segnala una disperata alleanza contro un nemico maggiore.

Arcidruidi (Ministri della foresta)

Al 20° livello un druido può diventare arcidruido. In ogni regione vi è un unico arcidruido; l'avanzamento è possibile se il posto è vacante o se viene lanciata una sfida contro l'arcidruido da un druido superiore che ne abbia i requisiti. Quando un druido diventa arcidruido riceve 3 apprendisti almeno del 15° liv.

L'arcidruido coordina l'operato dei druidi superiori. Gli arcidruidi che non ascendono al ruolo di grande Druido, continuano nella loro opera acquisendo ulteriori poteri:

26° livello: resistenza al caldo
27° livello: resistenza al freddo
28° livello: sopravvivenza nel deserto
29° livello: sopravvivenza in regioni artiche

Come affermato prima, l'arcidruido è a capo di un circolo. Come altri membri dei circoli druidici, l'arcidruido di solito ha vinto la sua posizione attraverso una sfida e deve mantenere la propria carica sconfiggendo altri sfidanti. Comunque, alcuni arcidruidi diventano così rispettati (o temuti!) che i druidi superiori subordinati evitano di sfidarli, preferendo invece entrare al servizio del Grande Druido o aspettare finché l'arcidruido non avanza di livello.

Tutti i druidi all'interno di un circolo conoscono il nome del loro arcidruido – anche se non lo hanno mai incontrato – perché questa figura detiene un discreto potere sulle loro vite. Il DM dovrebbe decidere quanto fortemente l'arcidruido influenzi i membri di un circolo. Per esempio, un arcidruido amato, rispettato o temuto ha più ascendenza sui druidi PNG di quanto spetti a un leader impopolare e debole. Mentre i druidi PG rimangono liberi di perseguire i propri scopi, opporsi alla politica di un forte arcidruido significa che quel personaggio avrà poche possibilità di ricevere aiuti da druidi di + alto grado. Supportare la politica del leader, invece, permette ai druidi minori di ricevere favori e aiuti dall'alto.

Possono scoppiare tumulti all'interno di un circolo governato da un arcidruido debole o impopolare.

L'arcidruido, come i druidi superiori, ha il potere di iniziare candidati druidi e di convocare una consulta. Inoltre, egli ha il compito di mantenere relazioni amichevoli tra tutti i druidi del circolo – prevenendo lotte di fazioni o combattimenti interni, al di fuori di quelli ammessi dalle sfide. Per fare questo, l'arcidruido ha uno strumento speciale: il *Bando*.

L'arcidruido può imporre una sanzione forte e non violenta su coloro che hanno offeso il circolo. Tutti devono evitare chi è posto sotto il bando; nessun druido del circolo aiuterà, parlerà o si assocerà con il bersaglio del bando. Quando una città intera o un villaggio è soggetta al bando, nessun druido può entrare nell'area, parlare o aiutare alcun abitante. Alcuni alleati dei druidi potrebbero voler rispettare il bando: per esempio, un clan di driadi o centauri in buoni rapporti con un circolo potrebbe venire a sapere di un bando e scegliere di onorarlo.

L'arcidruido ha il diritto di pronunciare un bando su ogni druido del circolo. Il bando può anche interessare non-druidi, intere comunità o druidi in visita da altri domini (a parte il Grande Druido e i suoi servitori personali), per dimostrare il dispiacere del circolo.

Per pronunciare il bando, l'arcidruido si alza durante una consulta e annuncia al gruppo le ragioni per imporre il bando. Quindi il soggetto del bando – se presente – risponde alle accuse di fronte all'assemblea. Infine, l'Alto Concilio della consulta procede a una votazione apertamente, di solito al tramonto. Se la maggioranza vota a favore del bando, esso passa. Altrimenti, l'arcidruido dovrebbe iniziare a tenere un occhio sui druidi superiori del circolo—l'opposizione al bando di solito riflette una sfida impellente.

Un bando punisce un druido per aver violato i principi dell'ordine druidico o rimprovera un personaggio le cui azioni, sebbene all'interno dell'etica druidica, sono state contrarie agli interessi dell'ordine. Per esempio, si supponga che un druido arrabbiato abbia massacrato gli abitanti di un villaggio umano perché questi si sono rifiutati di cacciare due cacciatori che hanno abbattuto un cervo nel bosco sacro del druido. Il druido ha agito nell'ambito dell'etica druidica, ma l'arcidruido può giudicare la vendetta indiscriminata del personaggio non proporzionata al crimine, oltre al fatto che così facendo ha contribuito a far odiare e temere ai paesani del luogo tutti i druidi del circolo. Così, l'arcidruido impone il bando, sia come una punizione che come incentivo per il personaggio a cambiare.

Gli individui non-druidi sono meno soggetti al bando, in quanto l'arcidruido trova più efficace un'azione diretta nei confronti del colpevole. Comunque, se la gente di un luogo dipende da druidi piuttosto che da altri sacerdoti per cure e cerimonie religiose, un bando può essere per loro un messaggio di disapprovazione. E a volte un bando può servire come un gesto simbolico contro un soggetto troppo potente o influente da controllare direttamente un barone o un re, per esempio.

Un bando generalmente dura 10 estati. Comunque, il circolo può votare per estendere o sospendere il bando. La punizione di solito non si estende al di fuori del dominio, così i druidi soggetti al bando scelgono solitamente di andare in esilio – il risultato che l'arcidruido intendeva probabilmente raggiungere fin dall'inizio.

Grande Druido (Anima della foresta)

Il Grande Druido è il Signore di tutti i druidi di Mystara, la sua identità è conosciuta solamente dai suoi stretti collaboratori e dagli Arcidruidi in carica. Ha nove assistenti che sono alle sue dirette dipendenze e non hanno nulla a che fare con la gerarchia; qualsiasi druido può chiedere al Grande Druido di essere assunto al suo servizio.

Oltre agli incantesimi della tabella, il Grande Druido può lanciare fino a 6 livelli di incantesimi supplementari, che può suddividere tra più incantesimi (ad esempio sei del 1°, oppure tre del 2° ecc.) o concentrare in uno solo (del 6°).

Come gli arcidruidi, acquisisce ulteriori poteri.

26° livello: resistenza al caldo

27° livello: resistenza al freddo

28° livello: sopravvivenza nel deserto

29° livello: sopravvivenza in regioni artiche

Una volta giunto al 30° livello, il Grande Druido può scendere dal suo trono quando vuole, purché trovi un sostituto adatto (25° livello). Solitamente il successore è uno degli Arcidruidi ma nulla vieta che si possa trattare di un'altra persona che ne abbia i requisiti.

Al momento dell'abbandono, il Grande Druido deve rinunciare ai 6 livelli di incantesimi supplementari.

Se un druido non raggiunge questa carica continua ad accumulare esperienza fino a raggiungere il 30° livello. A questo punto diventerà un druido ierofante.



Druidi Ierofanti (Spiriti della foresta)

Una volta giunto al 30° livello, il druido si distacca dalla gerarchia druidica per vivere a diretto contatto con la natura e carpirne nuovi poteri. Sono molto pochi e molto potenti. Un druido Ierofante ottiene ulteriori abilità associate alla loro nuova condizione.

30° livello: immunità da ogni veleno naturale, di origine animale o vegetale oppure ricavato dai mostri, ma non da veleni minerali o gassosi.

Forma fisica incredibile per una persona della sua età: lo ierofante non è più soggetto ai modificatori per l'invecchiamento.

31° livello: capacità di cambiare aspetto a proprio piacimento in un round. Lo ierofante può accrescere la propria statura o il proprio peso fino al 50% ed avere qualsiasi età compresa tra l'infanzia e la vecchiaia avanzata, assumendo i lineamenti di qualunque creatura umana o umanoide. Non trattandosi di alterazione magica, non può essere individuata nemmeno con *Visione del vero*.

32° livello: il personaggio acquista la capacità biologica di ibernarsi, rallentando le sue funzioni corporee fino al punto di apparire come morto e smettendo di invecchiare. Durante l'ibernazione il personaggio è privo di sensi; si sveglierà allo scadere di un termine prefissato o a causa di una brutta alterazione fisica o ambientale (per una gelata improvvisa, se qualcuno lo colpisce con un bastone, ecc).

33° livello: può trasferirsi sul Piano Elementale della Terra quando vuole, entro un solo round. Potrà muoversi e sopravvivere su quel Piano e poi tornare al Primo Piano Materiale.

34° livello: può trasferirsi sul Piano Elementale della Fuoco quando vuole, entro un solo round. Potrà muoversi e sopravvivere su quel Piano e poi tornare al Primo Piano Materiale.

35° livello: può trasferirsi sul Piano Elementale della Acqua quando vuole, entro un solo round. Potrà muoversi e sopravvivere su quel Piano e poi tornare al Primo Piano Materiale.

36° livello: può trasferirsi sul Piano Elementale della Aria quando vuole, entro un solo round. Potrà muoversi e sopravvivere su quel Piano e poi tornare al Primo Piano Materiale.



La sfida

Le tradizioni dell'ordine proibiscono che in un circolo druidico vengano inclusi più di 9 druidi, 3 druidi superiori e un arcidruide. Se un personaggio guadagna abbastanza esperienza per ricoprire ufficialmente una carica druidica di alto livello ma non trova posti vacanti nel circolo, l'unico modo per avanzare è il combattimento cerimoniale: la sfida druidica.

La sfida è una delle tradizioni druidiche più antiche. Serve a togliere di mezzo i deboli e gli inoperosi, e a garantire che i ranghi più alti continuino a esser occupati da individui forti e attivi. I maestri dell'ordine druidico non sono politicanti ma uomini e donne d'azione. Credono che la sfida, portando l'ambizione allo scoperto, permetta loro di evitare alcuni degli eccessi peggiori di ipocrisia e potere "dietro la scena", riscontrati in altre religioni.

L'arcidruide di un circolo deve aspettarsi in ogni momento di venire sfidato da uno dei druidi superiori, mentre i druidi superiori tengono d'occhio i druidi emergenti. A loro volta i druidi si guardano dagli iniziati ambiziosi di 8° livello. Questo sistema garantisce una tensione continua tra i ranghi più alti dell'ordine: è difficile stare in buoni rapporti con gente che vogliono il tuo posto, disposti addirittura a sfidarti in uno scontro per guadagnarlo. Come risultato, la maggior parte delle amicizie e delle alleanze si formano tra druidi di uguale livello o tra personaggi separati da diversi livelli.

Tutti i druidi di un circolo fanno del loro meglio per apparire forti, per evitare di sembrare facili bersagli. Molti occupano attivamente il proprio tempo in avventure, per aumentare la propria reputazione e ottenere potere entrando in possesso di oggetti magici e esperienza. Altri semplicemente tentano di rimanere popolari tra gli altri membri dell'ordine. Se un membro del circolo fa una scelta controversa o impopolare, gli altri druidi possono decidere di incoraggiare gli ambiziosi a prenderlo di mira; il rimpiazzo potrebbe essere più ben voluto.

La sfida segue regole concordate in precedenza: i personaggi che violeranno le regole non potranno avanzare di livello, proprio come se fossero stati sconfitti. Si tratta sempre di un combattimento testa a testa che non permette a servitori o famigli dei contendenti di partecipare.

Per prima cosa, le due parti devono accordarsi sul giorno del duello – se non si trova un accordo, avverrà durante la prossima consulta. I druidi considerano inopportuno fissare una sfida al di fuori di una consulta, anche se è tollerato.

In secondo luogo, è necessario un testimone per la sfida – un druido il cui livello eguagli o superi quello degli sfidanti. I druidi ierofanti sono spesso utilizzati come testimoni, così come druidi o druidi superiori in visita da diversi circoli o dal seguito del Grande Druido. Il testimone deve presenziare fino alla fine del combattimento e assicurare l'osservanza delle regole. Gli arcidruidi di un circolo nominano sempre il testimone, anche se la sfida li coinvolge direttamente.

Terzo, i termini della battaglia devono essere scelti di comune accordo. Una volta concordato in presenza del testimone, i termini non possono cambiare. Se non c'è accordo, il testimone li sceglie e impone che il duello sia un combattimento senza limitazioni fino a quando uno dei due si arrende o diventa incapacitato a combattere.

I termini su cui discutere includono:

– Le dimensioni del campo di battaglia. Fino alla fine del duello, lasciare il campo equivale ad una sconfitta. Di solito lo spazio non supera una decina di metri, per evitare che il combattimento non duri troppo a lungo.

– Se permettere l'uso di armi, oggetti magici, poteri garantiti (druidici) e incantesimi (non si possono usare incantesimi non druidici). Molte contese prevedono il pieno utilizzo di armi e incantesimi, anche se molte non permettono l'uso di oggetti magici. Alcuni duelli memorabili si sono disputati solo con l'utilizzo di poteri "garantiti" (druidici) (niente armi o incantesimi). I contendenti usano soltanto le zanne e gli artigli delle loro diverse forme animali. In pochissime sfide si è vietata ogni arma o magia (sono diventati semplici incontri di pugilato).

– Se modificare le solite condizioni "orientate al combattimento" del duello. Sebbene raramente, sono stati onorati metodi meno brutali del semplice combattimento, specialmente tra tue rivali in rapporti di amicizia. (es: una corsa, una caccia al tesoro), una competizione per sconfiggere un particolare mostro, una gara di bevute (il primo che fallisce 3 tiri costituzione perde) o perfino una sfida a nascondino).

La sfida comincia con l'invocazione del testimone che chiede alla Natura (o a una divinità druidica) di assistere al duello. Ciò significa che i contendenti che sconfiggeranno l'avversario barando non riusciranno comunque a passare di livello, mentre i druidi disonesti già in carica perderanno il loro grado. Una volta che il testimone conclude l'invocazione, i druidi entrano nel campo di battaglia da estremità opposte, e la contesa inizia.



La Nomina degli Accoliti

Arcidruidi, druidi superiori e druidi hanno il diritto di scegliere alcuni iniziati come loro servitori. Il numero e il grado di questi dipende dal livello e dalla posizione nel circolo druidico. Gli iniziati prescelti sono chiamati accoliti.

Gli accoliti, scelti da i druidi di alto grado del loro stesso circolo, sono obbligati a servire soltanto alcuni membri del circolo. Il druido nominante deve determinare quali, tra gli iniziati che possono essere scelti, lo serviranno.

Un druido di solito avvicina in segreto un iniziato favorito e gli offre la posizione di accolita. L'iniziato poi decide se accettare il posto. Sebbene servire come accolita sia onorevole, questa posizione presuppone una perdita di libertà. Quindi, la decisione dipende da fattori come la reputazione del membro del circolo druidico.

Un accolita deve rispettare un giuramento di servizio: essere leale e obbediente, ascoltare e imparare, non mantenere i segreti di chiunque, ma solo del proprio maestro. Un accolita che rompe questo giuramento dovrà affrontare l'ira del druido di alto grado. Inoltre, a meno che l'accolita non possa provare che l'ordine del suo maestro avrebbe violato l'etica druidica, il servitore viene punito col bando.

Il vantaggio di servire come accolita è che il personaggio acquisisce la protezione, e forse l'amicizia, di un druido potente. La posizione fa aumentare il prestigio dell'iniziato agli occhi dell'intero circolo. Inoltre, gli accoliti che vengono feriti o contrariati da un nemico, possono sperare nell'aiuto del loro maestro.

Gli svantaggi? Il personaggio – sempre pronto alla chiamata del maestro – perde la propria libertà personale. Un accolita rispetta tutti i normali doveri di un leale servitore ma, cosa ancora più importante, agisce come un emissario e rappresentante del druido del circolo druidico. Dal momento che druidi di alto livello non possono essere ovunque nello stesso momento, gli accoliti spesso intraprendono lunghi viaggi per sbrigare le faccende dei loro maestri.

Il servizio di un accolita ha termine quando il maestro passa di livello o quando l'accolita avanza di livello. Nel secondo caso, l'accolita lascia il servizio, e il membro del circolo druidico deve scegliere un nuovo accolita.



I DRUIDI OSCURI



I Druidi Oscuri provengono da luoghi che sono stati distrutti – foreste bruciate, paludi bonificate, montagne devastate dai minatori. Invece di cercare di riportare lo stato naturale delle cose, i druidi oscuri concedono il loro cuore al lato oscuro, meditando sulla devastazione e sviluppando strani poteri per cercare vendetta.

In condizioni di estremo stress (a discrezione del DM), un druido può diventare un Druido Oscuro. Druidi di 2° livello o superiore perde un livello a causa del cambiamento, ma non subisce ulteriori penalità.

I Druidi Oscuri si sentono sempre nemici giurati di coloro che gli hanno recato un'offesa. A volte impazziscono, i loro cuori sono pieni di un insaziabile, spesso impossibile, desiderio di vendetta contro coloro che distruggono la loro terra. Un druido che trova la sua foresta devastata da un orco può diventare un druido oscuro; può tentare un piano per ottenere la caduta dell'intera razza degli orchi e la morte fino all'ultimo orco.

Molti dei druidi oscuri vivono da soli, in solitudine, ma a volte possono raggrupparsi tra loro, anche all'interno del Circolo delle Ombre.

Competenza nelle armi: preferite scimitarra, bastone.

Abilità secondarie: Cacciare, Artigianato (Fabbro, costruttore di armi).

Abilità Generali: Erboristeria, Sapienza magica, Empatia animale, Resistenza, Costruire trappole, Sopravvivenza.

Equipaggiamento: un druido oscuro deve spendere interamente le sue monete d'oro iniziali nell'equipaggiamento, altrimenti perde il denaro iniziale avanzato, ad eccezione di 1_{mo}.

Benefici speciali: il druido oscuro acquisisce un limitato accesso (fino agli incantesimi di 5° livello) agli incantesimi della sfera della Necromanzia. Dal 6° livello, ottiene un potere addizionale, l'abilità di animare gli animali morti. Questo potere è simile all'incantesimo dei chierici *Animare i morti*; il druido oscuro può usarlo una volta al giorno, ed ha effetto su 1 DV di animali per livello del druido.

Limitazioni speciali: il Druido Oscuro può castare solo la versione invertita degli incantesimi di cura o guarigione.

Solo gli umani possono diventare Druidi Oscuri, la ragione è che tutte le razze semi-umane amano la vita, ciò si vede dal fatto che tutte vivono più degli umani.

Gli Umanoidi non possono diventare Druidi Oscuri semplicemente perché di solito non comprendono concetti come teologia, religione ecc., tuttavia gli umanoidi sono spesso usati come braccio armato dai Druidi Oscuri qualora essi avessero bisogno di un esercito.

Un personaggio giunto al livello di Gran Maestro o druido ierofante non può diventare un druido oscuro. Se un personaggio diventa druido oscuro, può continuare a progredire all'interno sia dell'Ordine Druidico, che del circolo delle ombre, diventando anche Gran maestro e druido ierofante.

Tutti i ranger ed i druidi reagiscono ai Druidi Oscuri con una penalità di -4 al morale. Gli altri Druidi Oscuri hanno solo una penalità di -2 al morale.

Molti druidi considerano nemici i druidi oscuri e cercano di cacciarli, ucciderli o imprigionarli.

Tesoro: 3d6x10_{mo}.

Il Circolo delle Ombre

È un circolo segreto di druidi i cui membri considerano la Natura come un'entità ostile, una forza che promuove la sopravvivenza del più forte. Secondo la loro filosofia, la civilizzazione – in particolare la costruzione di città – ha indebolito la razza umana e quelle semiumane.

Il Circolo delle Ombre vede nei barbari umani e nelle razze più primitive una maggiore forza vitale che non nelle popolazioni civilizzate. Spesso, il circolo si allea con le tribù barbare o umanoidi dall'indole offensive quali orchi, giganti e goblin; prediligono le razze che vivono nelle foreste o sulle montagne, in zone sperdute. Incoraggiano deliberatamente ad abbandonare la civiltà decadente e ritornare ad un'esistenza a contatto con la natura, cacciando e vivendo in comunità.

Ma, nonostante le loro intenzioni siano neutrali, i metodi usati dai membri del circolo tendono a promuovere il caos. Si comportano come se questo non fosse dovuto ad una natura maligna – i loro nemici includono potenti imperi demoniaci così come regni votati al bene - piuttosto sentono che le loro azioni, spesso crudeli, agiscono nel miglior interesse dell'evoluzione e della Natura stessa. Ad esempio, il Circolo delle Ombre può aiutare magicamente orde barbariche che stanno saccheggiando una città o condurre tribù umanoidi in raid contro città di umani e nani.

A volte il Circolo delle Ombre assiste la causa del Bene. Ad esempio, i suoi membri possono considerare una città-stato malvagia, basata sulla schiavitù, un giusto bersaglio, ed essere desiderosi come un paladino di sostenere una rivolta di schiavi nella speranza di far cadere la città. Il circolo incoraggia gli schiavi alla rivolta per radere al suolo la città e successivamente sistemarsi come agricoltori, cacciatori o fuorilegge nell'aperta campagna.

I membri del circolo di grado inferiore a volte ingaggiano campagne di terrore contro piccoli insediamenti, di solito rimanendo dietro le scene. Le loro pedine preferite sono mostri dotati di intelligenza, quali licantropi malvagi.

I Membri

Gli accoliti del Circolo delle Ombre tengono segreta la loro fedeltà agli altri druidi, mantenendo allo stesso tempo il loro rango all'interno del circolo.

Un arcidruide del Circolo delle Ombre può essere anche arcidruide di un normale circolo druidico. Ad esempio, un druido di 11° livello o superiore, appartenente al Circolo delle Ombre, segue la normale pratica druidica di avanzamento attraverso sfide; infatti, i druidi oscuri incoraggiano gli accoliti del Circolo delle Ombre a sfidare druidi non membri, al fine di aumentare il loro numero all'interno dei normali circoli druidici. Questi duelli di solito sono cruenti,

anche all'ultimo sangue.

Gruppi legati al Circolo delle Ombre esistono in ogni dominio dove sono presenti dei druidi ed i suoi membri possono arrivare da ogni circolo druidico. Di solito, sono druidi di basso livello che entrano segretamente nel Circolo delle Ombre. Un druido di elevato livello non ne diventa quasi mai membro, ma nessuno può dirlo con sicurezza. In alcuni domini – in particolare quelli in cui i druidi devono affrontare persecuzioni e le aree selvatiche mostrano i segni di una sfrenata distruzione da parte degli umani – molti dei druidi possono entrare a far parte del Circolo delle Ombre.

I druidi oscuri adottano un nome segreto, per nascondere la loro identità. Quando si incontrano, devono cambiare la loro forma fisica o indossare una maschera intagliata che rappresenti un predatore nativo del dominio. Questa segretezza è molto importante. Nonostante l'*ethos* (la filosofia di vita) del Circolo delle Ombre corrisponda a quello dell'Ordine, molti druidi disdegnano i metodi del gruppo – e pertanto i suoi membri.

A volte il Circolo delle Ombre cerca di portare disordini all'interno dell'ordine druidico. Ad esempio, per reclutare druidi, incoraggia rivalità tra i circoli druidici (come gelosie tra druidi che dominano le foreste ed i membri dei circoli meno influenti).

I personaggi possono apprendere del Circolo delle Ombre quando scoprono un complotto per fomentare i problemi tra druidi rivali.

Questi sono i metodi di un gruppo di druidi estremisti, non malvagi. I loro sentimenti di anti-civilizzazione non alterano il loro allineamento neutrale.

Il Signore delle Ombre

Il druido di più alto livello all'interno del Circolo delle Ombre – di solito un arcidruide o un druido superiore – prende il comando del gruppo in qualità di Signore delle Ombre. Se due o più druidi di ugual livello bramano il posto, generalmente si sfidano fino alla morte; può anche capitare che uno dei combattenti – di solito il più giovane – sia d'accordo a servire l'altro. Diversamente dai Circoli druidici – che sono semiautonomi – il Circolo delle Ombre mantiene una stretta disciplina sui gruppi legati al Circolo. Il Signore delle Ombre ha un'assoluta autorità sui membri.

Il Circolo Interno

Al di sotto del Signore delle Ombre si trovano i membri del Circolo Interno, formato dai 9 druidi oscuri di più alto livello (ma inferiore a quello del Signore delle Ombre) all'interno del Circolo. Questi druidi vengono scelti personalmente dal Signore delle Ombre che ha facoltà di destituirli se viene meno il rapporto di fiducia. Il Signore delle Ombre ed il Circolo Interno insieme fanno la politica del circolo e si occupano degli iniziati. Solo il Signore delle Ombre conosce i veri nomi dei membri del Circolo Interno – i membri di alto rango non conoscono le identità degli altri.

I Druidi Ombra

Gli adepti all'interno di questa società segreta, diversamente dagli iniziati dell'ordine druidico, devono obbedire a tutti gli ordini dei membri del Circolo Interno ed al Signore delle Ombre. Il fallimento o l'insubordinazione vengono puniti con la morte.

Gli adepti che raggiungono il 15° livello, - e sono stati iniziati per almeno 5 livelli - vengono invitati da un membro del Circolo Interno a sottoporsi ad una prova individuale in cui dimostrino determinate attitudini. Gli adepti che superano la prova ottengono un nuovo status all'interno del Circolo delle Ombre. Sono conosciuti come "Druidi Ombra", gli strumenti personali del Signore delle Ombre. In particolare, agiscono per far rispettare l'ordine all'interno del circolo e come assassini per il circolo segreto, cercando coloro che disobbediscono agli ordini dei superiori o che sono stati espulsi dalla misteriosa società. Il Signore delle Ombre a volte incoraggia i Druidi Ombra a servire l'ordine come messaggeri del Circolo delle Ombre nei Gruppi legati al circolo presenti nei diversi domini.

L'Enclave delle Ombre

I membri del Circolo delle Ombre lavorano in segreto, cercando di diventare druidi potenti ed influenti dell'Ordine druidico. Ad esempio, partecipano a tutti gli incontri druidici pubblici

In ogni stagione, i vari Gruppi del Circolo delle Ombre si ritrovano in un incontro segreto - l'Enclave delle Ombre - durante le oscure notti di luna nuova. L'incontro dura tre notti, durante le quali i membri celebrano le tradizionali cerimonie druidiche, ma secondo una loro diversa versione, e ricevono nuovi ordini dal Signore delle Ombre e dal Circolo Interno. I prigionieri del Circolo delle Ombre, insieme ai membri disobbedienti o sleali, vengono portati vivi al cospetto dell'Enclave. Qui, il Circolo Interno li tortura e condanna pubblicamente a morte, per ricordare ai membri cosa accade ai traditori ed ai nemici del Circolo delle Ombre.

Il Reclutamento

Il Circolo delle Ombre non cerca volontari ma trova da sé nuovi membri. Il reclutamento, che avviene solo mediante invito, è nelle mani del Signore delle Ombre e del Circolo Interno, cercando sempre di trovare druidi che sembrano pronti ad abbracciare la spietata filosofia del Circolo delle Ombre.

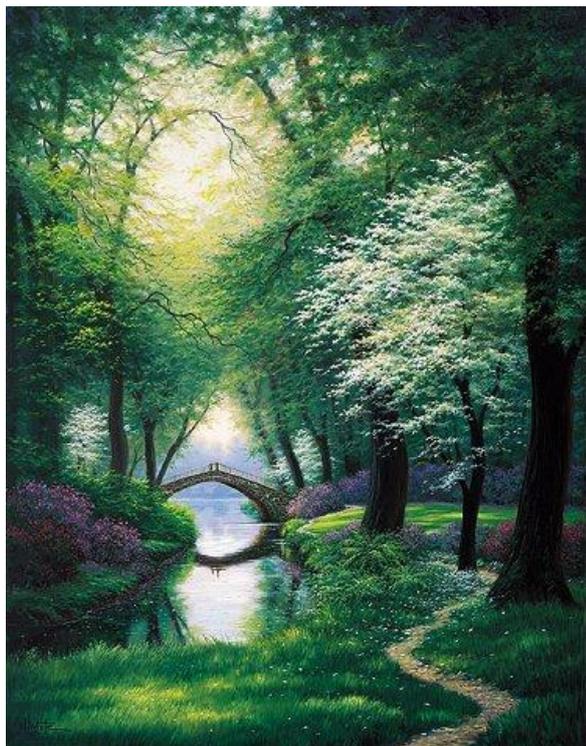
Per esempio, se un druido massacrava un gruppo di viaggiatori che si sono avventurati in un boschetto sacro, il Circolo delle Ombre lo deve considerare presto come un possibile candidato. Anche un personaggio che abbia distrutto un villaggio i cui contadini hanno osato abbattere un bosco per usarlo come terra da coltivare.

Un Druido Ombra spia il potenziale membro per poche settimane o mesi, utilizzando anche animali spia come se fossero i suoi occhi. Se le azioni e le parole di un druido sembrano essere d'accordo con gli intenti del Circolo delle Ombre, il personaggio riceve una visita da questo Druido Ombra (o da un paio per candidati di 11° livello o superiore) prima del prossimo Enclave. Il Druido Ombra spiega i propositi del gruppo, invitando i nuovi arrivati ad aderire. Se un druido rifiuta - o è incerto - andrà presto incontro alla morte.

I candidati che decidono di unirsi al Circolo delle Ombre, vengono bendati, gli viene data una maschera e condotti all'Enclave delle Ombre. Qui il Signore delle Ombre dà ad ognuno di loro un nome segreto. Dopo aver ricevuto il giuramento di fedeltà, il Signore delle Ombre dà formalmente il benvenuto ai nuovi membri del Circolo delle Ombre e comanda loro di eseguire un compito simbolico ma pericoloso per provare la loro spietatezza e dedizione. (la difficoltà della prova dipende dal livello del personaggio).

Il tipo di missione di solito riguarda l'uccisione di un nemico specifico del Circolo delle Ombre, come un nobile o un chierico in una città che il circolo ha deciso di distruggere. Comunque, il compito può essere fisicamente più semplice - come avvelenare le acque di una città che si sta espandendo devastando l'ambiente circostante. Il Druido Ombra che recluta il druido, lo deve seguire spiandolo segretamente, pronto a uccidere un nuovo membro che dimostri debolezze, che rischi di essere catturato o che cerchi di tradire il Circolo delle Ombre. Coloro che hanno successo, invece, vengono accolti dal Circolo delle Ombre come membri a tutti gli effetti e assumono il titolo di adepti del Circolo.

I BOSCHETTI SACRI



Quando non sono impegnati in avventure, i druidi preferiscono vivere vicino a un boschetto sacro e pregare lì. Anche se il termine "boschetto sacro" solitamente richiama alla mente un gruppo di alberi all'interno di una foresta, qui si riferisce ad un qualsiasi posto sacro dove i druidi adorano la Natura. Tutti i boschetti sacri sono posti di grande bellezza naturale – e a volte di grande potere magico. Aree con una storia di venerazione druidica (da tempo luogo di venerazione per i druidi) tendono ad acquisire abilità stupefacenti dal loro prolungato contatto con la magia e i riti dei druidi.

A volte diversi druidi condividono un unico boschetto sacro. Questa soluzione permette loro, a turno, di intraprendere avventure e viaggi, lasciando sempre qualcuno che si occupi di proteggere e curare il boschetto. I druidi che occupano un boschetto sacro da soli devono preoccuparsi della sua sicurezza prima di partire: predisponendo varie trappole e difese, o accordandosi con alleati affinché lo proteggano durante l'assenza del druido.

Caratteristiche di un boschetto sacro

Ogni ramo dell'ordine druidico preferisce certe locazioni per i boschetti sacri. Queste includono i boschetti delle terre alberate dei druidi delle foreste, le oasi dei druidi del deserto, le caverne ricche di funghi dei druidi grigi, e così via.

Quasi in ogni caso, il requisito principale è che il boschetto sacro possieda uno splendore naturale.

Questo splendore può andare dalla rigida

grandiosità di un anello di pietre ritte sulla sommità di una collina in una brughiera spazzata dal vento alla bellezza di una radura in una foresta, curata come un giardino.

Un boschetto sacro tipicamente è largo tra i 18 ed i 108 metri. Oltre che dall'erba che ci si aspetta, dal sottobosco, dai cespugli, dagli alberi e da altre caratteristiche locali, è auspicabile che i boschetti siano caratterizzati da alcuni elementi.

1) Confini distinti

I boschetti sacri si rivelano prontamente a coloro che sanno cosa cercare. I confini di un boschetto spesso sono il risultato degli sforzi di generazioni di druidi. Per esempio, gli alberi di un boschetto possono formare cerchi concentrici, con gli strati più esterni riservati agli alberi più antichi e grandi.

Spesso gli alberi in un boschetto sacro sono di dimensioni insolite o di un tipo distinto dagli altri nel bosco. Per esempio, un boschetto sacro in una foresta di betulle potrebbe avere molte querce. I loro rami possono anche intrecciarsi per formare archi naturali che diano il benvenuto ai visitatori. In molti terreni aperti, i boschetti sacri possono essere circondati da siepi alte e sofisticate o perfino da un fiume.

Alcuni boschetti hanno confini artificiali, come un anello esterno di pietre ritte. Alcuni sono piccole isole.

2) Una radura

Un posto calmo di meditazione coperto con erba o soffice muschio giace al centro del boschetto. I druidi preferiscono i boschetti coperti da un soffice strato d'erba piuttosto che un semplice pavimento di terra e sassi.

3) Fonte d'acqua

Una sorgente, un pozzo o uno stagno (spesso alimentato da una cascata) fornisce al boschetto acqua pura e potabile. I druidi usano quest'acqua sia nei loro rituali che nella vita di tutti i giorni. Alcuni druidi preferiscono l'acqua ferma piuttosto che quella di un torrente o di una sorgente, dal momento che l'acqua calma distrae meno durante la meditazione e può essere utile nella divinazione.

4) Caratteristica centrale

Una struttura principale, come una sorgente d'acqua, funge da altare naturale nel boschetto o da focalizzatore per il culto. Altre "caratteristiche centrali" includono: un grande albero solitario, una pietra eretta, o un anello fatato (un cerchio di funghi). Queste ed altre caratteristiche a volte posseggono poteri magici, descritti più avanti.

Una civetta può vivere in un grande albero del boschetto, un serpente dimorare sotto una pietra – il druido non è mai veramente solo in un boschetto sacro. Il posto sembra "vivo" in ogni senso, e di solito i druidi si mostrano amici con gli abitanti del bosco.

5) *Abitazioni*

Sebbene il druido e tutti i seguaci o i membri della famiglia dimorano raramente all'interno dello stesso bosco sacro, le case non si trovano molto distanti da esso. Un druido della foresta, per esempio, generalmente ha una casetta di pietra o di legno entro un miglio dal boschetto, con un giardino di erbe e vegetali, e forse qualche animale domestico.

6) *Protettorato (sovrintendenza)*

Sebbene i druidi non affermino di "possedere" un bosco sacro, essi si sentono molto responsabili nei loro confronti. Il druido associato ad un boschetto di solito va sotto il titolo di protettore, manutentore o custode. Il protettorato di un bosco sacro segue una tradizione: i custodi designano sempre i loro successori.

7) *Difese e guardiani*

Il protettore di un bosco sacro è il primo responsabile per la salvaguardia del boschetto, soprattutto se esso ha *Risvegliare* come potere magico (vedere più avanti) o se esseri come le driadi vivono lì. Quindi, i druidi si adoperano con sforzi considerevoli per proteggere un bosco sacro – in alcuni casi, con riserbo. Solo poche persone e creature fidate conoscono la posizione del boschetto. Un druido oscura il sentiero per il boschetto, mentre incantesimi di foresta illusoria e piste false più pulite si diramano da esso, portando allo smarrimento.

Difese più efficaci includono buche coperte da rami e foglie (magari con spuntoni aguzzi, ragni velenosi o serpenti). I druidi del quinto livello almeno usano l'incantesimo trappola liberamente, dal momento che rimane attivo finché non viene fatto scattare. Usare *Crescita vegetale* per creare dense barriere permanenti intorno al boschetto è una strategia molto buona, soprattutto se un druido progetta di disseminare il percorso forzato attraverso di esse con trappole e trabocchetti, lasciando soltanto uno o due passaggi "sicuri" ben celati.

Se dei nemici sono nei pressi, il druido dovrebbe sforzarsi di impedire loro di usare il fuoco per danneggiare il boschetto. Controllare il tempo per creare una pioggia prima che le fiamme raggiungano il boschetto può essere una buona idea per impedire a erba, cespugli e legna di bruciare. Sicuramente, uno dei modi migliori per difendere un boschetto è di scoprire potenziali nemici e di attaccare prima ancora che essi raggiungano il luogo sacro.

Badare al boschetto

Anche se la salvaguardia del bosco rimane la cosa più importante, i protettori non devono dimenticare le cure regolari. Questo lavoro giornaliero include l'aver cura delle piante e degli animali del boschetto, parlare loro, e affrontare malattie e parassiti che potrebbero incomberne. Inoltre, se un druido preferisce che il bosco abbia le sembianze di un giardino (piuttosto che di un bosco selvaggio), il protettore deve raccogliere i rami penzolanti, potare alberi e cespugli, e così via. I druidi dovrebbero devolvere 12 giorni al mese per questo compito, oppure circa 3 giorni a settimana. Se un

druido non ottempera a questo compito, il DM può decidere che la salute e l'aspetto del boschetto inizino a deteriorarsi (così come la magia dei boschetti "risvegliati", in primo luogo i poteri minori). Il deterioramento è subito visibile ad ogni druido in visita.

Diversi druidi possono usare lo stesso boschetto come un luogo di culto, dividendosi i compiti descritti sopra, ma soltanto uno è il suo protettore; gli altri di solito si considerano custodi del boschetto. Per tradizione, se il protettore muore o si ritira, uno dei custodi ne prende il controllo.

È considerato un crimine per un druido dell'Ordine costringere con la forza un druido ad abbandonare il protettorato. Un simile incidente, quanto riportato all'arcidruido, costituisce motivo per il bando. In risposta, alcuni druidi si uniranno per cacciare il profanatore dal boschetto e trovare un rimpiazzo migliore – il protettore originale, se quel druido non è morto nella difesa del boschetto.

Viene fatta eccezione quando risulta evidente la negligenza di un druido nella deterioramento e nel deperimento di un bosco sacro. In questo caso, l'arcidruido nomina un nuovo protettore del boschetto. Sarà compito di quel druido reclamare i diritti su quel bosco, con la forza se necessario, contro il suo incapace custode.

Regole del boschetto

I druidi, molto più rigorosi nella protezione dei loro boschi sacri che di ogni altra area selvaggia, hanno stabilito delle regole per salvaguardare questi siti speciali. I seguenti punti formano la "legge" del boschetto, rispettata da tutti eccetto che dai protettori e da coloro che hanno ricevuto permessi speciali da parte del protettore:

* Nessun albero o pianta all'interno del boschetto può essere ferita, tagliata o potata. Nessuno può raccogliere o tagliare rami, bacche, noci o frutti; i visitatori possono mangiare o, comunque, usare soltanto ciò che è caduto sul terreno.

* Nessuno può combattere all'interno del boschetto.

* Nessun uccello o animale all'interno del boschetto sacro può essere ferito. Se una creatura che sta venendo cacciata si rifugia nel boschetto, i cacciatori devono interrompere l'inseguimento; essi non possono neppure colpirla restando al di fuori del boschetto, una volta entrata.

* Nessuno può pescare nelle acque del boschetto, né sporcarle in nessun modo.

* Nessuno può accendere un fuoco entro i confini del boschetto – nemmeno un'esca per il fuoco o una pipa.

La pena massima per aver violato una regola del bosco sacro è la morte, anche se un druido può applicare pene minori in certi casi. La punizione per la violazione di queste regole – o per profanazioni più gravi – dipende dagli intenti del colpevole, dal danno e dall'atteggiamento del druido. Se uno stregone malvagio danneggia un bosco sacro con una palla di fuoco durante un attacco allo stesso protettore, il druido considererà la morte una punizione appropriata – preferibilmente morte con il fuoco. D'altra parte, se un bambino disattento arreca lo stesso danno dando fuoco accidentalmente al boschetto, il druido cercherà una punizione più appropriata: rapire il bambino per crescerlo come un druido. In questo modo il bambino devolverà tutta la sua vita come espiazione della colpa.

È da notare che non ci sono leggi contro persone che entrino nel boschetto. Mentre alcuni druidi tengono i visitatori lontani, altri accolgono volentieri persone e animali che vengono per ammirare il boschetto o il culto, offrendo persino riparo a viaggiatori bisognosi. Nello stesso modo, il protettore può permettere ai visitatori di raccogliere rami morti caduti, frutti, noci e bacche. Dal momento che i druidi di solito sanno parlare con gli animali, le piante e (a volte) con le pietre nel loro boschetto, possono determinare facilmente come una persona è entrata in possesso di oggetti sospetti.

Diventare un protettore

Un personaggio giocante druido può acquisire il protettorato di un boschetto sacro in 4 modi:

Primo: il protettore del boschetto può nominare un PG come suo successore nel protettorato. Questa tattica permette al PG di prenderne il posto quando il protettore esistente muore, scompare o decide di non prendersene più cura. Il successore deve avere la stessa fede e lo stesso rispetto del protettore in carica, e di solito ha trascorso molto tempo in preghiera nel bosco, avendone cura sotto la supervisione del protettore. Cosa più importante, il candidato deve adoperarsi nella difesa del boschetto. Se il boschetto è magico, il personaggio deve aver raggiunto almeno il 7° livello perchè sia preso in considerazione. Comunque, giovani boschi sacri senza magia spesso ricevono la protezione di druidi di livello inferiore.

Secondo: un personaggio può trovare un boschetto sacro profanato e bonificarlo. A volte può succedere che un mostro potente o altri nemici eliminino sia il protettore che il successore designato. Questi boschi spesso sono maledetti, infestati da non-morti o frequentati da mostri locali. Ma un druido che supera questi ostacoli e bonifica il boschetto si dimostra degno del protettorato.

Terzo: un protettorato può essere affidato insieme ad un titolo, sebbene questa pratica sia molto varia da circolo a circolo. Per esempio, un circolo può affidare la responsabilità di alcuni boschi sacri ai suoi druidi superiori o all'arcidruido, e – diversamente da quanto accade per i boschetti normali – il protettorato viene affidato ad altri man mano che i druidi assumono ranghi più alti. A discrezione del DM, nel mondo potrebbe esserci un meraviglioso *Boschetto Sacro*

Superiore – di responsabilità del Grande Druido.

Quarto: un PG può trovare un sito ideale per un nuovo bosco sacro e santificarlo. I boschetti vergini possiedono i requisiti fisici descritti prima per un boschetto sacro, ma non hanno poteri magici e nessuno si è mai preso cura di loro. Trovare un simile luogo dipende soltanto dalla conoscenza che il druido ha della geografia locale. Un boschetto vergine ha raramente confini ben determinati, quindi un druido può fare "miglioramenti", per esempio piantando un cerchio di alberi o erigendo dei monoliti per delineare i confini del nuovo boschetto.

Consacrare e risvegliare un boschetto

I druidi possono voler consacrare un boschetto sacro, magari risvegliando in esso alcune proprietà magiche. A questo scopo, devono trovare un luogo naturale adatto con le caratteristiche descritte prima.

Dopo aver preparato un luogo, i druidi eseguono un rito per santificarlo. Questa cerimonia, una benedizione e un'invocazione della Natura, richiede un giorno di preghiera ininterrotta. Una volta santificato, un sito diventa un boschetto sacro: un tempio vivente alla Natura, dove i druidi possono celebrare i loro riti.

Con il passare di molti anni di preghiera, il bosco sacro tende ad assorbire potere dai rituali, diventando un luogo ancora più sacro. Se i druidi venerano costantemente un boschetto, si possono risvegliare i poteri magici descritti precedentemente. Venerare un boschetto significa che i druidi (non necessariamente colui che lo ha santificato) pregano e meditano in quel luogo regolarmente. Inoltre, il druido designato come protettore del boschetto deve averne cura fedelmente.

È possibile che un bosco sacro consacrato, visitato attivamente e accudito per sette anni, acquisisca poteri magici. Questo tempo non deve essere necessariamente contiguo – cioè, un bosco sacro può essere attivo per cinque anni, poi abbandonato, poi attivo per altri due anni. Trascorsi i sette anni, il DM inizia a tirare 1d10 ogni primavera. Con un risultato di 10, il boschetto "si risveglia". I boschetti risvegliati ottengono i poteri base di un bosco sacro minore e un'abilità speciale (tabella 1).

I boschetti sacri con una lunga storia druidica alle spalle diventano i più potenti, dal momento che il loro potere cresce lentamente con il passare degli anni a causa di una continua esposizione alla magia druidica. Per ogni sette anni che un boschetto "risvegliato" rimane attivo, c'è una probabilità del 10% che esso ottenga un altro potere (fino ad un massimo di 6 poteri). Si tiri un dado consultando la tabella 1, ritirando in caso di poteri già posseduti.

Un bosco sacro minore diventa un boschetto maggiore solo attraverso millenni di culto da parte dei druidi o per diretto intervento divino. Il DM può pensare che, per ogni millennio di venerazione, il boschetto abbia una probabilità del 10% di diventare "maggiore" (e di acquisire 1d4 dei suoi poteri).

Boschetti sacri magici

Non tutti i boschetti sacri hanno poteri magici, ma in molti casi è così. Un boschetto può essere stato magico fin dalla creazione del mondo o aver guadagnato la sua magia attraverso un evento inusuale, come la visita di una divinità, la nascita di un unicorno o la presenza, per un lungo tempo, di una ninfa o di una driade nel boschetto.

Boschetti Magici Minori

Un boschetto sacro minore incantato irradia sempre magia, sebbene mai buona o malvagia. Esso ha le seguenti proprietà:

* I druidi che entrano nel boschetto sentono una presenza che osserva e un senso di potere. Per ogni tre round passati all'interno dei suoi confini essi imparano un potere del bosco sacro, attraverso una visione o un'intuizione.

* Tutti i druidi ricevono un bonus di +1 per i tiri salvezza vs incantesimi, magie di morte, e malattie mentre sono all'interno di un boschetto magico. Il protettore del boschetto riceve un +2.

* Tutti coloro che si trovano nel boschetto sono resi immuni a paura magica.

* Incantesimi per scavare non funzionano mai all'interno del boschetto.

* Fulmini naturali (non magici) non colpiscono mai gli alberi o gli esseri del boschetto.

* Creature incantate malvagie non possono entrare nel boschetto a meno che esso non sia stato profanato.

Oltre a queste abilità, boschetti magici minori possono possedere altri poteri. Per creare velocemente un boschetto nel quale potrebbero imbattersi i PG, il DM prima decide quanti poteri minori debba avere. Quindi, il DM sceglie i poteri dalla tabella 1 (magari utilizzando 1d10 per sceglierli casualmente).

Tabella 1: Poteri dei Boschetti Minori

d10	Potere
1	Piante risvegliate
2	Abbondanza
3	Controllo della temperatura
4	Fuoco fatuo
5	Guarigione
6	Profezia
7	Aura protettiva
8	Venti calmi
9	Fonte Sacra
10	Speciale

Piante Risvegliate. La magia del boschetto ha "risvegliato" una zona grande 1d3 metri quadrati di erbacce, rampicanti o cespugli con semi-intelligenza, 4 dadi vita, CA 10, e l'abilità di attaccare come un incantesimo Intralciare. Agiranno per difendere se stessi e proteggere il bosco.

Abbondanza. Se il boschetto sacro contiene piante che producono frutti commestibili, noci o bacche, ogni primavera nascono 3d6+20 esemplari incantati,

insieme alla produzione normale. I frutti, le noci o le bacche magiche – i più grandi e in salute della loro specie – conferiscono i benefici di un incantesimo Bacche della Salute sul personaggio che li mangia. Una volta raccolti, non crescerà nient'altro fino all'anno successivo.

Controllo della Temperatura. Ogni sacerdote della Natura nel boschetto può far aumentare o diminuire la temperatura del bosco fino a 30 gradi. Questa abilità, possibile una volta al giorno, influenza l'intero boschetto. Boschetti artici o del deserto di solito posseggono questo potere, che permette a quelli nel bosco di sopravvivere per un breve periodo agli sbalzi climatici, specie se combinato col potere di Venti Calmi (vedi sopra).

Fuoco Fatuo. Un adoratore della Natura (anche un non sacerdote) può far apparire un fuoco fatuo, centrato sul personaggio o su un albero, una roccia o una pietra eretta nel boschetto. Il fuoco fatuo, che dura un turno per ogni livello dell'evocatore, può essere evocato una volta per persona in un dato giorno. I fuochi fatui evocati dai druidi durano due turni per livello e possono guizzare per il bosco a comando. Quando un druido lancia un incantesimo di Fuoco Fatuo, la sua durata è triplicata.

Guarigione. Esseri di allineamento neutrale o alleati con il druido guariscono le proprie ferite ad una velocità doppia di quella naturale durante la loro permanenza nel boschetto. Incantesimi di guarigione producono sempre il beneficio massimo; per esempio, Cura Ferite Leggere restituisce 8 punti ferita.

Profezia. Un druido che passa la notte dormendo nel boschetto può ricevere un presagio magico in un sogno riguardo il passato, il presente o il futuro. La natura del presagio viene decisa dal DM, ma non dovrebbe mai contenere più informazioni di quanto potrebbe fornirne un incantesimo di Comunione con la Natura. Il presagio di solito mette in guardia riguardo un pericolo o suggerisce un incarico che la Natura vuole che il druido porti a termine.



Aura Protettiva. Ogni creatura che vede il boschetto, fatta eccezione per i druidi, le driadi e le ninfe, deve effettuare un TS vs incantesimi. Quelli che lo falliscono percepiscono il boschetto come nient'altro che una normale radura (o simile). Il boschetto sacro genera anche un continuo campo protettivo simile a Protezione dal Male nel raggio di 3m, che però copre l'intero boschetto e agisce sia da protezione dal male che dal bene (inc. equivalenti).

Venti Calmi. Adoratori della natura nel boschetto sacro (anche non sacerdoti) possono far placare i venti per un tempo massimo di un turno per livello, finché essi sono concentrati nel mantenere questo potere. La durata triplica quando un druido lo evoca. Questo potere, possibile una volta al giorno, è piuttosto comune nei boschetti artici, di montagna o del deserto, dal momento che protegge il boschetto e chi si trova in esso da tornadi, tempeste di sabbia o di neve.

Sacra Fonte. L'acqua di una sorgente all'interno del boschetto o la rugiada raccolta dall'erba nell'area ha le proprietà dell'acqua sacra, ma perde queste proprietà speciali non appena viene rimossa dal luogo.

Speciale. Il DM può creare un potere associato al ramo druidico del druido che ha santificato il boschetto. Per esempio, il boschetto di un druido Hivemaster (specializzato in insetti sociali) può contenere un nido di vespe o un alveare da cui un druido può chiamare una *Piaga di Insetti* una volta al giorno, mentre il boschetto di un druido delle paludi potrebbe contenere un'area di terreno solido che si tramuta improvvisamente in fango (come nell'incantesimo *Roccia in Fango*).

Boschetti Magici Maggiori

Un boschetto sacro magico maggiore possiede incantamenti eccezionali. In ogni dominio è presente un numero limitato di questi boschetti, la maggior parte dei quali cade sotto il controllo di druidi di 12° livello o superiore.

Un boschetto maggiore ha tutti i poteri base dei



boschetti minori, menzionati prima. Inoltre, i druidi che passano la notte nel bosco prima di pregare per gli incantesimi ricevono un incantesimo extra. Così, un druido che può lanciare 2 incantesimi del 1° liv ed uno del 2° riceve un altro incantesimo di 1° o 2° liv (a discrezione del DM).

Un boschetto sacro magico maggiore ha 2d4 poteri dei boschetti minori (tabella 1) e 1d4 poteri dei boschetti maggiori (tabella 2). Segue una descrizione dei poteri maggiori.

Tabella 2: Poteri dei Boschetti Maggiori

d12	Potere
1	Alberi Risvegliati
2	Linguaggio delle Bestie
3	Occultamento
4	Potere della Terra
5	Conoscere l'Allineamento
6	Pacifico
7	Reincarnazione
8	Acque della Vita
9	Pozza della Visione
10	Frutti Magici
11	Proibizione
12	Special

Alberi Risvegliati. Un grande, antico albero che vive nel bosco acquisisce Intelligenza e Saggezza (2d6+6), la capacità di lanciare incantesimi come un druido del 3° livello e il potere della parola. Può usare entrambi i rami come arti e armi. Parla – con una voce lenta e profonda – nel segreto linguaggio dei druidi. In combattimento, è da considerarsi come un treant creato dall'incantesimo Trasforma Bastone. Le radici lo confinano al terreno come un normale albero.

Linguaggio delle Bestie. Ogni animale normale o gigante con un punteggio di Intelligenza tra animale e basso può parlare e comprendere il segreto linguaggio dei druidi fintantoché rimane all'interno del boschetto. L'Intelligenza dell'animale non aumenta. Inoltre, lanciando l'incantesimo Attirare Animali si attira un numero di animali il 50% maggiore del normale.

Occultamento. Quando questo potere è evocato ogni essere in grado di muoversi (non le normali piante) all'interno del boschetto diventa invisibile per tre turni per livello del druido o finché non lascia il boschetto. Questo potere, possibile una volta al giorno, cessa di nascondere chiunque attacchi.

Potere della Terra. Quando i druidi lanciano un incantesimo della sfera Vegetale o Elementare (Terra) all'interno del boschetto, questo raddoppia il tempo di durata, l'area di effetto e il raggio.

Conoscere l'Allineamento. Un druido può conoscere l'allineamento di altri, presenti nel boschetto sacro, concentrandosi per un round. (Il druido e il personaggio devono rimanere nel boschetto durante questo tempo.) Questo potere può essere usato un numero infinito di volte. Adoratori della Natura non sacerdoti possono usare questo potere dopo due round di concentrazione (e due check riusciti sulla Saggezza), ma possono fare un solo tentativo.



Pacifico. Chiunque entri in questo boschetto può notare strani comportamenti, come predatori e prede che giocano insieme. Coloro che portano a termine con successo un attacco contro un altro essere all'interno del boschetto devono fare un TS vs bacchetta. Gli attaccanti che falliscono subiscono tutto il danno loro stessi; le ferite che intendevano infliggere compaiono sul loro stesso corpo. Se superano il TS, subiscono soltanto metà del danno.

Reincarnazione. Se le ceneri di un druido o i suoi resti vengono seppelliti nel boschetto sacro, il personaggio si reincarna (vedi incantesimo dei sacerdoti). La nuova incarnazione compare entro un miglio dal boschetto entro 1d6 giorni.

Acque della Vita. Ogni sorgente d'acqua all'interno del boschetto ha proprietà curative inusuali. Chiunque faccia un bagno nell'acqua (al massimo una volta al giorno per persona) ottiene i benefici di Neutralizza Veleni, Cura Malattie e Cura Ferite Gravi tutto in una volta. L'acqua perde tutti i suoi poteri al di fuori del boschetto, quindi non può essere usata come una pozione di guarigione.

Pozza della Visione. Una sorgente di acqua ferma all'interno del boschetto, come una pozza o un pozzo, può essere usata per la divinazione. Una volta al giorno un druido può ordinare alla pozza di comportarsi come un incantesimo di *Pozza Riflettente* corrispondente al livello del druido.

Frutti Magici. Il boschetto ha un albero i cui frutti o le cui bacche hanno un effetto magico se ingeriti. In un certo anno, maturano 1d6 frutti, ognuno con un aspetto distinto che ne permette il riconoscimento – mele dorate brillanti, per esempio. Gli effetti dei frutti magici sono equivalenti ad uno dei seguenti:

- * Pozione del controllo animale
- * Pozione dell'eroismo
- * Pozione della longevità
- * Pozione del ritrovamento dei tesori
- * Filtro dell'amore
- * Filtro della loquacità

Proibizione. Un druido può invocare il potere della proibizione (vedi incantesimo) sui confini del boschetto. L'effetto può essere evocato solo una volta al giorno e, una volta evocato, dura un'ora per ogni livello del druido.

Speciale. Il DM potrebbe inventare un potere associato al ramo del primo Protettore del boschetto magico maggiore.

Boschetti Maledetti e Profanati

Alcuni boschetti sacri sono caratterizzati da una tragica storia: Le loro piante sono state divelte, gli alberi bruciati o fatti a pezzi, le fonti d'acqua contaminate, le pietre erette rimosse e distrutte. Forse le loro radure una volta servivano come altari per altri sacerdoti nel culto di strane divinità. Questi boschi sono stati profanati, privati dei loro poteri fino a quando dei druidi non li bonificheranno.

Altri eventi possono portare ad un destino ancora peggiore – un boschetto che diventa maledetto. Per esempio:

* Un evento terribile accade nei confini del boschetto: Qualcuno legge una pergamena maledetta, un avatar di qualche divinità lo attraversa, un druido muore violentemente, o un altro evento ancora più catastrofico.

* Il bosco viene deliberatamente profanato ma non distrutto. Quando le piante ricominceranno a crescere, il bosco potrebbe mantenere alcune perverse vestigia del suo potere originale.

* Se il druido che ha santificato il boschetto si allontana pesantemente dall'allineamento neutrale, abbandona l'Ordine, o intraprende il cammino dei Druidi Perduti, la bellezza del boschetto e i suoi poteri possono alterarsi – magari come avvertimento per lo sbaglio che il protettore sta compiendo.

Per determinare quale maledizione abbia afflitto un particolare bosco sacro, il DM tira un dado secondo la tabella 3. Un druido che scopre un bosco sacro quasi sempre cerca di trovare un modo di combattere la maledizione e risantificare il terreno. Alcune maledizioni tipiche sono descritte qui sotto.

Tabella 3: Proprietà dei Boschi Maledetti

<i>d6</i>	<i>Proprietà</i>
1	Trance
2	Terreno avvelenato
3	Infestato
4	Stagione perenne
5	Alberi affamati
6	Speciale

Trance. Questa maledizione può essere applicata ad ogni boschetto contenente una sorgente d'acqua o piante cariche di frutti, noci o bacche. Coloro che mangiano i frutti del bosco o bevono la sua acqua devono fare un TS vs incantesimi o essere charmati: essi si rifiutano di lasciare il boschetto, affermando di dover difendere la bellezza del posto. Resistono con la forza se qualcuno tenta di ferire il bosco o di portarli via da esso. Lo charme finisce se la persona lascia il boschetto (o se l'incantesimo viene combattuto come si farebbe con l'incantesimo *Charmare persone*).

Terreno Avvelenato. Un terribile veleno vive nel terreno, anche se le piante del boschetto sono immuni. Chi tocca la vegetazione (compresa l'erba) con la pelle nuda deve fare un TS vs veleno per ogni round di contatto o soffrire 1d6 punti di danno. I personaggi che mangiano frutti, etc., del boschetto devono superare un TS vs veleno o morire.

Infestato. Le forze vitali delle persone che muoiono

in un bosco infestato a entro un miglio dai suoi confini vengono imprigionate in uno degli alberi del boschetto o in una pietra eretta. I tronchi degli alberi o le superfici delle pietre contengono immagini dei morti intrappolati in essi. Fintantoché sono intrappolati, queste anime non possono reincarnarsi o essere resuscitate. Per difendere se stesso, il bosco può evocare uno qualsiasi degli spiriti dei prigionieri come fantasmi o banshee (vedi Manuale dei Mostri). Per ogni evocazione occorrono due round, ma possono esistere soltanto un fantasma o una banshee per volta. Risantificando il boschetto (vedere sotto) si pone fine alla maledizione e si liberano tutti gli spiriti intrappolati (che ora possono venire resuscitati o reincarnati). Distruggere il bosco prima di averlo risantificato provoca la liberazione di tutti gli spiriti intrappolati come fantasmi o banshee che infesteranno la regione d'ora innanzi.

Stagione Perenne. Il boschetto, bloccato in una singola stagione, non è mai soggetto ad un cambio di clima. Anche se un boschetto "bloccato" in inverno non è mai popolare, tuttavia un boschetto in eterna primavera o estate può sembrare una benedizione. Mentre i temporali invernali incombono all'esterno, il giorno è caldo e soleggiato all'interno di un bosco in eterna estate; l'erba è sempre verde, gli alberi carichi di foglie e i fiori sempre sbocciati. Tuttavia, i druidi considerano questa situazione ridondante orribilmente innaturale.

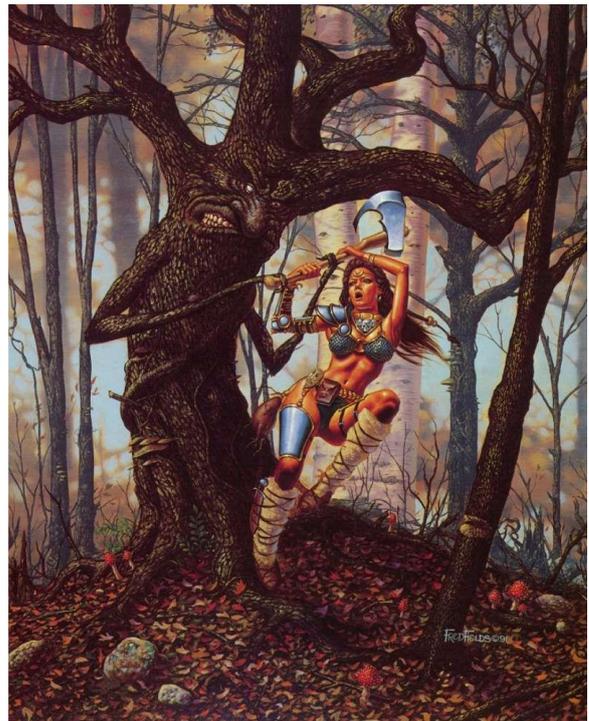
Alberi Affamati. Gli alberi in questo bosco sono animati da una fame di carne. 2d8 alberi affamati sono da considerarsi come treant malvagi. Camuffati da alberi normali, improvvisamente attaccano chiunque entri nel bosco. Non attraversano mai i suoi confini, a meno che non vengano attaccati dall'esterno; in questo caso, essi rientrano nel boschetto dopo aver sconfitto (e divorato) i nemici.

Bonificare Boschetti Maledetti o Profanati

I druidi il cui boschetto viene profanato o distrutto devono eseguire un rituale di espiazione, oltre che trovare e punire il gruppo colpevole. Un fallimento priva i druidi di tutti i poteri garantiti e dell'accesso maggiore alle sfere sacerdotali!

Il primo passo per bonificare un boschetto profanato comprende la riparazione dei danni subiti: piantare nuovi alberi, ripristinare pietre erette danneggiate, e così via. Quindi, un druido deve effettuare una cerimonia ininterrotta lunga un giorno all'interno del boschetto per chiedere la rinnovata benedizione della Natura.

Bonificare un boschetto maledetto comprende delle difficoltà aggiuntive. Dopo aver eseguito i passi sopra, il druido deve completare un incarico per bilanciare le forze che stanno dietro la maledizione. La natura dell'impresa è a discrezione del DM, ma di solito prevede un'avventura pericolosa in un tentativo, reale o simbolico, di "disfare" la maledizione, punire chi l'ha causata, o chiedere ammenda per l'atto che ha portato a essa. Dopo aver completato l'impresa, il druido deve tornare al boschetto per invocare la Natura e lanciare un incantesimo di *Scaccia Maledizione*.





Guerrigero

Requisiti minimi: Fo 9

Requisito Primario: Forza (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Tutte

Punti ferita: 1d10 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +3 pf/liv. senza bonus Co.

Punti Esperienza

Liv.	PX
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000
9	240.000
10	360.000
11	480.000
12	600.000
13	720.000
14	840.000
15	960.000
16	1.080.000
17	1.200.000
18	1.320.000
19	1.440.000
20	1.560.000
21	1.680.000
22	1.800.000
23	1.920.000
24	2.040.000
25	2.160.000
26	2.280.000
27	2.400.000
28	2.520.000
29	2.640.000
30	2.760.000
31	2.880.000
32	3.000.000
33	3.120.000
34	3.240.000
35	3.360.000
36	3.480.000

Tiri Salvezza

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
R.M. / Veleno	12	10	8	6	5	5	5	4	4	3	3	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone	13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Soffio del Drago	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Incantesimi	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	3
4	4
7	5
10	6
13	7
16	8
19	9
22	10
23	11
26	12
29	13
32	14
35	15

(*) più bonus In

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
23	12
26	13
29	14
32	15
35	16

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -2 TxC

Attacchi per round (senza specializzazione)

Livello	# attacchi per round
1-12	1
12-23	2
24-35	3
36	4

Specializzazione nelle Armi

Livello	Arma da mischia	Balestra* leggera	Balestra* pesante	Pugnale	Arco*
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	1/1
7-11	2/1	3/2	1/1	4/1	1/1
12-23	5/2	2/1	2/1	5/1	2/1
24-35	3/1	3/1	3/1	3/1	3/1
36	4/1	4/1	4/1	4/1	4/1

(*) in caso di attacco ravvicinato, automaticamente iniziativa e +2 TxC corta distanza
Il costo della specializzazione è di 1 punto-capacità, tranne nell'arco che è di 2 punti-capacità

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Opzioni di combattimento (dal 9° livello)

Schiantare: il guerriero può effettuare la Schiantata solo usando un'arma.

Parare: il guerriero può parare gli attacchi portati dai suoi avversari. Può parare solo attacchi provenienti da armi o creature di dimensioni uguali o inferiori alla propria categoria che lui sia in grado di vedere. La Parata si effettua in luogo del normale attacco (cioè "consuma" un attacco) e per parare il guerriero deve effettuare un Tiro per Colpire la stessa Classe d'Armatura colpita dal suo avversario: se il tiro ha successo, la parata ha avuto effetto ed il guerriero subisce la metà dei danni totali; viceversa non è riuscito nel suo intento (sprecando comunque un attacco).

Disarmare: questa opzione è utilizzabile solo usando un'arma contro un avversario che utilizzi un'altra arma.



Ladro

Requisiti minimi: Ds 9

Requisito Primario: Destrezza (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Tutte

Punti ferita: 1d6 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +2 pf/liv. senza bonus Co.

Punti Esperienza ed Abilità Speciali del Ladro

Liv.	PX	Scassinare serrature	Scoprire trappole	Rimuovere trappole	Scalare pareti	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Svuotare tasche*	Sentire rumori	Letture linguaggi
1	0	15	10	10	87	20	10	20	30	10
2	1.200	20	15	15	88	25	15	25	35	15
3	2.400	25	20	20	89	30	20	30	40	20
4	4.800	30	25	25	90	35	24	35	45	24
5	9.600	35	30	30	91	40	28	40	50	28
6	20.000	40	35	34	92	44	32	45	54	32
7	40.000	45	40	38	93	48	35	50	58	35
8	80.000	50	45	42	94	52	38	55	62	38
9	160.000	54	50	46	95	55	41	60	66	41
10	280.000	58	54	50	96	58	44	65	70	44
11	400.000	62	58	54	97	61	47	70	74	47
12	520.000	66	62	58	98	64	50	75	78	50
13	640.000	79	66	61	99	66	53	80	81	53
14	760.000	72	70	64	100	68	56	85	84	56
15	880.000	75	73	67	101	70	58	90	87	58
16	1.000.000	78	76	70	102	72	60	95	90	60
17	1.120.000	81	80	73	103	74	62	100	92	62
18	1.240.000	84	83	76	104	76	64	105	94	64
19	1.360.000	86	86	79	105	78	66	110	96	66
20	1.480.000	88	89	82	106	80	68	115	98	68
21	1.600.000	90	92	85	107	82	70	120	100	70
22	1.720.000	92	94	88	108	84	72	125	102	72
23	1.840.000	94	96	91	109	86	74	130	104	74
24	1.960.000	96	98	94	110	88	76	135	106	76
25	2.080.000	98	99	97	111	89	78	140	108	78
26	2.200.000	100	100	100	112	90	80	145	110	80
27	2.320.000	102	101	103	113	91	82	150	112	82
28	2.440.000	104	102	106	114	92	84	155	114	84
29	2.560.000	106	103	109	115	93	86	160	116	86
30	2.680.000	108	104	112	116	94	88	165	118	88
31	2.800.000	110	105	115	117	95	90	170	120	90
32	2.920.000	112	106	118	118	96	92	175	122	92
33	3.040.000	114	107	121	118	97	94	180	124	94
34	3.160.000	116	108	124	119	98	96	185	126	96
35	3.280.000	118	109	127	119	99	98	190	128	98
36	3.400.000	120	110	130	120	100	100	195	130	100

(*) Sottrarre il 5% per ogni livello o dado vita della vittima.

Tiri Salvezza

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno	13	11	9	7	5	4	3	2	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone	14	12	10	8	6	5	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	13	11	9	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago	16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi	15	13	11	9	7	5	4	3	2

Modificatori delle Abilità per Razze e Armatura

Razza	Scassinare serrature	Scoprire trappole	Rimuovere trappole	Scalare pareti	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Svuotare tasche*	Sentire rumori	Letture linguaggi
Nano	+10%	+15%	+15%	-10%	--	--	--	--	-5%
Elfo	-5%	--	--	--	+5%	+10%	+5%	+5%	--
Gnomo	+5%	+10%	+10%	-15%	+5%	+5%	--	+10%	--
Mezzelfo	--	--	--	--	--	+5%	+10%	--	--
Halfling	+5%	+5%	+5%	-15%	+10%	+15%	+5%	+5%	-5%
Armatura									
Nessuna	--	--	--	+10%	+10%	+5%	+5%	--	--
Cor. elfica	-5%	-5%	-5%	-20%	-10%	-10%	-20%	-5%	--
Cor. cuoio	-10%	-10%	-10%	-30%	-20%	-20%	-30%	-10%	--

Modificatori delle Abilità per la Destrezza

Destrezza	Scassinare serrature	Scoprire trappole	Rimuovere trappole	Scalare pareti	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre	Svuotare tasche*	Sentire rumori	Letture linguaggi
9	-10%	-10%	-10%	--	-20%	-10%	-15%	--	--
10	-5%	-10%	-10%	--	-15%	-5%	-10%	--	--
11	--	-5%	-5%	--	-10%	--	-5%	--	--
12	--	--	--	--	-5%	--	--	--	--
13-15	--	--	--	--	--	--	--	--	--
16	+5%	--	--	--	--	--	--	--	--
17	+10%	--	--	--	+5%	+5%	+5%	--	--
18	+15%	+5%	+5%	--	+10%	+10%	+10%	--	--
19	+20%	+10%	+10%	--	+15%	+15%	+15%	--	--
20	+25%	+10%	+10%	--	+20%	+20%	+20%	--	--

Abilità del Ladro

- Gergo dei ladri
- Uso di pergamene: dal 10° livello può usare pergamene di maghi e chierici con una probabilità del 25% di sbagliare ed ottenere l'effetto opposto
- Pugnalarle alle spalle: quando attacca alle spalle, cogliendo il nemico di sorpresa, il ladro migliora la probabilità di andare a segno (solo creature umanoidi)

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	3
5	4
9	5
13	6
17	7
21	8
25	9
29	10
33	11

(*) più bonus In

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	2
5	3
9	4
13	5
17	6
21	7
25	8
29	9
33	10

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -3 TxC

Attacco alle spalle

Livello	Bonus*	Moltiplicatori danni
1-9	+4	x2
10-18	+4	x3
19-28	+4	x4
29-36	+4	x5

(*) Annullamento bonus per scudo e destrezza dell'avversario

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5



Requisiti minimi: In 9

Requisito Primario: Intelligenza (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani, Elfi, Mezzelfi, Gnomi (vedi specializzazioni)

Punti ferita: 1d4 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +1 pf/liv. senza bonus Co.

PX incantesimi: 50 x livello inc.

Punti Esperienza ed Incantesimi

Liv.	PX	Incantesimi per Livello								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.500	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5.000	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	10.000	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	20.000	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	40.000	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	80.000	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	150.000	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	300.000	3	3	2	2	1	-	-	-	-
10	450.000	4	3	3	2	2	-	-	-	-
11	600.000	4	4	4	3	2	-	-	-	-
12	750.000	4	4	4	3	2	1	-	-	-
13	900.000	5	4	4	3	2	2	-	-	-
14	1.050.000	5	4	4	4	3	2	-	-	-
15	1.200.000	5	4	4	4	3	2	1	-	-
16	1.350.000	5	5	5	4	3	2	2	-	-
17	1.500.000	6	5	5	4	4	3	2	-	-
18	1.650.000	6	5	5	4	4	3	2	1	-
19	1.800.000	6	5	5	5	4	3	2	2	-
20	1.950.000	6	5	5	5	4	4	3	2	-
21	2.100.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2.250.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2.400.000	6	6	6	5	5	4	3	3	2
24	2.550.000	7	7	6	6	5	5	4	3	3
25	2.700.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3
26	2.850.000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3.000.000	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	3.150.000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3.300.000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3.450.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3.600.000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3.750.000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	3.900.000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4.050.000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4.200.000	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	4.350.000	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Tiri Salvezza

	Livello	1-5	6-10	11-15	16-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno		13	11	9	7	5	4	3	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone		14	12	10	8	6	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi		13	11	9	7	5	4	3	2
Soffio del Drago		16	14	12	10	8	6	4	2
Incantesimi		15	12	9	6	4	3	2	2

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
23	12
26	13
29	14
32	15
35	16

(*) più bonus In

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	1
7	2
13	3
19	4
25	5
31	6

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -2 TxC

Requisiti per gli Stregoni Specialisti

Specialista	Scuola	Razza	Caratt. minime	Scuole opposte
Alteratore	Alterazione	U, ME	15 Ds	Scongiorazione Necromanzia
Divinatore	Div. Magg.	U, ME, E	16 Sg	Evocazione / Attrazione
Evocatore	Evoc./Attr.	U, ME	15 Co	Divinazione maggiore Invocazione Necromanzia
Illusionista	Illusione	U, G	16 Ds	Invocazione / Apparizione Scongiorazione Necromanzia
Incantatore	Incant./Charme	U, ME, E	16 Ca	Invocazione / Apparizione Incantamento / Charme
Invocatore	Invoc. / Appar.	U	16 Co	Evocazione / Attrazione Illusione
Necromante	Necromanzia	U	16 Sg	Incantamento / Charme
Scongioratore	Scongiorazione	U	15 Sg	Alterazione Illusione

- 1) Lo stregone specialista ottiene un incantesimo in più della sua scuola per ogni livello di incantesimi
- 2) Lo stregone specialista ha un bonus di +1 ai TS inc. della propria scuola
- 3) Gli avversari hanno un malus di -1 ai TS inc. della scuola dello specialista
- 4) bonus + 15% per imparare inc. della scuola e malus 15% di altre non opposte (alle quali non è possibile accedere)

LE SETTE ARTI SEGRETE DI GLANTRI



Sotto un'ombra di grande mistero si celano le potenti Arti Segrete della Grande Scuola di Magia. Si tratta di arcani insegnamenti che hanno portato alla nascita un nuovo modo di concepire e utilizzare la magia. La gente comune non sa dell'esistenza di queste fazioni, ma qualsiasi studente dotato di sufficiente curiosità e spirito di osservazione può venirne facilmente a conoscenza.

Le Arti Segrete di Glantri sono sette: *Alchimia, Dracologia, Elementalismo, Illusionismo, Negromanzia, Criptomanzia e Stregoneria.*

Detti ordini sono attivi solo all'interno della Grande Scuola della Magia e mirano ad influenzare persone importanti per aiutare la propria causa e a ottenere soldi, sia dai propri membri che dagli alleati. Questo denaro viene speso per sostenere le ricerche magiche dell'ordine: infatti, più ricerche si fanno, maggiore è la possibilità di scoprire nuovi straordinari poteri e acquisire influenza. In più, il Gran Maestro di ciascun ordine spera di usare il proprio potere per diventare Gran Maestro della Scuola della Magia, una delle cariche più ambite nei Principati.

Ogni ordine segreto è diviso in cinque Circoli controllati dal Gran Maestro. L'identità del Gran Maestro è sconosciuta a tutti, tranne che ai discepoli del quarto Circolo di ciascun ordine. Alla fine degli studi di un Circolo, uno studente guadagna speciali poteri magici. Si tratta, in questo caso, di poteri speciali concessi al discepolo che non influenzano in alcun modo il limite giornaliero per il lancio degli incantesimi.

Ciascuna abilità può essere usata un certo numero di volte al giorno (come mostra la tabella), con possibilità di successo variabili. Con l'eccezione dei poteri degli alchimisti, si tratta di poteri magici che possono essere dissolti in ogni momento con le normali

probabilità. A differenza degli incantesimi però, questi poteri non richiedono di essere memorizzati ogni giorno per essere usati.

Per entrare in un ordine segreto, un PG deve dapprima trovare un membro di tale ordine che lo appoggi e lo introduca nel circolo. Gli studenti o i maestri non ammettono mai apertamente di essere discepoli di un certo ordine, e i nuovi arrivati in genere non sono ben accetti, perché rappresentano possibili rivali per il titolo di Gran Maestro. Il PG deve convincere perciò un membro dell'ordine a sostenere la sua candidatura. Charme, corruzione, inganno e ricatto sono mezzi legittimi per portare avanti le ambizioni di un PG, ma vanno usati con discrezione.

L'intimidazione violenta e la forza bruta sono invece mezzi non apprezzati, e vengono sempre puniti dall'ordine. Una volta "convinto", il membro dell'ordine riferisce ai suoi superiori che il PG desidera diventare un seguace della setta, e se essi pensano che possa portare nuova conoscenza a sostegno della loro causa, lo accettano. Entrando nell'ordine, il PG deve giurare fedeltà assoluta, il che comporta anche segretezza assoluta riguardante le pratiche della setta (dare informazioni ad esterni comporta l'espulsione dall'ordine e il probabile intervento di assassini per far tacere per sempre il traditore).

Una volta divenuto discepolo di una setta, il PG è marchiato con un simbolo invisibile che prova la sua identità agli altri discepoli. Una volta al mese, i fratelli si riuniscono per organizzare le loro attività nella scuola. Il PG quindi comincia a studiare i suoi nuovi poteri, e di solito i membri dei circoli superiori possono dare lezioni private in cambio di denaro (che verrà speso per le ricerche). Il prezzo e la durata degli studi varia a seconda del Circolo a cui appartiene lo studente (come è descritto nella Tabella seguente).

Le Sette Arti Segrete di Glantri

Circolo	Ciclo (gg.)	Costo (mo)	Esperienza	Livello Min.	% Riuscita		N° di Usi
					Apprendista	Esperto	
1°	14	500	5.000 PX	5°	30 + 1/liv	60 + 1/liv	3 al giorno
2°	28	1.000	10.000 PX	7°	25 + 1/liv	50 + 1/liv	2 al giorno
3°	42	1.500	20.000 PX	10°	20 + 1/liv	40 + 1/liv	1 al giorno
4°	56	2.000	35.000 PX	15°	15 + 1/liv	30 + 1/liv	1 a settimana
5°	70	2.500	55.000 PX	20°	10 + 1/liv	20 + 1/liv	1 al mese

Circolo: il rango del discepolo all'interno di ciascun ordine (simile al livello di esperienza), o il grado di determinato un potere.

Ciclo (gg.): tempo necessario (in giorni) per imparare un potere di un determinato circolo. Al termine di un ciclo, il PG ottiene il potere studiato solo se effettua con successo una prova di Intelligenza (un tiro con d20 inferiore alla sua Intelligenza); se il tiro fallisce, deve ricominciare da capo gli studi. Uno studente può liberamente interrompere gli studi e riprenderli più tardi, ricominciando da dove ha interrotto, senza subire alcuna penalità al suo tentativo di apprendimento.

Costo (mo): il prezzo (in monete d'oro) per ogni giorno di studio (vedi *Ciclo*). Il denaro viene dato quotidianamente al maestro o versato in anticipo per tutto il ciclo.

Esperienza: i Punti Esperienza che uno studente deve ottenere prima di poter usare un nuovo potere con le migliori possibilità di riuscita (vedi *Riuscita*). Prima di iniziare un nuovo ciclo di studi, lo studente deve ottenere il numero di PX indicato, usando esclusivamente i poteri derivati dalla sua appartenenza alla setta o facendo ricerche e tessendo trame che servono ad aumentare il potere dell'ordine. Una volta ottenuti, tutti i PX vengono cancellati e il PG deve ricominciare ad accumularli da zero per ottenere il potere successivo. Questi PX non devono in alcun modo essere accomunati ai normali PX necessari al PG per avanzare di livello nella sua classe di appartenenza.

Esempio: se un mago del 1° circolo della criptomanzia volesse passare al 2° circolo, dovrebbe aver già appreso tutti i poteri del 1° circolo, e quindi accumulare da zero 10.000 PX, che gli consentirebbero di apprendere un potere di 2° circolo, se la probabilità di riuscita fosse favorevole. Fatto questo, i PX ritornano a 0 e deve accumularne altri 10.000 per imparare altri poteri di 2° circolo, e se non ce ne sono, con 20.000 può arrivare a scoprire un potere di 3° circolo.

Livello Min.: il livello minimo a partire dal quale il discepolo può iniziare gli studi in un circolo. I livelli degli elfi sono trattati in modo diverso: ogni volta che in questo capitolo si fa riferimento a un modificatore per livello, bisogna aggiungere al livello effettivo dell'elfo 2 livelli per ogni Classe d'Attacco superiore alla C.

% Riuscita: indica la percentuale di possibilità che un discepolo ha di usare efficacemente un potere (occorre tirare d% sotto al valore riportato). Più forte è il potere, minori sono le possibilità di usarlo correttamente. Se il PG non ha accumulato la necessaria esperienza (apprendista), le sue possibilità sono dimezzate.

Esempio: 60 + 1/liv significa che esiste una probabilità del 60% + 1% per livello del discepolo di poter usare correttamente il potere. Un mago di livello 15 avrebbe un $(60 + 15) = 75\%$ di probabilità (ridotte della metà se non ha ottenuto sufficienti punti di esperienza).

Numero di Usi: indica il numero massimo di volte in uno specifico lasso temporale in cui il discepolo può tentare di usare un potere. Un tentativo sbagliato conta comunque per la determinazione del limite massimo.

Per avanzare al Circolo successivo, bisogna conoscere tutti i poteri appartenenti a quello precedente. Uno studente del 4° Circolo deve trovare il modo di raggiungere il 5° da solo. Costi e cicli sulla tabella valgono come indicazioni per i tentativi personali. Una volta raggiunto l'ultimo Circolo, il Gran Maestro di solito sfida il suo rivale a duello: infatti, il potere del 5° Circolo si ottiene solo sconfiggendo il Gran Maestro in carica. [Per le identità dei Gran Maestri delle Sette Arti Segrete, fare riferimento all'Atlante, *I Principati di Glantri*.]

Il duello deve riguardare esclusivamente il PG e il Gran Maestro, ed è concesso spostarsi a grandi distanze per trovare un'area deserta adatta al duello. Il perdente può essere eliminato (se il vincitore è caotico) o essere costretto alla resa. Se il PG perde, mantiene i suoi poteri, ma deve lasciare l'ordine (rivelarne i segreti rimane comunque un grave crimine). Se il Gran Maestro è sconfitto, perde i poteri del 5° Circolo, che passano automaticamente al vincitore del duello. Non perde invece i suoi poteri se lo sfidante non ha terminato con successo l'ultimo ciclo di studi. Una volta perso il potere di 5° Circolo, il Gran Maestro (se ancora vivo) si ritira definitivamente dall'ordine.

ALCHIMIA

I Maestri dell'Alchimia

Gli *Alchimisti* sono maghi esperti nell'uso di rari ingredienti e nella trasformazione della materia, dell'energia o del loro stesso corpo. Il loro potere non consiste nel lancio di incantesimi, ma nella ricerca magica di laboratorio (i loro poteri vengono, infatti, chiamati "esperimenti"). Gli esperimenti del 1° Circolo richiedono 1d6 ore, quelli del 2° 2d6 ore, fino a 5d6 ore per quelli del 5°. Per avere una migliore probabilità di riuscita, essi non devono essere interrotti durante questi esperimenti (-5% di possibilità per interruzioni superiori a pochi round). È possibile realizzare un solo esperimento alla volta.

Un laboratorio di alchimia costa 5.000 m.o. per circolo (così, ad esempio, un Gran Maestro ha bisogno di un laboratorio da 25.000 m.o.), completo di becchi bunsen, storte, alambicchi, crogiuoli, componenti, polveri, cristalli, balsami, gas, metalli, ecc. Il ricambio dei componenti costa 500 m.o. al mese, più 1.000 m.o. per ogni esperimento effettivamente portato a termine. Nella città di Glantri, un alchimista spende circa 1.000 m.o. e una settimana di tempo per la ricerca e l'acquisto di componenti alchemici. In altri posti, la ricerca può richiedere fino al doppio del tempo.

Nei dungeon e in terre selvagge, un alchimista può usare un "laboratorio da campo". Questa attrezzatura (sta in una cesta ed è facilmente trasportabile) costa 3.000 m.o. per circolo ed è utilizzabile dal 3° Circolo in poi. Rimpiazzare i componenti costa 500 m.o. Un laboratorio da campo consente gli stessi esperimenti di uno completo, ma le possibilità di riuscita sono dimezzate.

Occorre infine notare che gli alchimisti non hanno bisogno di conoscere gli incantesimi corrispondenti per fare pozioni magiche, come invece accade per la totalità dei comuni maghi. Essi hanno solo bisogno di ricercare la formula corrispondente a ciascuna pozione, operazione che richiede 1 giorno per ogni 1.000 m.o. di valore della pozione, e che ha una **probabilità di successo** pari a:

$$[(\text{Int.} + \text{Liv. Alchimista}) \times 2] - (3 \times \text{livello pozione})$$

Primo Circolo

IDENTIFICARE COMPONENTI: operazione di analisi dei componenti di un oggetto non magico (minerali, metalli, sostanze basiche e composti noti come gas, liquidi, vegetali, carne, ecc.). È l'ideale per identificare veleni naturali o animali, vegetali, minerali, ossa, e così via, e l'operazione richiede 1d6 ore.

Un tiro di 01 indica sempre un'interpretazione errata.

PREPARATO ALCHEMICO: preparazione di polveri, balsami o filtri che producono un determinato effetto. Per essere in grado di creare il composto, bisogna reperire la formula in laboratorio. Una volta saputa la

formula, bisogna scriverla nel Codice degli Alchimisti (libro delle formule). Una volta creati, i preparati alchemici durano solo 1d4 giorni. Dopo questo periodo, i componenti si separano e si decompongono, diventando inutilizzabili.

Gli effetti di questi preparati non sono magici, benché possano imitare le formule conosciute, come *neutralizza veleno*, *cura ferite leggere* (1d6 pf per personaggio al giorno), *purificazione dei cibi e dell'acqua* e simili. Al DM spetta il giudizio finale sulle formule che possono essere scoperte e sui loro effetti. L'efficacia della preparazione è nota solo al momento dell'uso (il DM tira 1d100; uno 01 indica la presenza di sostanze nocive con effetti a discrezione del DM).

Secondo Circolo

IDENTIFICARE COMPONENTI MAGICI: questa operazione, simile a *identificare componenti* del primo circolo, permette l'identificazione di pozioni e oggetti magici. Inoltre, riconosce il tipo di energia irradiata dall'oggetto (elettrica, Radiosità, magica e così via).

Un risultato di 01 indica sempre una falsa interpretazione.

PREPARATO MAGICO: questa operazione è simile a *preparato alchemico*, ma in più permette di preparare pozioni magiche (arcano o clericali) a metà prezzo (per ulteriori informazioni sulla creazione di oggetti magici e pozioni si faccia riferimento al capitolo 3). Per determinare le probabilità di riuscita, scegliete il valore più favorevole fra quello calcolato con il sistema normale per creare pozioni magiche e quello riportato nella Tabella Tecnica Riassuntiva delle Sette Arti Segrete. I preparati non sono necessariamente pozioni liquide, ma possono essere polveri, balsami, pillole o olii. Diversamente dalle pozioni magiche, queste durano solo 1d4 giorni per livello dell'alchimista.

Un risultato di 01 indica un errore nel composto magico (effetti a discrezione del DM).

Terzo Circolo

TRASMUTAZIONE DELLA MATERIA: questa operazione cambia la materia di cui è composto un oggetto inanimato in un altro tipo di sostanza inanimata (inclusi minerali, cristalli, liquidi, gas e materia organica morta). Gli alchimisti possono modificare fino a 10 monete (500 grammi) di materiale per livello di esperienza, producendo lo stesso peso quantitativo in minerali, metalli, sostanze organiche morte, ecc., oppure 30 centimetri cubici di gas (per livello), oppure 1 litro di liquido (per livello). La materia rimanente brucia durante l'operazione. Per esempio, un alchimista del 36° livello può trasformare un pezzo di legno del peso di 360 monete in una piccola gemma dello stesso peso, o viceversa.

Il materiale trasformato deve essere un singolo oggetto del peso (o volume) limite. Quindi, una moneta o un'arma possono essere facilmente trasformate, ma un pezzo di muro o una pila di monete no. La forma finale dell'oggetto è a discrezione dell'alchimista.

Trasmutare la materia è pericoloso. Un risultato di 01 provoca, infatti, l'esplosione di una palla di fuoco che infligge 1d6 punti di danno per ogni 10 monete di peso del materiale trasformato, e distrugge il laboratorio (danno massimo 20d6, è ammesso un Tiro Salvezza per dimezzarlo).

Quarto Circolo

TRASCENDERE L'ENERGIA: consente di irradiare energia nella materia. Le energie utilizzabili sono i fulmini dei temporali, la Radiosità (per chi sa come richiamarla), raggi di sole durante un'eruzione solare o incantesimi che provocano 60d6 di danno in un solo round (tre *palle di fuoco* lanciate simultaneamente, ad esempio).

Questa abilità permette di ricaricare totalmente oggetti magici, di animare golem o costrutti in genere (fino a un massimo di 1 DV per livello dell'alchimista), di invertire il processo di invecchiamento (si guadagna una settimana di vita per livello dell'alchimista) o richiamare in vita una creatura (morta da non più di un giorno per livello dell'alchimista).

È necessario costruire in laboratorio un congegno per raccogliere l'energia e concentrarla in un'area specifica. Questo congegno richiede un componente da 12.000 m.o. (un'enorme antenna, o una gigantesca lente d'ingrandimento, o una gemma perfetta, ecc.), che si disintegra nel processo.

Un risultato di 01 causa l'esplosione di una palla di fuoco che distrugge il laboratorio e tutti i suoi componenti (1d6 di danni per livello dell'alchimista, fino a 20d6; è ammesso un Tiro Salvezza per dimezzare il danno).

Quinto Circolo

MUTAZIONE DI FORME VIVENTI: l'alchimista può alterare, completamente o in parte, il proprio corpo, o il corpo di qualsiasi individuo di dimensioni umane. La parte interessata si trasforma in minerale, metallo, gas, liquido, cristallo o carne viva, a scelta dell'alchimista. Per esempio, l'alchimista può cambiare le sue mani in oro vivo, creando così una forma di "oro biologico". Può cambiare l'intera composizione molecolare del suo corpo assumendo quella di un protoplasma nero o di un elementale del fuoco, e ottenendo le loro abilità innate. Avere carne di drago rosso non rende capaci di soffiare fuoco, né quella di un troll consente di colpire e mordere come un troll, ma in questo secondo caso si acquisirà il potere di rigenerazione. In questi casi, spetta al DM decidere quali poteri sono intrinseci alla biologia naturale di un mostro e quali invece sono semplicemente soprannaturali.

In questo modo, cambiano solo l'aspetto e la consistenza dell'alchimista, non la forma del suo corpo, l'intelligenza o le sue capacità magiche (ad esempio, un alchimista di cristallo vivente acquisirebbe CA 0 e sarebbe trasparente). Le alterazioni possono avere effetti collaterali negativi (come la ruggine per i metalli, l'eccessivo peso per i minerali ecc.), e spetta al DM tenerne conto. L'alchimista può rimanere nella nuova forma finché vuole, anche se una volta ritornato normale l'effetto svanisce, così come svanisce se viene colpito da un *dissolvi magie*.

Un risultato di 01 causa un cambiamento irreversibile permanente nel nuovo stato. Per esempio, se si è tentato di ottenere la struttura molecolare di un'ameba paglierina, si diventa realmente questo mostro sotto il controllo del DM; se si è tentato di trasformarsi in oro, si diventa delle immobili statue d'oro (che possono essere riportate in vita solo con un *desiderio*).



CRIPТОМАНZIA

I Maestri delle Rune

I *Criptomanti* sono profondi conoscitori della vera natura delle cose. La loro filosofia, chiamata Criptomanzia, è basata sull'assunto che tutte le cose hanno un nome vero, e conoscere il nome preciso di una cosa permette di controllarla. Il linguaggio runico di base e i rudimenti della ricerca delle rune si insegnano al primo circolo. Nella sua carriera, un maestro delle rune cerca di scoprire le rune che designano animali, insetti, piante, energia, magia e, infine, il Gran Maestro può scoprire il vero nome di qualsiasi essere.

Le abilità dei criptomanti non incutono timore come quelle delle altre arti. La loro forza sta nella capacità di usare le rune. A differenza degli incantesimi, le rune non devono essere memorizzate ogni mattina. Ciascuna runa deve essere ricercata separatamente come gli incantesimi, quindi deve essere scritta nel Libro delle Rune. Se un PG tenta di usare una runa senza consultare il libro, deve superare una prova di Intelligenza oltre al normale tiro d% per utilizzarla.

Un uso eccessivo delle rune può causare catastrofi naturali. Se ottiene un risultato di 01, il criptomante provoca una delle seguenti conseguenze:

Se non ha precedentemente usato nessuna runa in quel giorno: un uragano o un violento temporale colpisce l'area in un raggio di 40 chilometri, protraendosi per 1d12 ore, durante le quali non è possibile viaggiare.

Se ha già usato una runa nello stesso giorno: un terremoto moderato colpisce l'area circostante, entro un raggio di 20 chilometri (attenzione alle valanghe, agli alberi e alle rocce che cadono).

Se ha già usato due rune nello stesso giorno: un violento terremoto fa tremare la terra in un raggio di 60 chilometri attorno al maestro, causando un gravi danni.

Se ha usato tre o più rune nello stesso giorno: si scatenano un uragano e un terremoto, è impossibile fare uso delle rune e della magia per 6d4 ore, e la runa usata per ultima è alterata per sempre (tutti i Maestri di rune devono impararla di nuovo, il che suscita la loro collera nei confronti dell'incauto).

Tabella Scoperta Rune

Circolo	Studio (gg.)	Costo (mo)	Livello Incant.	% Scoperta
1°	8	1.000	1°	(In + liv) x 2 - 3
2°	10	3.000	3°	(In + liv) x 2 - 9
3°	12	5.000	5°	(In + liv) x 2 - 15
4°	14	7.000	7°	(In + liv) x 2 - 21
5°	16	9.000	9°	(In + liv) x 2 - 27

Primo Circolo

RUNE DELLA MATERIA: il criptomante può ricercare e scoprire rune che identificano qualsiasi materiale non vivente. Ricercare una qualunque di queste rune è equivalente a ricercare incantesimi comuni di primo livello (vedi tabella).

Una volta che una runa è conosciuta, il criptomante può controllare la materia a cui si riferisce, pronunciando parole rituali e la runa desiderata. Il controllo consente di rimodellare la materia influenzata entro una sfera di 30 centimetri di diametro per livello di esperienza (più le Classi d'Attacco per gli elfi). Questo può consentire, ad esempio, di aprire passaggi fra le rocce, aggiustare oggetti rotti o calmare una zona d'acqua. Il rimodellamento perdura per 1d4 round, al termine dei quali il cambiamento resta per sempre o viene annullato, a scelta del criptomante.

Secondo Circolo

RUNE DELLA VITA: il criptomante può ricercare rune che identificano tipi di forme di vita non intelligente o di intelligenza animale. Ciascuna runa equivale a un incantesimo di 3° livello per la ricerca (vedi tabella).

Il criptomante può influenzare un numero di DV di creature uguale o inferiore al suo livello, o una sfera di trenta centimetri di diametro per livello di esperienza se i DV sono inappropriati. Queste rune danno al criptomante la possibilità di stabilire un vincolo telepatico con la forma di vita, permettendogli di comunicare pensieri o sensazioni, o di conoscere ciò che essa conosce. L'effetto della runa, per il resto, è simile all'incantesimo dello *charme*. La vittima seguirà gli ordini al meglio della sua intelligenza e abilità (non si può ordinare a una quercia di muoversi, una scimmia non può leggere una pergamena, ecc.). L'effetto dura un turno per livello.

Terzo Circolo

RUNE DEL POTERE: il criptomante guadagna l'abilità di ricercare rune che designano forme di energia. Ogni runa è equivalente a un incantesimo di quinto livello ai fini della ricerca (vedi tabella).

Queste rune permettono all'incantatore di alterare una specifica fonte di energia. In nessun caso un criptomante può alterare energia in modo da causare più di 20d6 di danno, ed è limitato a 1d6 per livello di esperienza; limiti analoghi valgono per la riduzione del danno (esempio: un maestro delle rune tenta di attraversare un *muro di fuoco*. Egli può usare una runa del fuoco per estinguere il fuoco, se il muro è più debole della sua abilità, o ridurre il danno fino ad annullare 1d6 punti per proprio livello se il muro è più forte).

Come regola generale, se una runa influenza un'area, questa è una sfera di 30 centimetri di diametro

per livello del criptomante. La durata dell'effetto è pari a un round per livello del criptomante, o fino a quando la sorgente di energia è stata influenzata al massimo delle sue capacità.

Quarto Circolo

RUNE DELLA MAGIA: il criptomante può identificare rune che designano effetti magici (gli effetti di qualunque incantesimo adeguato al suo livello). Ai fini della ricerca, ogni runa equivale a un incantesimo del settimo livello (vedi tabella). Per poter scoprire la runa bisogna conoscere l'incantesimo.

Il maestro delle rune può scrivere la runa magica su un oggetto. Tramite un rituale appropriato, può quindi specificare in quali condizioni l'incantesimo viene lanciato. Per esempio, un criptomante potrebbe scrivere la runa della *palla di fuoco* su una porta e fare sì che l'incantesimo venga lanciato quando la porta viene aperta. L'effetto sarà adeguato al livello al quale il criptomante avrebbe lanciato l'incantesimo. Al momento della sua creazione, la runa è invisibile, ma può essere riconosciuta con l'incantesimo *individuazione del magico*. L'incantesimo *dissolvi magie* ha le normali probabilità di rimuovere una runa. Su ogni oggetto può essere scritta solo una runa (fanno eccezione i cerchi magici, come indicato sotto), ma questa vi resterà fino quando non venga dissolta o attivata.

Il criptomante può servirsi di questo potere per creare cerchi magici che lo proteggano da uno specifico effetto magico o da un determinato tipo di creature. Per fare ciò, deve conoscere la runa relativa al tipo di creatura desiderata. Può anche trattarsi di una creatura intelligente, ma lo scopo può esser solo quello di proteggersi da essa, o di farla restare all'interno del cerchio (l'effetto non è equivalente a quello di una *runa della vita*). Il criptomante può anche scrivere una runa in un cerchio in modo che l'effetto venga prodotto nel momento in cui qualche creatura entra o esce da esso. Un cerchio al cui interno si inseriscano cinque rune è permanente fino a quando non viene distrutto fisicamente.

Cinque rune della magia consentono di animare un golem (con al massimo 1 DV per livello del creatore). Per crearlo vanno spesi 5.000 m.o. in componenti per ogni asterisco del golem. Se si ottiene un risultato di 01, tutti i componenti vengono distrutti.

Quinto Circolo

NOME VERO: il Gran Maestro delle Rune può trovare il nome runico di un singolo essere intelligente. L'effetto è esattamente lo stesso della *runa della vita*. Ai fini della ricerca, ogni runa equivale a un incantesimo nuovo del nono livello (vedi tabella). La ricerca può essere effettuata solo al 21° livello, ma ciò non impedisce al Gran Maestro l'uso di *nomi veri* scoperti da altri.

Questa abilità consente inoltre al Gran Maestro di cercare di comprendere gli incantesimi che trova nella mente della vittima (occorre una prova di Intelligenza per ciascuno di essi). Per poterli poi lanciare, deve sostituirli ai propri incantesimi memorizzati (scambiandoli sulla base dei loro livelli di potere, ovvero uno di 7° per un altro di 7°, ecc.). Il Gran Maestro può lanciare questi incantesimi normalmente, dimenticandoli subito dopo, oppure scriverli nel Libro degli Incantesimi e acquisirli permanentemente, in modo da poterli utilizzare più volte in futuro.



DRACOLOGIA

I Maestri dei draghi

I *Dracologisti* sono maghi specializzati nella dracologia (lo studio dei draghi). Sono in grado di proteggersi dai draghi, di imitare i loro poteri, controllarli e anche di diventare veri draghi, quando ce n'è bisogno.

All'inizio della sua attività, un dracologista deve scegliere un tipo di drago corrispondente al suo allineamento; la sua scelta rimane segreta finché non usa un potere che ne rivela il colore. Un dracologista legale può scegliere un drago d'oro o di cristallo, uno neutrale può preferire il blu o il bianco, mentre un caotico può scegliere un drago nero o rosso; non è possibile scegliere uno dei Signori dei Draghi come il proprio drago preferito. I dracologisti ottengono di parlare il linguaggio dei draghi prescelti come abilità gratuita.

Gli effetti delle loro abilità corrispondono al tipo di drago scelto. Ai livelli più alti, un dracologista si perfeziona nell'uso dei poteri dei draghi grandi e enormi. Ognuno dei poteri qui descritti richiede un round per avere effetto.

Primo Circolo

PROTEZIONE DAI DRAGHI: il dracologista può proteggersi da uno o più draghi. Questo potere gli consente di proteggersi automaticamente da un totale di DV di draghi pari al suo livello. Se il suo livello è troppo basso perché il potere influenzi interamente un drago, quest'ultimo può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali con un bonus di +2 per ogni livello di differenza, e se il tiro ha successo, il potere viene neutralizzato.

Questo potere impedisce al drago di far del male al dracologista in qualsiasi modo. Il drago è istintivamente a conoscenza della presenza del dracologista entro 45 metri, e può parlargli o bloccargli la strada senza toccarlo, ma non può attaccarlo fisicamente né con soffi o altre armi a distanza. Il drago può lanciare incantesimi solo se questi non hanno alcun effetto sul dracologista, ma può attaccare membri del suo stesso gruppo.

L'effetto di questa abilità perdura finché il dracologista rimane visibile e entro 45 metri dal drago, o finché non viene dissolto, il che avviene quando il dracologista tenta apertamente di rubare il tesoro del drago, le sue uova o i suoi piccoli, o quando lo attacca o lancia incantesimi contro di lui. Inoltre, ogni individuo classificato come membro del gruppo del dracologista che attacchi il drago causerà istantaneamente l'annullamento dell'effetto. Se ciò avviene, il dracologista non può più proteggersi (usando questo potere) da quello specifico drago fino al giorno seguente.

Quando tenta di proteggersi dai draghi del suo stesso colore, si considera che il dracologista sia di tre

livelli superiori al suo livello effettivo al fine di calcolare il numero dei DV di creature influenzabili.

Un risultato di 01 rende furioso il drago e lo spinge ad attaccare il dracologista.

Secondo Circolo

ALI DEL DRAGO: consente al dracologista di farsi crescere ali di drago del proprio colore. Queste gli permetteranno di volare alla velocità base di 18 metri al round, trasportando un peso massimo di 225 Kg, il dracologista non diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una specifica taglia del suo specifico colore: in questo caso la velocità di volo diventa quella appropriato al suo tipo di drago, e il peso massimo trasportabile diventa 45 kg per DV del drago (un paio di *artigli del drago* sono necessari per trasportare un carico di più di 90 kg di peso). Questo potere dura un round per livello del dracologista.

Esempio: un drago dorato piccolo ha 11 DV e vola a una velocità di 24 metri al round. Finché un dracologista dorato non è almeno di 11° livello, la sua velocità in volo resterà di 18 metri al round, e il massimo peso trasportabile sarà 225 Kg (invece di 495 kg). Poi, giunto al 16° livello, la sua velocità diventerà di 30 metri al round (come quella di un drago dorato grande da 16 DV), e similmente aumenterà il peso massimo trasportabile, e così via.

ARTIGLI DEL DRAGO: è simile a *denti del drago*, ma il dracologista può farsi crescere artigli di drago su una o su entrambe le mani, a scelta. In mischia, il danno provocato corrisponde al tipo di drago scelto, in base al livello del dracologista e alle dimensioni del drago. Il danno base è di 1d3 punti ferita per artiglio, fino a quando il dracologista non diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una specifica taglia del suo specifico colore: in questo caso il danno diventa quello appropriato a quel tipo di drago. L'effetto dura un turno per livello del dracologista.

Esempio: un drago rosso piccolo ha 10 DV e infligge 1d8 punti di danno con gli artigli. Fino a quando un dracologista rosso non è almeno di 10° livello, i suoi *artigli del drago* causeranno solo 1d3 punti di danno. Poi, giunto al 15° livello, potrà aumentare i danni dell'artiglio fino a 1d10 +1 (come quelli di un drago rosso grande da 15 DV), e così via.

DENTI DEL DRAGO: il dracologista può materializzare fauci fantasma e spingerle all'attacco fino a una distanza di 6 metri. Nel combattimento in mischia, le zanne causano danni uguali a quelli provocati dal morso di un drago vero. Il morso causa 2d6 punti di danno fino a quando il dracologista non diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una specifica taglia del suo specifico colore: in questo caso il danno

diventa quello appropriato a quel tipo di drago. Gli effetti terminano dopo cinque attacchi andati a segno.

Esempio: un drago verde piccolo ha 8 DV e infligge 3d8 punti di danno col morso. Fino a quando un dracologista verde non è almeno di 8° livello, il morso dei suoi *denti del drago* causerà solo 2d6 punti di danno. Poi, giunto al 12° livello, potrà aumentare i danni del morso fino a 3d8 +4 (come quelli di un drago verde grande da 12 DV), e così via.

OCCHI DEL DRAGO: questo potere permette al dracologista di riconoscere qualsiasi drago che abbia cambiato forma, a meno che il drago non abbia più DV dei livelli del dracologista. Questo potere include tutte le forme di illusione e ogni trucco usato dai draghi per mascherare il loro aspetto. Questo potere dura un round per livello del dracologista.

SCAGLIE DEL DRAGO: il dracologista crea scaglie di drago sulla propria pelle e ottiene così una CA pari a quella del drago scelto. La CA base è 4, e rimane tale finché il dracologista non diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una specifica taglia del suo specifico colore: in questo caso la CA diventa quella appropriato a quel tipo di drago. Questo potere dura un round per livello del dracologista.

Esempio: un drago blu piccolo ha 9 DV e CA 0. Finché un dracologista blu non è almeno di 9° livello, la sua CA resterà 4. Poi, giunto al 13° livello, la sua CA diventerà -2 (come quella di un drago blu grande da 13 DV), e così via.

Terzo Circolo

SOFFIO DEL DRAGO: permette al dracologista di emettere lo stesso tipo di soffio del drago scelto, con i conseguenti effetti e danni (basati sui Punti Ferita attuali del dracologista). Questo potere consente di soffiare tre volte per ogni uso (ovvero tre volte al giorno, visto che non si può usare più di una volta ogni 24 ore).

Quarto Circolo

DOMINIO DEI DRAGHI: il dracologista può dominare (come per l'incantesimo *charme*) un totale di DV di draghi pari al suo livello. Con questo potere egli crea un vincolo mentale coi draghi e può impartire comandi tramite la semplice concentrazione. Se la concentrazione viene spezzata (ad esempio perché lancia un incantesimo o viene ferito), il drago continuerà ad eseguire l'ultimo ordine ricevuto fino a che non lo completa. Gli effetti durano un turno per livello del dracologista.

Quinto Circolo

SUPREMA PADRONANZA DEI DRAGHI: questo potere consente al Gran Maestro di trasformarsi completamente nel tipo di drago scelto in 1d4 round. Una volta trasformato, egli possiede tutte le caratteristiche fisiche e i poteri speciali del suo tipo di drago (inclusi incantesimi, immunità e soffi). Per usare poteri che esulano dalle capacità del drago (come incantesimi o poteri tipici del dracologista), o oggetti magici adatti solo per uomini o elfi, il Gran Maestro deve tornare nella sua forma umana, cosa che può fare in ogni momento, ponendo fine all'uso del potere (che altrimenti ha durata illimitata).

A partire dal 24° livello, il Gran Maestro può tentare di trasformarsi nel Signore dei Draghi corrispondente al suo allineamento, rimanendo in tal forma per un massimo di 1 turno per proprio livello. Se ci riesce (normale tiro percentuale come per evocare il potere), il vero Signore dei Draghi sarà automaticamente al corrente del luogo in cui si trova e della sua identità, quindi lo troverà e lo sfiderà a duello. Se il Gran Maestro sconfigge il drago in duello (in forma di drago o umana), diventa il nuovo Signore dei Draghi (il precedente si ritira in una dimensione esterna). Se il Gran Maestro è sconfitto, perde per sempre il potere di trasformarsi in signore dei draghi, oppure viene eliminato (se è caotico), e ogni drago del suo allineamento diventa per sempre suo nemico (10% di possibilità che lo riconoscano sotto spoglie umane).

Qualsiasi tipo di inganno (aiuti esterni durante il duello) causa l'intervento del Grande Drago (signore supremo di tutti i draghi), che scova personalmente il truffatore e giunge con le sue guardie del corpo a fare strage nelle sue terre, per costringerlo a combattere. Nessun Gran Maestro può assumere la forma del Grande Drago.



ELEMENTALISMO

I Maestri degli Elementi

Gli *Elementalisti* sono maghi esperti nel trattare i quattro elementi della natura. Grazie ai loro studi, essi imparano a proteggersi dagli elementali, a evocarli e controllarli. Alla fine, il Gran Maestro guadagna l'abilità di entrare o uscire da un piano elementale e di trasformarsi in una creatura elementale.

Ci sono quattro Accademie Elementali, ciascuna per ogni elemento naturale (Aria, Acqua, Fuoco e Terra), che sono rivali tra loro. Gli elementalisti devono scegliere di appartenere ad un'accademia per apprendere i loro segreti. Ci sono quattro Gran Maestri dell'Elemento, uno per ciascuna accademia. Gli elementalisti trattano solo l'elemento da loro scelto e sanno parlare la lingua degli elementali della loro accademia. Tutti i loro poteri richiedono 1d4 round per avere effetto.

Agli elementalisti si insegnano i seguenti incantesimi ai livelli appropriati: *dissolvi magie*, *cerchio di protezione dal male*, e *evoca elementali*. A seconda dell'accademia, essi imparano anche i seguenti incantesimi:

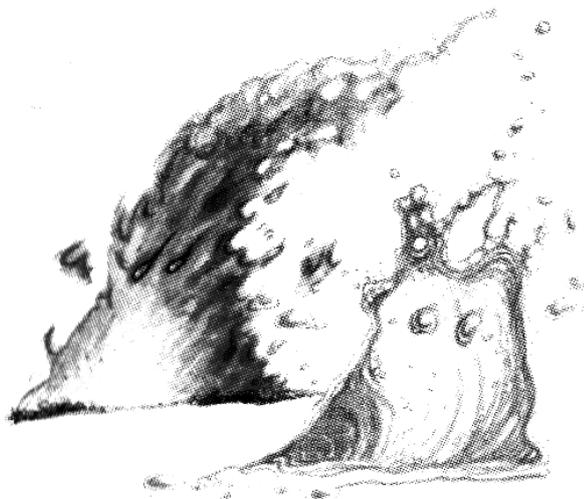
Fuoco: *palla di fuoco, muro di fuoco*

Acqua: *freccia acida, abbassare le acque*

Terra: *muro di pietra, terre mobili*

Aria: *volare, controllo del tempo atmosferico*

Questi incantesimi vengono insegnati solo quando l'elementalista ha appreso tutte le abilità del circolo corrispondente al suo livello. Agli elfi è permesso lanciare questi incantesimi, malgrado la loro normale limitazione di livello. Usate le loro Classi d'Attacco come descritto nell'introduzione di questo capitolo per determinare quando possono apprendere questi incantesimi.



Primo Circolo

PROTEZIONE DAGLI ELEMENTI: gli elementalisti del primo circolo possono proteggersi dall'elemento caratteristico della propria accademia. Gli effetti esatti sono descritti di seguito e perdurano per 6 turni:

Fuoco: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione col fuoco (incantesimi, soffio di drago, alte temperature, elementali del fuoco, ecc.). Essi possono avanzare per 27 metri o per tre round consecutivi sulla lava senza subire danni.

Acqua: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione con l'acqua (onde, elementali dell'acqua, ghiaccio o neve). Essi possono avanzare per 27 metri o per tre round sull'acqua senza affondare.

Terra: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto a rocce che cadono, proiettili di pietra e elementali della terra. Essi possono avanzare per 27 metri o tre round su sabbie mobili, fango o terreno precario senza cadere o rimanere impantanati.

Aria: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto a cose che hanno relazione con l'aria (venti forti, tempeste di sabbia, trombe d'aria o elementali dell'aria). Essi possono camminare sulle nuvole o salire nel fumo per 27 metri o per tre round senza cadere.

Secondo Circolo

EVOCAZIONE MINORE: l'elementalista, concentrandosi, può evocare 1d4 elementali della sua accademia. Gli elementali evocati hanno un numero di DV uguale o inferiore a quello dell'elementalista e sono sotto il suo controllo. L'elementalista non può controllare più Dadi Vita di elementali del suo livello. Gli elementali in più sono automaticamente ostili all'evocatore.

L'elementalista può dare una serie di ordini di qualunque livello di complessità e l'elementale li eseguirà al meglio delle sue capacità, senza provare ad alterarne lo scopo. L'elementalista non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo della creatura. Il controllo sull'elementale dura un giorno per livello dell'elementalista, oppure fino a quando viene dissolto, o fino a quando la missione è stata portata a termine. Quando cessa il controllo, l'elementale ritorna automaticamente nella sua dimensione.

Un risultato di 01 provoca la comparsa di un elementale con 16 DV della dimensione opposta a quella desiderata. Questo elementale è automaticamente ostile all'elementalista (l'Acqua è opposta alla Terra, l'Aria è opposta al Fuoco). Un elementalista può sempre lanciare un incantesimo *dissolvi magie* per far ritornare un elementale ostile nella sua dimensione.

Terzo Circolo

EVOCAZIONE MAGGIORE: questo potere permette all'elementalista di evocare e controllare qualunque creatura originaria del piano dell'elemento della sua accademia (un Maestro dell'Aria può evocare un genio minore, un Maestro del Fuoco può evocare un efreeti, un Maestro della Terra un kryst, e un Maestro dell'acqua un'ondina). Questa abilità è, per il resto, simile all'*evocazione minore*.

Con un risultato di 01, la creatura evocata diventa ostile all'elementalista.

Quarto Circolo

CONTROLLO TOTALE DELL'ELEMENTO: il discepolo controlla la materia non vivente corrispondente alla sua accademia. Egli può modellarla e muoverla per un round per ogni livello di esperienza. La materia animata combatte come un elementale con 12 o 16 DV, a seconda del livello del discepolo, come sopra. Concentrandosi, egli può far attaccare alla materia animata qualsiasi cosa. L'elementalista può muoversi al massimo di 6 metri per round facendosi seguire dalla materia, oppure muoversi al massimo del suo movimento fino a 9 metri dalla materia animata. Il potere permane per 1 turno per livello dell'elementalista.

Maestro dell'Aria: il maestro impone ai venti di fermarsi o soffiare come un uragano entro un raggio di 1 metro per livello di esperienza. L'aria devia i proiettili non magici o spinge il maestro di 108 metri per round.

Maestro dell'Acqua: il maestro può rendere l'acqua calma o mossa in un raggio di 1 metro per livello di esperienza. Egli può respirare acqua come se fosse aria e nuotare senza preoccuparsi delle correnti e dei vortici.

Maestro del Fuoco: il maestro può estinguere il fuoco o suscitarlo istantaneamente in un raggio di mezzo metro per livello di esperienza. Può costruire muri di fuoco e resistere a ogni sorta di calore, sia magico che naturale.

Maestro della Terra: il maestro può modellare pietre e terra a suo piacimento entro un raggio di trenta centimetri per livello di esperienza. Le sue creazioni hanno le statistiche di un qualunque elementale che il maestro è in grado di evocare. Il maestro è immune dai danni prodotti dalla caduta di pietre o di lava infuocata.

Un risultato di 01 provoca la perdita di controllo dell'area interessata. Qualsiasi cosa si trovi al suo interno subisce automaticamente il danno massimo di un attacco, ogni round, fino a che si muove fuori dall'area. Il discepolo subisce un grave trauma che riduce il risultato di tutti i futuri controlli dell'abilità del 10%.

Quinto Circolo

METAMORFOSI: il Gran Maestro può diventare un elementale della sua accademia, con un numero di DV pari al suo livello. Egli mantiene la possibilità di usare i suoi incantesimi e gli oggetti magici, e guadagna tutte le abilità e le statistiche dell'elementale, se sono migliori delle sue. Inoltre, può entrare o uscire liberamente dal piano del suo elemento finché perdura il potere (1 turno per livello dell'elementalista).

Un risultato di 01 provoca l'ira di un Signore degli Elementali, che decide di porre fine alle attività del Maestro, il quale può scegliere di accettare lo scontro o tornare nel Primo Piano. Se fugge, il signore cercherà di metterlo alle strette ogni volta che torna nella sua dimensione. Se decide di combattere, la sconfitta significherà la morte, mentre vincendo acquisirà l'abilità di diventare un signore degli elementali con 41 DV (ma solo nella dimensione dell'elemento). Ogni nuovo livello acquisito gli fa guadagnare 2 DV in forma di Signore degli Elementali.



ILLUSIONISMO

I Maestri dell'Illusione

Gli *Illusionisti* usano tecniche particolari per influenzare ciò che la gente vede o pensa. Queste abilità sono differenti dall'approccio della *creazione spettrale*, perché non creano una sensazione magica: esse alterano tutte le percezioni della vittima, servendosi di emanazioni della Dimensione degli Incubi.

Una volta entrati nell'ordine, i discepoli apprendono gli incantesimi di *creazione spettrale*, *confusione* e *terreno illusorio*. In virtù della particolare abilità degli illusionisti, gli ultimi due incantesimi diventano per loro magie di terzo livello di potere.

Primo Circolo

IPNOSI: l'illusionista può tentare di influenzare i ragionamenti di una o più persone (per un totale di DV o livelli equivalenti a quelli dell'illusionista). Non deve fare altro che parlare a ruota libera gesticolando per 5 round: il DM effettua quindi un controllo per vedere se il tentativo ha avuto successo (tiro d%). Dato che non si tratta di un incantesimo, l'effetto dell'*ipnosi* non può essere dissolto.

Se il tentativo fallisce, le vittime capiscono che il discepolo si sta comportando in modo sospetto e sta parlando stranamente. Le reazioni delle vittime sono lasciate alla discrezione del DM. Se invece il tentativo ha successo, le vittime faranno qualsiasi cosa dica l'illusionista, ovviamente purché ciò non metta in pericolo la loro vita o vada contro la loro indole (allineamento). Egli può indurli a dimenticare determinati eventi, a dire la verità o a compiere una particolare missione non troppo impegnativa. Il trance ipnotico dura fino a quando qualcuno schiaffeggia la vittima (o le provoca un qualsiasi danno), o fino al compimento della missione. Se una vittima non è in grado di comprendere l'illusionista, ma è comunque ipnotizzata, spalanca gli occhi senza espressione fino a quando l'effetto è finito.

Un risultato di 01 porta l'illusionista a ipnotizzare se stesso e a essere vittima del suo stesso comando, qualunque esso sia.

Secondo Circolo

ALTERAZIONE DEI SOGNI: l'illusionista può tentare di modificare i sogni di una creatura intelligente, entro un raggio di un chilometro per ogni suo livello. Falsi presagi o incubi mandati nel sonno hanno effetto su un PNG la mattina successiva se fallisce una prova d'Intelligenza. I PG reagiranno coerentemente col modo in cui i giocatori interpretano i sogni (ovviamente il DM non deve rivelare la vera origine del sogno).

Qualsiasi sogno inviato con successo annulla il riposo di una notte e impedisce il recupero degli incantesimi. Inoltre, l'illusionista può ossessionare i sogni della vittima con mostri della Dimensione degli Incubi (la determinazione delle statistiche spetta al DM, ma può utilizzare un numero massimo di DV di mostri pari al suo livello di esperienza). Conducete i combattimenti "onirici" secondo le regole del combattimento normale. Se vince il mostro, la vittima si sveglia gridando e perde temporaneamente un punto di Costituzione. Tutti i punti persi vengono recuperati dopo una notte intera di sonno ininterrotto. Se scende a 0 punti di Costituzione, la vittima diventa pazza (effetti a discrezione del DM). È necessario un incantesimo di *cura* per far recuperare alla vittima il lume della ragione. Un personaggio sospettoso può identificare la vera natura dell'incubo (l'illusionista e la sua posizione approssimativa) lanciando un incantesimo di *contattare piani esterni*. Se l'illusionista fallisce due tentativi consecutivi, non può più tentare di influenzare i sogni di quel personaggio (e la sua vera faccia appare nel sogno della vittima).

Con un risultato di 01, lo stesso discepolo sogna di combattere un mostro degli incubi. Se sconfitto, perde per sempre un punto di Costituzione.

Terzo Circolo

DELIRIUM TREMENS: l'illusionista crea immagini illusorie di varie dimensioni nella mente della vittima, che influenzano perfettamente tutti i sensi (movimento, umore, calore, tatto, odore, ecc. corrispondono esattamente). L'illusionista può influenzare un totale di 1 DV/livelli di vittime per ogni proprio livello, entro un raggio di 36 metri. Questo effetto non richiede luce, ma l'illusionista deve almeno vagamente vedere le sue vittime.

Gli effetti sono simili a quelli della *creazione spettrale*, tranne per il fatto che i danni subiti dalla vittima diventano reali, e qualsiasi combattimento viene condotto secondo le regole normali. L'illusionista può creare mostri della Dimensione degli Incubi (seguire le regole riportate per il potere *alterazione dei sogni*) nella mente delle vittime, mentre qualsiasi effetto nocivo creato tramite l'illusione infligge 1d6 punti di danno per livello dell'illusionista (massimo 20d6). Occasionali osservatori che non siano influenzati dall'illusione vedranno semplicemente le vittime mulinare le loro armi contro il vuoto o lanciare incantesimi contro nemici invisibili (l'illusione si consuma, infatti, interamente nella mente delle vittime).

L'effetto perdura fino a quando l'illusione programmata dall'incantatore non compie totalmente il suo corso, o fino a quando le vittime non sconfiggono il mostro nelle loro menti.

Con un risultato di 01, il discepolo sogna di essere nella Dimensione degli Incubi, fino a che non trova una

via per tornare nel suo corpo o qualcuno lo sveglia; qualsiasi danno sofferto in questa condizione è reale.

Quarto Circolo

REALTÀ DELLE OMBRE: l'illusionista può tentare di controllare le zone d'ombra o buie per un round per ogni livello di esperienza. Questo gli permette di utilizzare queste zone come portali tramite i quali passare da una zona di oscurità all'altra, o di rimanere nel buio come una forma incorporea che può essere localizzata solo con *vedere l'invisibile* o *vista rivelante*. Mentre è immateriale, egli non può lanciare incantesimi, ma può influenzare le ombre (vedi sotto).

L'illusionista può creare oggetti immobili (come muri, porte, scale, ponti, ecc.) fatti di ombra. Gli incantesimi di luce influenzano questi oggetti come fossero un *dissolvi magie*. La zona interessata copre un metro quadro per livello di esperienza dell'illusionista.

Un risultato di 01 trasferisce l'illusionista nella Dimensione degli Incubi, da cui dovrà riuscire a tornare nel suo mondo con le sue proprie forze.

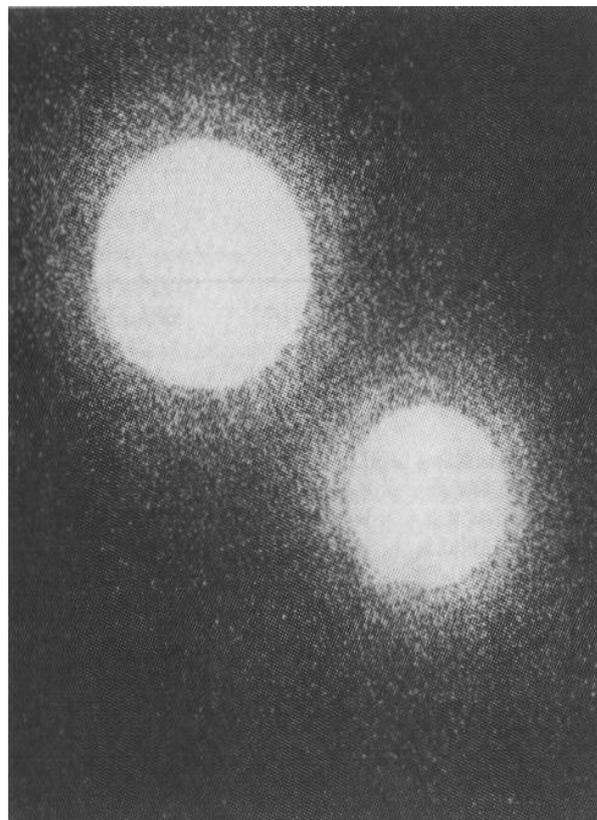
Quinto Circolo

TERRE DEI SOGNI: il Gran Maestro può entrare o uscire dalla Dimensione degli Incubi una volta al mese, e là può costruire una fortezza di ombra solida o di materia spettrale. Qualsiasi creatura di quella dimensione che si avventuri nella fortezza (25% di possibilità per settimana) deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali o finire sotto il controllo del Gran Maestro. Il numero massimo di DV di creature che possono essere controllate è uguale al doppio del livello di esperienza del Gran Maestro. Queste faranno da guardia alla loro fortezza al meglio delle loro capacità.

Dopo essere ritornato nel Primo Piano, una volta al mese il Gran Maestro può farvi entrare un numero di DV di creature uguale o inferiore al suo livello, e assegnare loro una missione. Questa operazione richiede una cerimonia magica in cui bruciare la lingua di un alato notturno come componente principale. Il Gran Maestro può vedere e sentire tutto quello che percepiscono queste creature, e comunicare con loro senza limite di distanza. Le creature restano sul Primo fino alla fine della loro missione, dopo di che ritornano nella loro dimensione (e ritornano libere).

Un risultato di 01 provoca una frattura fra le dimensioni e l'arrivo nella Torre del Gran Maestro di tutti i servitori che si trovano nella sua fortezza d'ombra. Per lo shock, le creature gli diverranno ostili e cercheranno di farlo a pezzi, ritornando ogni notte (e solo durante la notte) fino a quando lui sarà stato distrutto o loro saranno eliminate.

Nota: al termine di ogni giorno passato nella Dimensione degli Incubi, i visitatori devono effettuare una prova di Intelligenza: la conseguenza di una prova fallita è la follia permanente (il Gran Maestro dell'illusione è immune a questo effetto). Spetta al DM la creazione dei mostri per questa dimensione, ma potrà anche usare a sua scelta creature di altre dimensioni.



NECROMANZIA

I Maestri della Necromanzia

La scienza della morte (necromanzia o negromanzia) ha sempre avuto grande seguito all'interno di Glantri. Malgrado il suo potere sia terrificante, essa è riconosciuta come una legittima forma di magia e dunque è considerata accettabile. I *Necromanti* (o *Negromanti*) sono notoriamente caotici, mentre quei pochi di allineamento neutrale sono meno interessati ai poteri delle tenebre e più al valore scientifico di questa disciplina. Questi studiosi usano la loro magia per controllare o creare creature non morte, oppure per proteggersi da esse. Al crescere della loro domestichezza coi poteri dell'aldilà, essi acquistano anche l'abilità di richiamare gli spiriti ai loro corpi morti. Il potere più impressionante è quello del Gran Maestro, che conosce il segreto per ottenere una forma aberrante di immortalità: diventare un lich.

Primo Circolo

PROTEZIONE DAI NON MORTI: un discepolo di quest'ordine può proteggersi dalle creature non morte una volta entrato a conoscenza dei segreti del primo circolo. Questa abilità consente di tenere a distanza un numero di DV di creature non morte uguale o inferiore ai livelli di esperienza del negromante (esse non potranno perciò attaccarlo in mischia, ma possono usare altri mezzi per assalirlo). Quando si incontrano gruppi di non morti, quelli di livello più basso sono influenzati per primi. Se chi subisce l'effetto di questo potere controlla altri non morti, tutte le sue pedine (le creature non morte sotto il suo controllo) si comportano come lui, senza però contare ai fini del limite massimo di DV. La protezione permane fino a quando il negromante o un membro riconosciuto del suo gruppo attacca le creature influenzate.

Un risultato di 01 rende il negromante preda del suo stesso potere (è incapace di attaccare o influenzare in qualsiasi modo un non morto, a meno che una delle creature non cominci a combattere contro di lui o contro un membro del suo gruppo).

Secondo Circolo

CONTROLLARE I NON MORTI: il negromante guadagna l'abilità di controllare un numero di DV di creature non morte uguale o inferiore al suo livello di esperienza. Quando incontra gruppi di non morti, quelli di livello più basso sono influenzati per primi. Se chi subisce l'effetto di questo potere controlla altri non morti, anche le sue pedine vengono controllate, senza però contare ai fini del limite massimo di DV. Tutti i lich sono immuni a questo potere, mentre i non morti con lo stesso livello/DV del negromante possono evitare il controllo con un TS Incantesimi mentali. Non è richiesta concentrazione, e i non morti eseguiranno gli

ordini al meglio delle proprie conoscenze e capacità. Il controllo funziona fino a 40 chilometri di distanza. Se necessario, un negromante può sempre scegliere quali creature controllare.

Il controllo dura fino alla luna piena successiva, momento in cui tutti i non morti controllati vengono liberati; questi non morti non possono essere più controllati fino all'alba successiva. Il controllo è interrotto se il negromante o uno dei membri del suo gruppo attacca le creature influenzate. Egli può distruggere un non morto sotto il suo controllo allontanando il suo spirito, ma solo se si trova in sua presenza.

Questo potere può essere usato anche come la capacità dei chierici di scacciare i non morti. Non richiede un simbolo religioso, ma solo pochi gesti e parole rituali. Un negromante scaccia un non morto come un chierico dello stesso livello.

Un risultato di 01 fa cadere il negromante preda del suo stesso potere. Egli diventa pedina della creatura non morta più forte fra quelle presenti, fino a che una delle creature non morte inizia a combattere contro di lui o un membro del suo gruppo. Se i non morti presenti sono tutti non intelligenti, la vittima cade in uno stato di catalessi per 1d8 ore.

Terzo Circolo

CREARE I NON MORTI: giunto al terzo circolo, un negromante può creare mostri non morti. Egli deve innanzitutto ricercare la cerimonia arcana e i componenti necessari a creare il tipo di non morto desiderato e scriverli nel suo Libro di Necrologia. La ricerca di queste cerimonie oscure è simile a quella per creare nuovi incantesimi [vedi le regole riportate nell'Atlante 3, *I Principati di Glantri*]: ogni due DV di non morto equivalgono a un livello di incantesimi ai fini della ricerca (esempio: creare zombi equivale alla ricerca di un incantesimo del primo livello, creare presenze al secondo livello, creare vampiri al quinto, revenant al nono, ecc). I negromanti non possono creare lich a nessun livello.

Ogni non morto creato dal negromante rimane permanentemente sotto il suo controllo, senza che sia necessario utilizzare l'abilità di *controllare i non morti*. Il negromante non può creare, durante ciascuna cerimonia, più DV di non morti dei suoi livelli di esperienza.

La cerimonia richiede 1d6 turni per creature prive di abilità particolari (nessun asterisco dopo i loro DV nelle statistiche). Altrimenti, la cerimonia richiede 1d6 ore per asterisco (per esempio una cerimonia per creare scheletri richiede 1d6 turni; creare vampiri richiede 1d6 ore; creare fantasmi richiede 4d6 ore). È necessario un corpo per i non morti corporei (scheletri, zombi, spettri, vampiri, ecc.), mentre solo parte di un corpo è richiesta per un non morto incorporeo (presenze, necrospettri, fantasmi e spiriti). I non morti creati sono permanenti e non possono essere dissolti.

Un risultato di 01 fa perdere parte della forza vitale al negromante, facendo fallire miseramente il suo tentativo. Il negromante subisce 1d6 punti di danno per DV del non morto che ha tentato di creare, più 5 per ogni asterisco (non sono possibili tiri salvezza). Se il negromante muore, diventa un non morto del tipo che ha cercato di creare.

Quarto Circolo

RESUSCITARE I MORTI: un negromante del quarto circolo acquista le conoscenze e la capacità di richiamare gli spiriti dall'oltretomba. Questa abilità è identica in tutto e per tutto all'incantesimo dei chierici *resurrezione integrale* (ma non è possibile sfruttarla per creare l'effetto opposto, ovvero *obliterare*).

Un risultato di 01 causa un risucchio temporaneo del vigore fisico del negromante, per un ammontare di 1 punto di Costituzione per ogni due livelli o DV della creatura che ha tentato di risorgere (arrotondando per difetto). Se la Costituzione del negromante si esaurisce del tutto, egli viene ridotto in cenere, e non può esser resuscitato in nessun modo: corpo e spirito sono stati cancellati dalla realtà. I negromanti che sopravvivono invece, recuperano 1 punto di Costituzione per ogni notte di riposo.

Quinto Circolo

DIVENTARE UN LICH: il Gran Maestro della negromanzia può diventare un lich del livello appropriato. Il procedimento di trasformazione in lich richiede un giorno per livello di esperienza, e una volta diventato lich, il negromante rimane tale per sempre. Egli controlla i non morti secondo le regole specifiche per queste creature [vedi regolamento presente nel set *Master* o nella *Rules Cyclopedia*], e questo potere va a sostituire il potere del negromante di *controllare i non morti*. Per il resto, il lich conserva tutti gli altri poteri propri del suo nuovo status. I principali componenti necessari per la trasformazione sono una pinta di veleno proveniente dalla coda di un verme notturno e il teschio di un diavoleto rosso [vedi Atlante 3].

Il DM deve prestare particolare attenzione ai personaggi lich, considerando l'ambientazione della campagna. La gente comune, infatti, è tremendamente spaventata da questi mostri orribili. Se si viene a conoscenza del covo di un lich, la popolazione può attaccarlo e cercare di distruggere il mostro, con la benedizione e il supporto dei maghi rivali.

Una volta che un PG è diventato un lich, non può più avanzare di livello, sebbene possa ancora provare a raggiungere l'immortalità nella Sfera dell'Entropia. Ci sono altri lich nel mondo, ma solo uno può essere un lich negromante (il Gran Maestro della Negromanzia).

Un risultato di 01 pone termine all'esistenza del Gran Maestro.



STREGONERIA

Le Maestre della Stregoneria

Le *Streghe* sono specializzate in un tipo di magia le cui origini risalgono alla notte dei tempi. Spesso i maghi le guardano dall'alto in basso, ma la forma di magia della quale si servono è potente quanto le altre. Vi sono anche alcuni *Stregoni* uomini, ma la maggior parte dei membri che fanno parte di questo circolo sono donne.

Fra i poteri delle streghe ci sono la creazione di misture e filtri, di pupazzi maledetti, l'uso della fascinazione e dell'illusione e la capacità di creare maledizioni. Inoltre, ogni giorno possono lanciare un incantesimo ogni 6 livelli guardandolo dal libro degli incantesimi invece che usando uno di quelli memorizzati (ovvero possono lanciare 1 incantesimo in più ogni 6 livelli – oltre a quelli memorizzati – da scegliere tra quelli scritti nel loro libro di magia).

L'altra faccia della medaglia è costituita dal fatto che le streghe utilizzano una forma di magia caotica che ha effetti negativi sul Carisma: al termine degli studi di ogni circolo, le streghe perdono due punti di Carisma (fino a raggiungere un punteggio minimo di 3). Infatti, il loro corpo si deforma progressivamente: si ingobbiscono, il loro aspetto diventa sempre più sgradevole, mentre la voce diviene orribilmente rauca. È per questo che le streghe fanno ampio uso dello *charme* e hanno sviluppato l'abilità di mutare sembianze.

Primo Circolo

MISTURE E FILTRI: questa abilità è analoga a quella che consente agli alchimisti di creare *preparati alchemici*. La differenza principale sta nel fatto che le misture e i filtri delle streghe devono avere la forma di una pozione. Può trattarsi di veleni o sonniferi di varia potenza, o di sostanze che hanno l'effetto dello *charme* (filtri d'amore). Una strega può entrare nel primo circolo al 5° livello, e può quindi realizzare pozioni fin da tale momento, mentre i maghi non possono creare oggetti magici prima di aver raggiunto il 9°.

A differenza degli alchimisti, le streghe non possono realizzare pozioni alla metà del costo normale. Le loro pozioni hanno una durata di 1d4 giorni per livello della strega.

Un risultato di 01 indica che vi è stato un errore nella realizzazione della pozione (un veleno potrebbe risultare benefico, un filtro d'amore potrebbe suscitare odio).

LINGUA D'ARGENTO: la strega può parlare in modo estremamente persuasivo, purché i suoi argomenti siano plausibili. I PNG e i mostri dovranno effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali, e se falliscono crederanno a tutto ciò che ella dice. Per utilizzare questa abilità, è necessario che la strega

conosca il linguaggio della vittima, e ogni utilizzo del potere funziona su una singola persona.

Un risultato di 01 rivela alla vittima che la strega sta mentendo, suscitandone l'ira.

Secondo Circolo

BAMBOLA MALEDETTA: quando una strega ha un nemico, realizza due pupazzi che abbiano il suo aspetto, operazione che richiede un giorno per livello della vittima. Deve quindi nascondere uno dei pupazzi nella casa di questa persona. Dopo di che, ogni notte, dovunque si trovi il malcapitato, la strega potrà usare l'altro pupazzo per nuocergli. I metodi più comuni sono:

Dolore: ogni notte, la strega pianta uno spillo nel pupazzo, causando un forte dolore alla sua vittima, sul corpo della quale possono comparire piccole ferite (1d6 di danno ogni notte, senza Tiro Salvezza).

Malattia: ogni notte, la strega inzuppa il pupazzo in varie misture e fa sì che la vittima contragga una malattia (a scelta del DM) che nessuna forma di magia potrà curare fino alla distruzione del pupazzo (non sono ammessi Tiri Salvezza).

Follia: ogni notte, la strega pronuncia parole d'odio all'indirizzo del pupazzo, provocando la follia della vittima. Gli effetti della follia sono a discrezione del DM e permangono fino al mattino (non sono ammessi Tiri Salvezza). Passata la notte, la vittima che fallisce un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali perde temporaneamente un punto di Costituzione, e quando la Costituzione scende a zero punti, la vittima muore. I punti persi si recuperano al ritmo di 1 per ogni notte di riposo, cosa che non può avvenire fintanto che la strega continua a tormentarlo con la sua *bambola maledetta*.

Una strega può compiere i suoi artifici contro tre persone ogni notte. Per ciascuna di esse, dovrà effettuare un tiro col d%. Se ottiene 01, il pupazzo utilizzato dalla strega diventa inutilizzabile ed essa resta vittima di una maledizione a scelta del DM.

MALIA DELLE STREGHE: una strega può modificare il suo aspetto in modo da evitare sospetti. L'effetto è puramente illusorio e può essere annullato dall'incantesimo *dissolvi magie* o scoperto con una *vista rivelante*. Questo potere incanta i PNG, che rimangono a guardare la strega come affascinati, quasi trascurando qualsiasi altra attività (non sono istupiditi o storditi, solo molto attratti dalla strega). Il Carisma della strega viene aumentato di 1 punto per ogni 3 livelli di esperienza, fino a un massimo di 18. In ogni caso, il Carisma non sarà inferiore a 10 e le deformità della strega passeranno inosservate. L'effetto ha la durata di 1 turno per livello della strega e ha effetto solo su tutti coloro che si trovano entro 30 metri, ma viene interrotto se la strega compie un atto ai danni delle vittime.

Un risultato di 01 provoca la perdita permanente di un punto di Carisma.

queste condizioni fino a che qualcuno non dissolva l'effetto.

Terzo Circolo

LEGAME MAGICO: al terzo circolo una strega impara a evocare una o più creature per un totale di DV o livelli pari al livello della strega. Le creature devono avere lo stesso allineamento della strega e le saranno totalmente fedeli. Il *legame magico* consente alla strega di vedere, ascoltare e parlare per mezzo delle creature evocate (se esse possono farlo). La strega non può controllare contemporaneamente più DV o livelli del proprio livello d'esperienza con questo potere, e le creature evocate rimangono con la strega finché non vengono uccise o lei stessa non se ne libera.

Con un risultato di 01, una delle creature evocate scelta a caso, prende il controllo della strega per un giorno.

MALEDIZIONE DELLE STREGHE: questa abilità è simile all'inverso dell'incantesimo *scaccia maledizioni*, salvo che la strega può influenzare con la stessa maledizione un numero di livelli o DV di creature pari al suo livello (nessun Tiro Salvezza concesso). Se la vittima è una sola persona invece, la maledizione graverà sulla sua famiglia per un numero di generazioni pari al livello della strega. La maledizione può essere rimossa solo da un *desiderio* (o soddisfacendo le condizioni che la strega ha imposto, che devono essere sempre presenti al momento del lancio della maledizione).

Se si ottiene un risultato di 01, la maledizione ricade sulla strega e suoi membri della sua famiglia.

Quarto Circolo

CAMBIA FORMA: le streghe di questo circolo possono assumere le sembianze di un'altra creatura. Questa abilità è simile all'omonimo incantesimo dei maghi di 9° livello, ma la strega può assumere solo le sembianze di qualunque creatura che abbia visto almeno una volta, e i cui DV non eccedano il suo livello. La strega non può assumere le sembianze esatte di un individuo, e la trasformazione può durare fino a 1 turno per ogni suo livello.

Questa abilità le consente anche di diventare più creature al contempo, purché il totale dei loro DV non superi il suo livello, e ognuna delle forme avrà una percentuale uguale dei PF originali della strega. Per esempio, una strega del 10° livello con 40 PF può trasformarsi in 10 gatti neri, ciascuno dotato di 4 PF. Una delle creature deve essere designata come originale, e solo questa può lanciare incantesimi, mentre le altre sono mentalmente legate ad essa ed eseguono tutti i suoi comandi.

Se una qualunque delle forme viene uccisa, essa scompare, e quando riacquista forma umana, la strega subisce un danno pari ai pf posseduti dalla forma uccisa. Se viene uccisa la creatura originale, la strega muore e le altre sue forme si riducono in cenere.

Con un risultato di 01, la strega non può tornare in forma umana né assumere altre forme. Rimarrà in

Quinto Circolo

POSSESSIONE FINALE: la Gran Maestra della Stregoneria ha un potere simile all'incantesimo *giara magica*, contro il quale non sono però ammessi Tiri Salvezza. La vittima deve essere di livello inferiore (o avere un numero di DV inferiore al livello della strega), e una volta preso possesso del suo corpo, la strega può usare sia le proprie abilità speciali che quelle della vittima (esempio: se possiede il corpo di un mistico, può usare le sue abilità speciali e i suoi attacchi a mani nude, e lanciare gli incantesimi che conosce come strega). Quando ritorna nel proprio corpo, la strega non mantiene le abilità della vittima e non ne ricorda gli incantesimi (se ne possedeva). La vittima si rende sempre conto di essere posseduta, e nel caso venga stabilito un contatto mentale col suo corpo, si potranno udire due voci: quella della strega e quella del legittimo proprietario del corpo!

Se si ottiene un risultato di 01, il corpo della strega muore ed essa è costretta a restare nel corpo della vittima fino a quando la possessione non viene annullata con un *dissolvi magie* (e in quel momento la strega muore).



LA CONFRATERNITA DELLA RADIOSITÀ

“La luce nella notte è detta Radiosità, fonte ed essenza del nostro potere. Essa si irradia dal sottosuolo della capitale, e proviene da un magico congegno, dono dei Maestri dell'Energia. Noi crediamo che sia stato lasciato lì millenni or sono, per aiutare il genere umano nella ricerca del segreto della vita universale. Noi, i membri della Confraternita della Radiosità, siamo i prescelti: questo segreto è troppo importante per essere condiviso con quanti non siano incantatori onesti, leali e potenti.”

L'Estensione della Radiosità

L'intero sistema nobiliare di Glantri è stato concepito sulla base della Radiosità. Benché molti nobili non sappiano dell'esistenza della Radiosità, altri passano la loro vita cercando di scoprirne il segreto. Una volta che un nobile leale di Glantri ne ha scoperto il potere, diventa membro della Confraternita. Per usare la Radiosità è necessario un ricettacolo di larghe dimensioni che deve rimanere all'interno del dominio del proprietario.

A seconda della distanza del dominio dalla capitale, un nobile acquista più o meno potere. Maggiore è il grado di nobiltà, più vicino sarà il dominio alla capitale e il potere ricevuto dalla Radiosità (vedi la descrizione dell'incantesimo *evocare la Radiosità* per ulteriori dettagli). Tentare di avvicinare un ricettacolo alla capitale più di quanto permetta il titolo nobiliare è un grave reato, che può essere punibile con la demenza permanente o la morte, se viene scoperto dalla Confraternita.

L'Uso della Radiosità

Un mago può imparare gli incantesimi connessi alla Radiosità trovando vecchie pergamene e libri su di essa. Anche *contattare piani esterni* e *desiderio* possono risultare di aiuto in queste ricerche (a discrezione del DM). Questi incantesimi non possono essere acquistati, né rubati. Gli ingredienti e le informazioni necessari per crearli devono essere ottenuti solo a prezzo di impegnative avventure.

Gli incantesimi connessi con la Radiosità che è possibile creare sono descritti in questa sezione. Tutti questi incantesimi richiedono l'uso di un ricettacolo: per crearlo, è necessario rendere magico un singolo oggetto di cristallo del peso di almeno 4.000 monete (200 Kg); oggetti di dimensioni minori si frantumeranno al primo tentativo di fare uso del potere della Radiosità. L'oggetto andrà reso magico. Il confratello deve rendere magico l'oggetto secondo le modalità indicate per un incantesimo permanente di sesto livello; tale operazione richiede 43 giorni ed un costo di 36.000m.o.

Probabilità di successo pari a:

$$[(In. + Livello Confratello) \times 2] - 30$$

I Pericoli della Radiosità

“La Radiosità è estremamente potente, ma proprio per questo può essere fonte di corruzione per il debole. Il suo potere va usato solo quando è necessario; in caso contrario, esso causa una malattia che divora le carni e fa deperire il corpo, rendendo pazzo lo sventurato che ne abusa. Il potere della Radiosità può corrompere sia il corpo che la mente, trascinando colui che ne abusa in un limbo in cui non si è né vivi, né morti.”

Ogni volta che un membro della Confraternita della Radiosità utilizza un incantesimo relativo alla Radiosità, vi è l'1% di probabilità che questo corrompa parte del suo corpo. Questo provoca all'interessato una malattia devastante che i mortali non sono in grado di curare. La parte del corpo affetta va scelta a caso fra le seguenti: una mano, un braccio, una gamba, il torace, il dorso, una parte della testa o del viso. Il mago non potrà più fare uso della parte affetta (se si tratta della testa o del viso gli effetti saranno la perdita di Carisma, cecità parziale, sordità, limitazioni nell'uso della parola e nel lancio degli incantesimi). Quando l'intero corpo è affetto dalla malattia, il mago diviene un lich (se di livello 21° o superiore) o uno zombi elettrizzante (con DV pari al proprio livello).

Incantesimi della Radiosità

Tutti gli incantesimi correlati con la Radiosità sono incantesimi **arcani nuovi**, riservati esclusivamente ai maghi di Glantri. Ai fini della ricerca, costano il doppio del normale, mentre le possibilità di successo sono dimezzate.

Tabella Scoperta Incantesimi Radiosità

Studio (gg.)	Costo (mo)	Livello Incant.	% Scoperta
17	10.000	5°	$[(In + liv) \times 2 - 25] / 2$
19	12.000	6°	$[(In + liv) \times 2 - 30] / 2$
21	14.000	7°	$[(In + liv) \times 2 - 35] / 2$
23	16.000	8°	$[(In + liv) \times 2 - 40] / 2$
25	18.000	9°	$[(In + liv) \times 2 - 45] / 2$

Livello Incantesimo	Incantesimo
5°	Usare la Radiosità
6°	Evocare la Radiosità
7°	Conservare l'Energia
7°	Controllare il Destino
8°	Scarica di Energia
9°	Dominare la Forza Vitale

USARE LA RADIOSITÀ

Livello: 5°

Raggio: entro 9 metri dal ricettacolo

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: 1 round per livello del mago

Effetto: aumenta l'effetto dell'incantesimo

Questo incantesimo consente di aumentare gli effetti di un incantesimo per un round per livello. È necessario l'uso del ricettacolo.

Quando usa la Radiosità, un Barone lancia incantesimi come se fosse di un livello superiore al suo effettivo livello, un Visconte come se ne avesse due in più, un Conte come se ne avesse tre, un Marchese quattro, un Duca cinque, un Arciduca sei e un Principe sette.

Se l'aumento del livello non modifica in modo sostanziale gli effetti dell'incantesimo, il mago può scegliere di aumentare uno dei fattori seguenti:

Raggio d'azione: (esclusi gli incantesimi con raggio d'azione 0)

Durata: (esclusi gli incantesimi con effetti permanenti o istantanei)

Effetto: (tranne gli incantesimi che hanno effetto su una sola persona o bersaglio)

Il fattore va aumentato del 10% per rango nobiliare del mago (ad esempio: +10% per i Baroni, +20% per i Visconti..., +70% per i Principi).

Esempio: un Principe mago del 36° livello può lanciare una palla di fuoco a 120 metri invece di 80, oppure produrre un'esplosione in un'area di 21 metri invece di 12 (il danno non aumenta, dato che, in base alle regole Companion, un incantesimo non può mai produrre più di 20d6 pi).

EVOCARE LA RADIOSITÀ

Livello: 6°

Raggio: 36 km per rango di nobiltà

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello del mago

Effetto: consente l'uso della Radiosità a grande distanza dal ricettacolo

Tramite questo incantesimo, un mago può beneficiare della Radiosità senza dover stare vicino al ricettacolo.

Un Barone può usare la Radiosità se si trova entro 36 chilometri dal suo ricettacolo o dalla capitale, un Visconte entro 72 km, un Conte entro 115 km, un Marchese entro 144 km, un Duca entro 190 Km, un Arciduca entro 230 km e un Principe entro 270 km. La Radiosità ha effetto solo all'interno del Primo Piano.

CONSERVARE L'ENERGIA

Livello: 7°

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: permanente fino a che non viene usato

Effetto: accumulo dell'energia della Radiosità

Questo incantesimo consente di accumulare l'energia della Radiosità. Il corpo del mago diviene il ricettacolo temporaneo di parte di questa forza, la cui intensità si misura in Punti di Radiosità, o rad. Ogni lancio di questo incantesimo consente di trattenere 1d20 rad, che potranno essere utilizzati per gli incantesimi *controllare il destino* o *scarica*.

Un mago può accumulare senza rischi un numero di rad pari al suo livello. Oltre questo limite, il mago ha una probabilità dell'1% di subire 2 pf di danno per ogni rad in eccesso (cumulativo), e che una parte del suo corpo sia colpita dalla malattia devastante causata dalla Radiosità. Il danno viene subito nel momento in cui si lancia l'incantesimo. Quando un mago ha accumulato almeno 12 rad, lo si vedrà circondato da un'aura blu che è di potenza simile all'incantesimo *luce persistente*. Quest'aura non può essere dissolta, ma scompare quando il numero di rad accumulati scende sotto il 12.

CONTROLLARE IL DESTINO

Livello: 7°

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: permanente fino a quando non viene usato

Effetto: influenza il destino

Questo incantesimo consente di modificare il risultato dei tiri di dado che hanno degli effetti sul personaggio. Ciò è possibile solo se l'incantesimo è stato lanciato precedentemente e se il mago ha accumulato una riserva di rad (vedi *conservazione dell'energia*). Il personaggio deve indicare, prima che si verifichi un evento, se il suo esito sarà influenzato dall'incantesimo. Se il relativo tiro ha un esito negativo, il mago lo può modificare, spendendo uno dei rad accumulati per ogni punto aggiunto o sottratto al risultato del dado. Per esempio, se il mago fallisce un Tiro Salvezza di 7 punti, può spendere 7 rad per modificare il risultato in positivo.

L'uso di questo incantesimo richiede in ogni caso, anche se l'esito del tiro è favorevole, la spesa di 5 rad. Nell'esempio sopra riportato, se il mago avesse fallito il tiro per un solo punto (o anche se lo avesse realizzato), avrebbe comunque dovuto spendere 5 rad.

Questo incantesimo può influenzare esclusivamente un tiro di dado. Tuttavia, il mago può lanciare preventivamente anche più incantesimi per *controllare il destino* e accumularli; in questo caso però, ciascuno di essi deve essere lanciato entro 9 metri dal ricettacolo.

Se il mago non ha accumulato abbastanza rad per modificare un tiro, l'incantesimo si considera

comunque utilizzato. I tiri modificabili comprendono i Tiri per Colpire, i Tiri Salvezza, i tiri per determinare i danni prodotti da armi o da incantesimi e le prove di abilità. Il mago non può spendere rad per aumentare il risultato di un tiro oltre il valore massimo possibile.

SCARICA DI ENERGIA

Livello: 8°

Raggio: 18 metri per livello del mago

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

Durata: istantaneo

Effetto: esplosione di energia velenosa

Per utilizzare questo incantesimo, il mago deve disporre di una riserva di rad (vedi *conservare l'energia*). L'incantesimo consente di scaricare tutti o parte dei rad in un'esplosione di energia distruttiva e incendiaria. Questo incantesimo può essere utilizzato solo all'aperto e per lanciarlo si impiega un intero turno.

L'esplosione prodotta è come quella di una *palla di fuoco* da 1d6 per rad impiegato (massimo 20d6, minimo 10d6), che causa il doppio del danno a materiali duri (pietra o metallo), danno normale a oggetti meno rigidi e la metà del danno alle creature viventi. Questa esplosione produce un lampo, un forte rumore e una grande nuvola di fumo.

La nuvola di fumo cresce e si estende per un raggio di 90 metri per rad impiegato (allargandosi di 180 metri ogni round, fino alle dimensioni massime). Tutto ciò che rimane per un intero giorno all'interno dell'area deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Veleno o sarà contaminato dalle radiazioni provocate dalla Radiosità (contraendo la malattia che devasta i tessuti). Al tiro salvezza vanno applicati i modificatori seguenti: +1 se si è rimasti all'interno di un locale chiuso, +5 se si tratta di una fortezza (il Tiro Salvezza riesce automaticamente se ci si trova all'interno di caverne o cripte). La nuvola non viene dispersa dal vento, ma si dissolve dopo un giorno.

DOMINARE LA FORZA VITALE

Livello: 9°

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 2d12 ore

Effetto: tentativo di raggiungere l'immortalità

Questo incantesimo permette al mago di tentare la scalata all'immortalità. Il DM deve avere ben presente che questo incantesimo deve costituire il coronamento di un'intera campagna per un personaggio. Per acquisire questo incantesimo, un mago glantriano deve aver raggiunto un livello sufficientemente alto, deve essere Arciduca o Principe di Glantri, deve essere membro della Confraternita dello Splendore e acquisire gli ingredienti necessari per l'incantesimo: il teschio di un lich, la lingua di un alato notturno, 300 grammi

delle ceneri di una fenice maggiore, una pinta di sangue di gremlin fresco, due mandragore, una zanna del Drago delle Stelle, due occhi di malfera e 12 piume di arconte.

Un PG non può scoprire questo incantesimo se un immortale nella Sfera dell'Energia è contrario al fatto. Se un immortale ha simpatia per un PG, può inviargli sogni relativi alla potenza dell'incantesimo e ai suoi effetti. Solo a questo punto un PG potrà iniziare le sue ricerche magiche per creare l'incantesimo. Chi arriva a possedere questa magia deve seguire la filosofia della Sfera dell'Energia ed avere conseguito il controllo della Radiosità nel corso di impegnative ricerche e avventure.

L'incantesimo richiede l'uso di 50 rad (vedi *conservare l'energia*) e la conoscenza di tutti gli incantesimi correlati alla Radiosità. Questo incantesimo non è utilizzabile a una distanza dalla capitale superiore ai 60 chilometri.

Quando lancia l'incantesimo, il mago entra in uno stato onirico nel quale gli appare un corridoio buio, in fondo al quale risplende una porta d'oro. A questo punto, ha il 5% di possibilità per ogni livello oltre il 20° di raggiungere e oltrepassare la porta. Se fallisce, si sveglierà al termine della durata dell'incantesimo, con le membra doloranti. I dolori permarranno per 2d4 giorni, e per tutto questo periodo avrà il 30% di possibilità di fallire un qualunque incantesimo. Inoltre, non potrà fare uso della Radiosità per un numero di giorni pari alla differenza fra il tiro effettuato e quello richiesto. Inoltre, se fallirà un Tiro Salvezza contro Raggio della morte, perderà permanentemente un punto di Costituzione.

Se il tiro percentuale ha successo invece, il mago supererà il cancello ed entrerà nel regno degli Immortali, dove incontrerà un Empireo nella Sfera dell'Energia, presumibilmente Rad (Etienne d'Amberville). Costui gli spiegherà il significato di quanto sta accadendo: giunto a questo punto infatti, l'incantatore ha mosso i primi passi per diventare un immortale di grado Iniziato, ma per concludere la transizione dovrà riuscire a sconfiggere una creatura di questo piano esterno come prova finale. Se vince, acquisirà il rango di Immortale Iniziato, ma se perde, la sua energia vitale verrà imprigionata nell'artefatto che produce la Radiosità (il Nucleo delle Sfere).

Se il candidato tenta di fuggire, di usare l'inganno o di attaccare l'Empireo, la Sfera dell'Entropia si impadronirà della sua anima ed egli diverrà un diavoleto rosso sotto il controllo del DM.





Mistico

Requisiti minimi: Ds 13, Co 13, Fo 12

Requisito Primario: Destrezza, Costituzione (-10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani

AM: sempre Legale, di solito Legale Neutrale

Punti ferita: 1d8 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +2 pf/liv. senza bonus Co.

Punti Esperienza ed Abilità Speciali del Mistico

Liv.	PX	Muoversi in silenzio	Sentire rumori	Scalare pareti	Celarsi nelle ombre	CA ¹	Danni ²	N° Attacchi Mani\Armi ³	Arma equivalente ⁴	Abilità Speciali
1	0	20	30	87	10	8	+1d3	1\1	Normale	Attenzione
2	2.100	25	35	88	15	7	+1d3	1\1	Normale	-
3	4.200	30	40	89	20	6	+1d3	1\1	Argento	Meditazione
4	8.400	35	45	90	24	5	+1d4	1\1	Argento	-
5	16.800	40	50	91	28	5	+1d4	1\1	Argento	Guarigione
6	33.000	44	54	92	32	4	+1d4	1\1	+1	-
7	65.000	48	58	93	35	4	+1d5	1\1	+1	Resistenza al Freddo
8	130.000	52	62	94	38	3	+1d5	1\1	+1	-
9	260.000	55	66	95	41	3	+1d5	1\1	+1	Resistenza al Fuoco
10	390.000	58	70	96	44	2	+1d6	2\1	+2	-
11	520.000	61	74	97	47	2	+1d6	2\1	+2	Leggerezza
12	650.000	64	78	98	50	2	+1d8	2\1	+2	-
13	780.000	66	81	99	53	1	+1d8	2\1	+2	-
14	910.000	68	84	100	56	1	+1d8	2\1	+2	Morte Apparente
15	1.040.000	70	87	101	58	1	+1d10	2\2	+2	-
16	1.170.000	72	90	102	60	0	+1d10	2\2	+2	Risucchio dell'Anima
17	1.300.000	74	92	103	62	0	+1d10	2\2	+2	-
18	1.430.000	76	94	104	64	0	+1d10	2\2	+2	Attacco Mistico
19	1.560.000	78	96	105	66	-1	+1d10+1	3\2	+2	-
20	1.690.000	80	98	106	68	-1	+1d10+1	3\2	+3	-
21	1.820.000	82	100	107	70	-1	+1d10+1	3\2	+3	Parlare con Tutti
22	1.950.000	84	102	108	72	-2	+1d10+1	3\2	+3	-
23	2.080.000	86	104	109	74	-2	+2d6	3\2	+3	-
24	2.210.000	88	106	110	76	-2	+2d6	3\2	+3	Sparizione
25	2.340.000	89	108	111	78	-3	+2d6	3\2	+3	-
26	2.470.000	90	110	112	80	-3	+2d6	3\2	+3	Levitazione
27	2.600.000	91	112	113	82	-3	+1d12+1	3\2	+3	-
28	2.730.000	92	114	114	84	-4	+1d12+1	3\2	+3	-
29	2.860.000	93	116	115	86	-4	+1d12+1	3\2	+3	Forza di Volontà
30	2.990.000	94	118	116	88	-4	+1d12+2	3\3	+4	-
31	3.120.000	95	120	117	90	-5	+1d12+2	3\3	+4	-
32	3.250.000	96	122	118	92	-5	+1d12+2	3\3	+4	Schivare prodigioso
33	3.380.000	97	124	118	94	-5	+1d12+3	3\3	+4	-
34	3.510.000	98	126	119	96	-6	+1d12+3	3\3	+4	Immunità Mentale
35	3.640.000	99	128	119	98	-6	+1d12+3	4\3	+4	-
36	3.770.000	100	130	120	100	-7	+4d4	4\3	+5	Tocco Gentile

¹) La Classe d'Armatura del Mistico diminuisce con l'aumentare della sua esperienza. Questo riflette la crescente abilità del mistico nello schivare i colpi degli avversari e l'irrobustimento del suo corpo che diventa capace di resistere ai colpi subiti. Alla CA suggerita nella tabella si applica anche il bonus per la Destrezza del mistico.

²) I danni elencati nella tabella si riferiscono al combattimento a mani nude

³) Il primo valore a sinistra della barra indica il numero di attacchi a mani nude che il mistico può effettuare ogni round (il danno inflitto è elencato nella colonna *Danni*); il secondo valore a destra della barra indica il numero di attacchi con armi che il mistico può effettuare ogni round. Se attacca a mani nude non attacca usando un'arma, e viceversa.

⁴) Il mistico è in grado di ferire creature normalmente immuni alle armi normali man mano che diventa più esperto ed abile. Il bonus riportato nella tabella deve considerarsi il bonus "ipotetico" degli attacchi portati senza armi dal mistico ai fini di determinare quali creature egli può ferire e quali no. In realtà il mistico non beneficia del suddetto bonus ai suoi Tiri per Colpire o per Ferire, e le sue mani/piedi non diventano "magiche": semplicemente è in grado di ferire gli avversari "come se" i suoi attacchi fossero portati da un'arma magica corrispondente a quel bonus.

Tiri Salvezza

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno	12	10	8	6	5	5	5	4	4
Verga/ Bacchetta/ Bastone	13	11	9	7	6	6	5	5	4
Pietrificazione / Paralisi	14	12	10	8	7	6	6	5	5
Soffio del Drago	15	13	11	9	8	7	6	5	4
Incantesimi	16	14	12	10	9	8	7	6	5

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-3	4-6	7-9	10-	13-	16-	19-	22-	25-	28-	31-	34-
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	3
4	4
7	5
10	6
13	7
16	8
19	9
22	10
23	11
26	12
29	13
32	14
35	15

(*) più bonus In

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
23	12
26	13
29	14
32	15
35	16

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -2 TxC
Sono consentite tutte le armi



I mistici sono uomini dediti alla vita monastica che seguono una ferrea disciplina basata sulla meditazione, l'isolamento, l'abnegazione e il controllo totale delle proprie facoltà psico-fisiche. I mistici sono esperti di arti marziali, di solito arti di combattimento non armato, ma a volte possono anche indulgere nell'uso di un qualche tipo di arma. Ciascuno di essi si specializza nell'uso di un solo tipo di arte marziale e da esso trae enormi benefici che normalmente sono preclusi a tutti gli altri normali guerrieri. I mistici solitamente vivono in monasteri o chiostrini isolati, ove dedicano tutto il loro tempo all'apprendimento di una forma specifica di arte marziale dai maestri più anziani. Inoltre, la loro maggiore energia interiore (chiamata anche *ki* da quei mistici di origine oshensei) permette loro di compiere azioni sorprendenti e addirittura sovrumane proprio grazie al totale controllo che possono esercitare sulla propria forza di volontà (vedi le Abilità Speciali dei Mistici).

Raggiunta una certa preparazione, alcuni mistici escono dal chiostrino e cominciano a girare il mondo per acquisire una maggiore esperienza dei fatti della vita e per completare la propria crescita spirituale. Raramente essi viaggiano in compagnia di altri mistici, preferendo invece accompagnarsi ad un gruppo di esploratori o avventurieri composto di rappresentanti di culture differenti.

I mistici versano annualmente il 10% delle loro entrate al proprio monastero di origine come segno di ringraziamento e di aiuto alla propria comunità (similmente ai Chierici).

I mistici normalmente vivono assieme in un chiostrino imparando ad usare le proprie sole forze e la propria energia spirituale per superare le difficoltà della vita. Durante gli anni del noviziato un mistico Adepto (livello 1) apprende le arti marziali difensive e offensive e tutte le altre caratteristiche che rendono la sua classe unica. Tuttavia un mistico può, una volta raggiunto il livello di Discepolo (2°), decidere di uscire nel mondo per mettere alla prova le proprie abilità e affrontare la vita diffondendo il suo stile di vita. Se il Maestro Anziano (il capo della scuola) gli concede il permesso, allora il mistico può partire per allargare la sua conoscenza del mondo, 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 nel chiostrino per informare i suoi confratelli delle sue scoperte e dell'avvenuta maturazione (naturalmente può tornare anche prima, anche se per brevi periodi). Il Mistico Errante (così viene chiamato un confratello che esce dal chiostrino per conoscere il mondo) è comunque obbligato a mandare annualmente parte dei suoi guadagni al proprio chiostrino d'origine per aiutare i suoi confratelli e testimoniare il suo legame con essi.

Un mistico di livello del titolo (9°) 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 Maestro Anziano (cioè il mistico che dirige la scuola a cui appartiene il mistico) si dimostra a favore della sua richiesta e lo giudica degno dell'impresa, il chiostrino pagherà tutte le spese necessarie per la costruzione della nuova abbazia. Il nuovo monastero rimane affiliato a quello da cui proviene il mistico fino a quando il Maestro non raggiunge il 13° livello e acquista almeno 5 accoliti: a questo punto il mistico può dichiarare la propria indipendenza e diventare lui stesso Anziano del suo monastero. Da ora in poi il Maestro può anche insegnare ai suoi accoliti delle tecniche di combattimento e una filosofia di vita differente da quelle tramandate nel chiostrino da cui proviene, fondando così la sua propria scuola di pensiero o la sua personale disciplina di arti marziali.

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 ci sono solo sette 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 PX da raggiungere il 30° livello, egli deve riuscire a trovare e a sfidare uno dei sette Maestri Illuminati in un combattimento senz'armi, usando la propria tecnica primaria (alcuni ordini integrano una prova spirituale e intellettuale allo scontro fisico - a discrezione del DM). Se lo sfidante perde il combattimento, allora perde anche tanti PX quanto basta per arrivare a 1 PX dal 30° livello. Una volta ritornato al 30° livello è costretto a cercare un nuovo Maestro Illuminato da sfidare, ma il combattimento deve avere luogo non prima di tre mesi

dalla sua ultima sfida al precedente maestro. Se invece vince il combattimento, diventa il 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 il 29° livello in termini di PX. Il mistico può anche avanzare al rango successivo se uno dei maestri superiori decide di ritirarsi e cedergli la sua carica senza combattere (normalmente questo avviene poco prima della morte del mistico).

Abilità Speciali

Attenzione (1° livello): il Mistico acquista le abilità generali *Allerta* e *Senso del Pericolo*.

Meditazione (3° livello): il Mistico è in grado di entrare in uno stato di trance meditativo molto profondo, durante il quale è immune alla fame, alla sete, al caldo e al freddo normali. Ogni ora di meditazione ininterrotta vale quanto due ore di sonno (max: 10 ore/giorno). Durante la meditazione il Mistico non è totalmente tagliato fuori da ciò che succede intorno a lui, ma il suo *Senso del Pericolo* subisce una penalità di -2.

Guarigione di se stesso (5° livello): una volta al giorno, concentrandosi per un round il mistico può curarsi 1 PF per livello (questo potere ha effetto solo sul mistico).

Resistenza al Freddo (8° livello): concentrandosi per un round, il Mistico ottiene lo stesso potere dell'omonimo incantesimo dei chierici. Il potere perdura per 1 turno per ogni suo livello e può essere usato tre volte al giorno.

Resistenza al Fuoco (9° livello): concentrandosi per un round, il Mistico ottiene lo stesso potere dell'omonimo incantesimo dei chierici. Il potere perdura per 1 turno per ogni suo livello e può essere usato tre volte al giorno.

Leggerezza (11° livello): il Mistico acquista la capacità di controllare i muscoli del suo corpo fino al punto da essere in grado di saltare molto più di un normale essere umano. Con questo potere (che può essere usato a volontà) il mistico è in grado di saltare fino a 1 metro ogni due livelli con un semplice tiro Acrobazia che riesca. Da notare che il mistico può saltare anche verso il basso e se l'Acrobazia riesce non subisce alcun danno (sempre se il baratro in cui deve saltare non è più profondo della sua capacità di salto). Il salto impiega un attacco ogni 9 metri percorsi.

Morte Apparente (14° livello): dopo un round di concentrazione, il mistico entra in uno stato catalettico che simula la morte. Il suo battito rallenta fino a diventare impercettibile e le sue funzioni corporee sono azzerate: egli risulta morto a tutti gli effetti, anche se esaminato magicamente. Il potere perdura per un'ora per livello del mistico, ma può essere interrotto anche

prima. Il mistico sente e comprende quanto sta avvenendo attorno a lui durante questo periodo.

Risucchio dell'Anima (16° livello): una volta al giorno il Mistico può aggiungere i PF che causa ad una particolare creatura vivente con un singolo colpo ai propri. I PF risucchiati in questo modo non possono superare i PF massimi del mistico e permangono per 1 turno (e la vittima può recuperarli normalmente solo dopo 1 turno). Eventuali ferite provocate al mistico si detraggono prima da questi PF aggiunti.

Attacco Mistico (18° livello): dopo un intero round di concentrazione in cui non può fare nulla a parte schivare, il mistico riesce ad accumulare tutta la sua forza fisica e spirituale in un colpo che sferra prontamente all'inizio del round successivo (bonus di +2 al tiro iniziativa). Se il mistico colpisce, aggiunge ai danni normalmente inflitti a mani nude anche tutto il suo punteggio di Forza. Da notare che questo Attacco Mistico può essere portato solo a mani nude e che esso consuma due attacchi del mistico: se ne possiede altri, può effettuarli alla fine del round in cui ha sferrato questo colpo (solo attacchi senz'armi in questo round). Il mistico non può effettuare un Attacco Mistico se non possiede almeno la metà dei suoi Punti Ferita, visto l'immane sforzo psico-fisico richiesto.

Parlare con Tutti (21° livello): il mistico acquista permanentemente la capacità di comprendere qualsiasi lingua e di parlare in qualsiasi momento con un'altra creatura vivente che comprenda almeno una lingua. Per apprendere una lingua il mistico deve poterla sentire parlare per almeno un minuto.

Sparizione (24° livello): concentrandosi per un round, il mistico fa "sparire" la sua essenza vitale e il suo corpo. Non può così essere visto né individuato in alcun modo (con magie o altre abilità) da nessuno (ad eccezione di un incantesimo di livello Immortale o di un *Desiderio*). Il mistico può rimanere invisibile nell'arco delle 24 ore per un periodo massimo di un round per ogni suo livello (non necessariamente di continuo), ma ritorna comunque visibile se tenta di attaccare prima della fine dell'effetto (come per l'incantesimo di *Invisibilità*). Da notare che pur essendo invisibile, il mistico può essere udito se non è abbastanza silenzioso e può venire scoperto in altri modi, a seconda del tipo di terreno su cui combatte. Il potere può essere usato tre volte al giorno.

Levitazione (26° livello): dopo un round intero di concentrazione, il mistico è in grado di levitare in aria e di spostarsi volando sia verticalmente che orizzontalmente alla sua normale velocità di cammino (il secondo valore fra i tre riportati per il movimento). Il mistico può mantenere la levitazione per un numero di turni pari al suo livello nell'arco delle 24 ore. Mentre vola può combattere, a patto che non si sposti per oltre la metà del suo movimento, ma può non evocare poteri che richiedono concentrazione.

Forza di Volontà (28° livello): concentrandosi per un round, il mistico riesce a controllare le energie del proprio corpo per resistere a qualsiasi tipo di condizione ambientale. Egli è totalmente immune al

freddo, al caldo, alla mancanza d'aria o alla presenza di gas velenosi, e non sente gli effetti della stanchezza fintanto che perdura questo potere. Questa capacità gli consente anche di adattarsi alle differenti condizioni ambientali esistenti in altri piani di esistenza. La sua Forza di Volontà però non lo protegge da attacchi magici basati su caldo (*Palla di fuoco, Muro di fuoco*, ecc.), freddo (*Tempesta di ghiaccio*, ecc.), e così via, ma lo immunizza da cambiamenti della temperatura o delle condizioni climatiche causati magicamente (*Controllo della temperatura, Scaldare metalli, Controllo del tempo atmosferico*, ecc.). Il potere perdura per un round per ogni livello del mistico, può essere usato tre volte al giorno e solo il mistico ne beneficia.

Schivare prodigioso (32° livello): il mistico subisce automaticamente la metà dei danni provocati da effetti magici schivabili e armi di tipo Soffio; se poi effettua con successo il TS (quando è concesso), i danni sono ridotti a 1/4.

Immunità Mentale (34° livello): il mistico diventa automaticamente immune a qualsiasi incantesimo che colpisce direttamente la mente (*ESP, Charme, Confusione, Comando* ecc.), eccetto le illusioni create in un'area.

Tocco Gentile (36° livello): una volta al giorno il mistico può utilizzare questo potere su una qualsiasi creatura vivente. Il mistico deve toccare la creatura scelta (occorre un Tiro per Colpire se il soggetto si rifiuta di essere toccato) dichiarando preventivamente l'uso del Tocco Gentile: se il soggetto viene toccato, il potere ha effetto, viceversa viene sprecato e non potrà essere riutilizzato per le prossime 24 ore. Chi subisce l'effetto del Tocco Gentile non può evitarlo in alcun modo, a meno che non abbia un numero di DV o Livelli maggiore o uguale al livello del Mistico: in questo caso la creatura toccata può scegliere se subire l'effetto del tocco oppure no (nessun TS richiesto, basta la sua forza di volontà). L'effetto del Tocco Gentile perdura per 24 ore e viene scelto preventivamente dal mistico tra i seguenti poteri (deve sceglierne uno): *Blocca Mostri, Libera Mostri, Charme Mostri, Confusione, Comando, Guarigione*.

Abilità Particolari

Correre: il mistico deve scegliere appena creato l'abilità *Correre*, ma nel suo caso funziona diversamente. Infatti, essa gli permette di aumentare il proprio movimento aumentando di livello, e non di raddoppiarlo con un tiro abilità.

Tiro per Colpire: il mistico usa il proprio modificatore di Destrezza anziché quello di Forza per calcolare il bonus al Tiro per Colpire sia in mischia che con armi da lancio e da tiro.

Abilità ladresche: appena creato il mistico riceve le seguenti abilità ladresche gratuitamente: *Muoversi in silenzio, Sentire rumori, Scalare pareti, Nascondersi nelle ombre* (come Ladro di pari livello).

Opzioni di combattimento dei guerrieri: dal 9° livello in poi i mistici possono usare le Opzioni di combattimento dei guerrieri (*Parare, Schiantare, Disarmare*).

Schiantare: il mistico può effettuare la Schiantata solo usando un'arma.

Parare: il mistico può parare a mani nude gli attacchi portati dai suoi avversari. Può parare solo attacchi provenienti da armi o creature di dimensioni uguali o inferiori alla propria categoria che lui sia in grado di vedere. La Parata a mani nude si effettua in luogo del normale attacco (cioè "consuma" un attacco) e per parare il mistico deve effettuare un Tiro per Colpire la stessa Classe d'Armatura colpita dal suo avversario: se il tiro ha successo, la parata ha avuto effetto e il mistico subisce la metà dei danni totali; viceversa il mistico non è riuscito nel suo intento (spreca comunque un attacco). Il mistico può parare in questo modo anche proiettili o armi da lancio delle dimensioni appropriate.

Disarmare: questa opzione è utilizzabile solo usando un'arma contro un avversario che utilizzi un'altra arma.

Maestria nelle armi: il mistico usa lo stesso sistema di avanzamento nell'uso delle armi del guerriero. Inoltre, i mistici sono addestrati ad usare tutte le armi.

Abilità Generali: le abilità generali *Correre* (speciale) e *Arti Marziali* (speciali) sono gratuite.



Restrizioni Particolari

- Il mistico deve specializzarsi in una particolare disciplina di arti di combattimento senz'armi che deve scegliere subito dopo il suo ingresso nell'ordine.
- Il mistico non aggiunge il proprio bonus Forza alle ferite inflitte in un combattimento a mani nude (si calcola che i danni aggiuntivi fatti a mani nude tengano conto anche della sua forza), ma lo aggiunge solo quando combatte usando delle armi.
- 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). Se invece inizia un combattimento usando un'arma convenzionale, gli è consentito terminarlo o con quella stessa arma, oppure con un'arma differente (tra le armi "differenti" rientra anche il suo stile primario).
- Il mistico non può indossare armature o scudi di alcun tipo, né altri oggetti magici di natura protettiva. Infatti, la sua dottrina di vita gli impone di fare affidamento solo sulle proprie forze per proteggersi. È consentito l'uso di oggetti protettivi non magici che si basano su uno stile di difesa senz'armi (ad esempio l'uso dei bracciali).
- Tutti i beni posseduti dal mistico (denaro, oggetti magici, preziosi, ecc.) sono in realtà proprietà dell'ordine e del monastero a cui il mistico appartiene. Ogniqualvolta il monastero avrà bisogno di uno di essi e chiederà al mistico di darglielo, esso non potrà rifiutarsi.
- Il mistico deve sempre donare un decimo delle proprie entrate annuali al chiostro 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 un decimo di ciò che ha guadagnato nel periodo di assenza.
- Il mistico non può possedere più di quello che riesce a portare con sé (cioè tutto quello che lascia da qualsiasi altra parte non viene più considerato 'sua proprietà' dal mistico).

Arti Marziali

Esistono quattro stili di combattimento derivati dalle arti marziali che si basano sui principi del dominio elementare. In combattimento lo stile dominante infligge danno doppio (normale se il bersaglio supera un TS contro incantesimi). Lo stile più debole infligge danno normale (dimezzato se il bersaglio supera un TS incantesimi). I quattro stili sono:

1. Offensivo: questo stile di combattimento causa danno infliggendo colpi con mani, piedi, testa, gomiti e altre parti del corpo.

2. Lotta: questo stile viene usato per mettere fuori combattimento un nemico mediante leve e bloccaggi.

3. Difensivo: questo stile serve a bloccare gli attacchi e a rivolgere la forza del colpo di un attaccante contro lui stesso

4. Lanci: questo stile di attacco rivolge l'inerzia dell'attaccante contro lui stesso, mediante sgambetti, spinte, ecc.



Mistici Acrobati

Un mistico può decidere di spendere parte del suo addestramento nell'apprendere i segreti dell'arte dell'*Acrobazia* che consente di sviluppare tecniche di combattimento uniche. Questo apprendimento tuttavia richiede sacrificio e dedizione all'addestramento che in termini di gioco si traduce in un malus del 20% (e non del 10% sui PX guadagnati). L'acrobazia consente ai mistici di eseguire le seguenti azioni: Salti/Balzi, Cadute/Colpi, Schivate, Prese (per impedire ad altri di cadere), Scarti, Bilanciamenti. È possibile effettuare una prova di acrobazia per ogni attacco che il mistico ha a disposizione nel round. L'azione ha successo se il risultato di un d100 è uguale o inferiore al doppio dei suoi livelli più il punteggio di destrezza. Il tiro di dado può essere modificato dalle circostanze.

L'arte segreta dei Monasteri dell'Isola dell'Alba



Durante l'incoronazione di re Ericall del Norwold, Khain Doshi, Gran Maestro del monastero dell'isola di Iga, si accordò con l'imperatore Thincoll e con la figlia dell'imperatrice di Alphatia per poter costruire un nuovo monastero sull'isola dell'Alba. Durante la costruzione della cripta di questo monastero, i monaci trovarono alcune piante di loto nero che crescevano in una caverna alimentata da luce magica. Kahin Doshi ne sperimentò involontariamente l'effetto, rimanendo in un oblio simile alla morte per alcune ore, salvo poi decidere di conservarne il segreto e studiarne gli effetti. Da questi studi, unitamente alla scoperta di alcune carte derivanti da antichi insediamenti nithiani sull'isola, nacque l'arte segreta dei monasteri (divenuti nel frattempo tre) dell'isola dell'Alba: il Ki

Oscuro alla maggior parte degli allievi dei monasteri, il Ki è un insegnamento che unisce la filosofia mistica con l'utilizzo del loto nero e degli antichi segreti nithiani che suggerivano l'utilizzo della pianta.

L'ordine segreto è diviso in cinque Circoli controllati dal Gran Maestro. L'identità del Gran Maestro è sconosciuta a tutti, tranne che ai Maestri del quarto Circolo. Alla fine degli studi di un Circolo, uno studente guadagna speciali poteri magici. Ciascuna abilità può essere usata un certo numero di volte al giorno (come mostra la tabella), con possibilità di successo variabili.

Per entrare nell'ordine segreto, un PG deve dapprima trovare un membro di tale ordine che lo appoggi e lo introduca nel circolo. Gli studenti o i maestri non ammettono mai apertamente di essere discepoli di un certo ordine, e i nuovi arrivati in genere non sono ben accetti, perché rappresentano possibili rivali per il titolo di Gran Maestro. Il PG deve convincere perciò un membro dell'ordine a sostenere la sua candidatura. L'intimidazione violenta e la forza bruta sono mezzi non apprezzati, e vengono sempre puniti dall'ordine. Entrando nell'ordine, il PG deve giurare fedeltà assoluta, il che comporta anche segretezza assoluta riguardante le pratiche del circolo (dare informazioni ad esterni comporta l'espulsione dall'ordine e il probabile intervento di assassini per far tacere per sempre il traditore).

Una volta divenuto iniziato, il PG è marchiato con un simbolo invisibile che prova la sua identità agli altri adepti. Una volta al mese, i fratelli si riuniscono per organizzare le loro attività nella scuola. Il PG quindi comincia a studiare i suoi nuovi poteri, e di solito i membri dei circoli superiori possono dare lezioni private in cambio di denaro (che verrà speso per le ricerche). Il prezzo e la durata degli studi varia a seconda del Circolo a cui appartiene lo studente (come è descritto nella Tabella seguente).

L'arte segreta dei Monasteri dell'Isola dell'Alba

Circolo	Ciclo (gg.)	Costo (mo)	Esperienza	Livello Min.	% Riuscita		N° di Usi
					Apprendista	Esperto	
1°	14	500	5.000 PX	5°	30 + 1/liv	60 + 1/liv	3 al giorno
2°	28	1.000	10.000 PX	7°	25 + 1/liv	50 + 1/liv	2 al giorno
3°	42	1.500	20.000 PX	10°	20 + 1/liv	40 + 1/liv	1 al giorno
4°	56	2.000	35.000 PX	15°	15 + 1/liv	30 + 1/liv	1 a settimana
5°	70	2.500	55.000 PX	20°	10 + 1/liv	20 + 1/liv	1 al mese

Circolo: il rango del discepolo all'interno di ciascun ordine (simile al livello di esperienza), o il grado di determinato un potere.

Ciclo (gg.): tempo necessario (in giorni) per imparare un potere di un determinato circolo. Al termine di un ciclo, il PG ottiene il potere studiato solo se effettua con successo una prova di Carisma (un tiro con d20 inferiore al suo Carisma); se il tiro fallisce, deve ricominciare da capo gli studi. Uno studente può liberamente interrompere gli studi e riprenderli più tardi, ricominciando da dove ha interrotto, senza subire alcuna penalità al suo tentativo di apprendimento.

Costo (mo): il prezzo (in monete d'oro) per ogni giorno di studio (vedi *Ciclo*). Il denaro viene dato quotidianamente al sacerdote maestro o versato in anticipo per tutto il ciclo.

Esperienza: i Punti Esperienza che uno studente deve ottenere prima di poter usare un nuovo potere con le migliori possibilità di riuscita (vedi *Riuscita*). Prima di iniziare un nuovo ciclo di studi, lo studente deve ottenere il numero di PX indicato, usando esclusivamente i poteri derivati dalla sua appartenenza alla setta o facendo ricerche e tessendo trame che servono ad aumentare il potere dell'ordine. Una volta ottenuti, tutti i PX vengono cancellati e il PG deve ricominciare ad accumularli da zero per ottenere il potere successivo. Questi PX non devono in alcun modo essere accomunati ai normali PX necessari al PG per avanzare di livello nella sua classe di appartenenza.

Esempio: se un mistico del 1° circolo volesse passare al 2° circolo, dovrebbe aver già appreso tutti i poteri del 1° circolo, e quindi accumulare da zero 10.000 PX, che gli consentirebbero di apprendere un potere di 2° circolo, se la probabilità di riuscita fosse favorevole. Fatto questo, i PX ritornano a 0 e deve accumularne altri 10.000 per imparare altri poteri di 2° circolo, e se non ce ne sono, con 20.000 può arrivare a scoprire un potere di 3° circolo.

Livello Min.: il livello minimo a partire dal quale il discepolo può iniziare gli studi in un circolo. I livelli degli elfi sono trattati in modo diverso: ogni volta che in questo capitolo si fa riferimento a un modificatore per livello, bisogna aggiungere al livello effettivo dell'elfo 2 livelli per ogni Classe d'Attacco superiore alla C.

% Riuscita: indica la percentuale di possibilità che un discepolo ha di usare efficacemente un potere (occorre tirare d% sotto al valore riportato). Più forte è il potere, minori sono le possibilità di usarlo correttamente. Se il PG non ha accumulato la necessaria esperienza (apprendista), le sue possibilità sono dimezzate.

Esempio: 60 + 1/liv significa che esiste una probabilità del 60% + 1 % per livello del discepolo di poter usare correttamente il potere. Un sacerdote di livello 15 avrebbe un $(60 + 15) = 75\%$ di probabilità (ridotte della metà se non ha ottenuto sufficienti punti di esperienza).

Numero di Usi: indica il numero massimo di volte in uno specifico lasso temporale in cui il discepolo può tentare di usare un potere. Un tentativo sbagliato conta comunque per la determinazione del limite massimo.

Per avanzare al Circolo successivo, bisogna conoscere tutti i poteri appartenenti a quello precedente. Uno studente del 4° Circolo deve trovare il modo di raggiungere il 5° da solo. Costi e cicli sulla tabella valgono come indicazioni per i tentativi personali. Una volta raggiunto l'ultimo Circolo, il Gran Maestro di solito sfida il suo rivale a duello: infatti, il potere del 5° Circolo si ottiene solo sconfiggendo il Gran Sacerdote in carica. [Per le identità del Gran Maestro fate riferimento all'Atlante, *Il Norwold*.]

Il duello deve riguardare esclusivamente il PG e il Gran Maestro, ed è concesso spostarsi a grandi distanze per trovare un'area deserta adatta al duello. Il perdente può essere eliminato (se il vincitore è caotico) o essere costretto alla resa. Se il PG perde, mantiene i suoi poteri, ma deve lasciare l'ordine (rivelarne i segreti rimane comunque un grave crimine). Se il Gran Maestro è sconfitto, perde i poteri del 5° Circolo, che passano automaticamente al vincitore del duello. Non perde invece i suoi poteri se lo sfidante non ha terminato con successo l'ultimo ciclo di studi. Una volta perso il potere di 5° Circolo, il Gran Maestro (se ancora vivo) si ritira definitivamente dall'ordine.

IL KI

Il Ki dell'Isola dell'Alba

Il segreto dell'arte del Ki è custodito nei monasteri dell'isola dell'Alba. I suoi adepti basano questa energia mentale unendo le loro conoscenze all'utilizzo dei fiori di Loto Neri.

Un mistico del KI non può mai essere caotico.

Un mistico del KI conosce i principali utilizzi del loto nero. I libri sull'utilizzo del loto nero sono gelosamente custoditi all'interno dei monasteri

Quando un mistico entra a fare parte del circolo del Ki gli vengono donati due oggetti:

- *ciondolo dell'ESP*
- *bracciali del fumo*

Primo Circolo – Iniziato del KI

MEDITAZIONE: L'effetto del potere rende il mistico immune a magie di divinazione effettuate su di lui. Un risultato di 00 rende il mistico stordito per un turno.

VISTA DEL FANTASMA: Attraverso questo potere il mistico è in grado di vedere le creature eteree e incorporee per un'ora ogni suo livello. Non ha effetto sulle creature invisibili e nascoste magicamente. Un risultato di 00 rende ceco il mistico per un'ora

Secondo Circolo – Adepto del KI

PREPARATO ALCHEMICO: Gli effetti di questi preparati non sono magici, benché possano imitare le formule conosciute, come *neutralizza veleno*, *cura ferite leggere* (1d6 pf per personaggio al giorno), *purificazione dei cibi e dell'acqua*, *veleni* e simili.. Al DM spetta il giudizio finale sulle formule che possono essere scoperte e sui loro effetti. L'efficacia della preparazione è nota solo al momento dell'uso. Una volta creati, i preparati alchemici durano solo 1d4 giorni. Dopo questo periodo, i componenti si separano e si decompongono, diventando inutilizzabili.

Un risultato di 00 indica che vi è stato un errore nella realizzazione del preparato - un veleno potrebbe risultare benefico e viceversa.

TOCCO DEL FANTASMA: Attraverso questo potere il mistico è in grado di colpire le creature eteree e incorporee per un'ora ogni suo livello. Non ha effetto sulle creature invisibili e nascoste magicamente. Un risultato di 00 rende il mistico etereo per un'ora

BLUFF: Il mistico può parlare in modo estremamente persuasivo, purché i suoi argomenti siano plausibili tramite l'effetto di apposite pozioni ed effluvi a base di loto nero. Un risultato di 00 rivela alla vittima che il mistico sta mentendo, suscitandone l'ira.

Terzo Circolo – Discepolo del Ki

RESISTENZA AL DOLORE: permette al mistico di resistere a qualsiasi tipo di tortura. Tutti i danni sono dimezzati e ogni tiro salvezza o controllo abilità ha un bonus di +4 (+20%). Durata: le torture di una giornata. Un risultato di 00 rende il mistico molto sensibile al dolore e arrendevole.

MENTE DEL FANTASMA: il mistico viene percepito come un miraggio oppure con 1D8 di immagini speculari a sé stesso. In caso di miraggio il mistico ha un bonus di 4 punti alla classe armatura. In caso di immagine speculare il mistico ha fino a 7 immagini uguali a se stesso come nell'incantesimo dei maghi immagini illusorie. Un risultato di 00 circonda il mistico di un fuoco fatuo.

Quarto Circolo – Maestro del Ki

COLPIRE MIRATO: rinunciando ai suoi attacchi il mistico può effettuare un colpo mirato ad una parte anatomica del bersaglio senza malus al tiro per colpire spezzando l'arto del malcapitato. Ha effetto su tutte le creature del piano materiale, su non morti, costruiti e creature di altri piani di esistenza (non Avatar o Immortali). Un risultato di 00 fa sì che si spezzi l'arto del mistico che ha effettuato l'azione.

SENSO DEL FANTASMA: Il Mistico è in grado di sentire il pericolo una settimana prima che si manifesti e ne ha una rappresentazione attraverso una visione onirica. Un risultato di 00 fornisce una visione diversa della situazione.

Quinto Circolo – Gran Maestro del Ki

DIM-MAK O TOCCO DELLA MORTE: Il mistico, rinunciando ai suoi attacchi può produrre un colpo mirato senza malus al tiro per colpire che toglie un numero di punti ferita (lasciandone almeno uno) a scelta del mistico oppure paralizza la vittima. Il tocco della morte può essere utilizzato anche per riportare alla vita le creature con punti ferita da -9 a 0. Un risultato di 00 porta il mistico a 0 punti ferita.

IL LOTO NERO

Il loto nero è un fiore molto particolare che cresce solamente in zone con una fortissima escursione termica. Con le varie parti di questo rarissimo fiore si possono creare molte misture dalle peculiarità interessantissime.

Le ricette per la lavorazione del Loto sono segretissime e vengono tramandate solamente da bocca di alchimista ad orecchio di alchimista, oppure tramandate di padre in figlio. Nessuno è mai riuscito a raccogliere tutte le formule, ma è convinzione comune nell'ambiente alchemico, che le sfumature siano infinite, visto che dalle poche formule conosciute si ottengono effetti che vanno dall'estasi alla morte dopo lenta e dolorosa agonia.

I mistici dell'isola dell'alba custodiscono molti dei segreti del loto nero. Le misture sono le più varie, qui di seguito ci sono le più conosciute:

- **POLVERE dei SOGNI** [famiglia D'Ambreville]: se inalata getta in un sonno profondissimo popolato dei sogni più bizzarri e strani, al risveglio il sognatore dovrà superare un TS contro Bacchette, oppure il sogno diverrà realtà. Il TS va fatto sempre e comunque, anche se il sogno è stato vantaggioso.
- **VELENO delle SABBIE** [tribù nomade di Ylaruam]: è una sostanza inodore ed incolore che deve essere sciolta in un liquido per fare effetto, una volta fatto ciò non vi è più modo di notarla. Non è un vero e proprio veleno, ma agisce sulle terminazioni nervose delle articolazioni (superiori e/o inferiori) paralizzandole completamente. Esiste un antidoto che consiste nell'ingerire un cucchiaino di sostanza non disciolta, ma deve essere presa entro COS in ore, altrimenti l'effetto sarà irreversibile.
- **SABBIA del DRAGO** [draghi dorati del Wyrtheet]: la formula andò persa durante una delle guerre tra draghi ed umani, ma tuttora ce ne sono alcuni esemplari in giro per Mystara. E' un potente allucinogeno che stimola i muscoli fino all'inverosimile: in pratica le caratteristiche di FOR, COS e DES vengono raddoppiate, di contro tutti i TS e le caratteristiche di INT, SAG e CAR subiscono una penalità di -6 (cumulativa con altre fonti), inoltre il PG smette di sentire dolore e la gestione dei PF passa interamente al Master. La durata è variabile, si consiglia 3d6+2 di round.
- **OBLIO NERO** [alchimisti di Glantri]: questa mistura si presenta sotto forma di un liquido marrone gelatinoso che, se ingerito, induce uno stato molto simile alla morte che non può essere rilevato se non magicamente. La durata di questo stato dipende da come è stato preparato il composto e deve, ovviamente, essere decisa a priori. Non esiste nessun modo conosciuto per far risvegliare un *obliato* se non quello di aspettare pazientemente che la mistura svanisca da sola. Gli *obliati* hanno comunque percezione di tutto ciò che gli succede intorno, gli manca solo la vista!!
- **POLVERE della VITA** [Halfeim, clan]: questo è il più potente antidoto mai conosciuto, il suo potere è quasi equiparabile alle capacità curative dei chierici. In pratica funziona come antidoto per qualsiasi veleno o malattia di origine naturale, non magica, basta una singola dose per curare ogni singolo acciaccio. Le uniche cose cui è refrattario sono gli effetti delle altre pozioni create con il Loto Nero. Si mormora che questa mistura sia così potente perché creata con foglie dell'albero della vita, ma ovviamente nessuno che non sia un custode elfo potrebbe confermare.
- **OLIO di ROCCIA** [??]: è un particolare liquido viscoso di colore nero che ha bisogno di riposare un anno in una caverna al buio più assoluto (da qui il nome). Una sola goccia di questo liquido basta per contaminare 800/900 litri d'acqua. Chiunque beva l'olio di roccia incuberà nel suo organismo una malattia devastante (La Piaga) che porta alla morte entro 48h dalla contrazione del virus. Inoltre la Piaga ha una percentuale di contagio del 99% e si trasmette per via aerea.

Oltre a questi utilizzi esistono poi quelli studiati dai mistici dell'isola dell'Alba, noti però soltanto agli adepti del KI



Paladino

Requisiti minimi: Fo 12, Co 9, Sg 13, Ca 17

Requisito Primario: Forza, Carisma (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani **AM:** L/B

Punti ferita: 1d10 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +3 pf/liv. senza bonus Co.

Punti Esperienza ed Incantesimi

Liv.	PX	Incantesimi per Livello *					
		1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-	-
2	2.300	-	-	-	-	-	-
3	4.600	-	-	-	-	-	-
4	9.200	-	-	-	-	-	-
5	18.000	-	-	-	-	-	-
6	37.800	-	-	-	-	-	-
7	75.000	-	-	-	-	-	-
8	150.000	-	-	-	-	-	-
9	300.000	2	-	-	-	-	-
10	480.000	2	-	-	-	-	-
11	660.000	2	-	-	-	-	-
12	840.000	2	1	-	-	-	-
13	1.020.000	2	1	-	-	-	-
14	1.200.000	2	1	-	-	-	-
15	1.380.000	2	2	-	-	-	-
16	1.560.000	2	2	-	-	-	-
17	1.740.000	2	2	-	-	-	-
18	1.920.000	2	2	1	-	-	-
19	2.100.000	2	2	1	-	-	-
20	2.280.000	2	2	1	-	-	-
21	2.460.000	3	2	2	-	-	-
22	2.640.000	3	2	2	-	-	-
23	2.760.000	3	2	2	-	-	-
24	2.880.000	3	3	2	1	-	-
25	3.000.000	3	3	2	1	-	-
26	3.120.000	3	3	2	1	-	-
27	3.240.000	3	3	3	2	-	-
28	3.360.000	3	3	3	2	-	-
29	3.480.000	3	3	3	2	-	-
30	3.600.000	4	4	3	2	1	-
31	3.720.000	4	4	3	2	1	-
32	3.840.000	4	4	3	2	1	-
33	3.960.000	4	4	3	3	2	-
34	4.080.000	4	4	3	3	2	-
35	4.200.000	4	4	3	3	2	-
36	4.320.000	4	4	4	3	2	1

Attacchi per round (senza specializzazione)

Livello	Numero di attacchi per round
1-12	1
12-23	2
24-35	3
36	4

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
23	12
26	13
29	14
32	15
35	16

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -2 TxC

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	3
4	4
7	5
10	6
13	7
16	8
19	9
22	10
23	11
26	12
29	13
32	14
35	15

(*) più bonus In

Specializzazione nelle Armi

Livello	Arma da mischia	Balestra* leggera	Balestra* pesante	Pugnale	Arco*
1-6	3/2	1/1	1/2	1/1	1/1
7-11	2/1	3/2	1/1	1/1	1/1
12-23	5/2	2/1	2/1	2/1	2/1
24-35	3/1	3/1	3/1	3/1	3/1
36	4/1	4/1	4/1	4/1	4/1

(*) in caso di attacco ravvicinato, automaticamente iniziativa e +2 TxC corta distanza

Il costo della specializzazione è di 1 punto-capacità, tranne nell'arco che è di 2 punti-capacità

Tiri Salvezza

	Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
R.M. / Veleno		12	10	8	6	5	5	5	4	4	3	3	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone		13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi		14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Soffio del Drago		15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Incantesimi		16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Il Paladino - Restrizioni

Non può compiere deliberatamente un atto caotico: se lo fa perde immediatamente i suoi poteri e diventa un guerriero standard di livello equivalente. Per recuperare i poteri deve espiare le sue colpe secondo la volontà del suo Dio.

In combattimento è un avversario leale e non attacca mai fino a quando il suo avversario non ha sfoderato l'arma.

Il paladino odia profondamente i vendicatori e li attacca sempre qualora ne incontri uno (idem vale per un vendicatore che incontra un paladino).

Il Paladino non può possedere ricchezze di alcun tipo e non più di 10 oggetti magici.

Il Paladino non può usare pergamene.

Abilità del Paladino

Cavalcaturo: al 4° livello può avere un suo cavallo di battaglia, legato dal fato alle sorti del suo padrone.

Individuare il male: concentrandosi per un round, il paladino è in grado di individuare il male nel raggio di 18 metri. Può utilizzare questa abilità quando vuole.

Curare ferite: toccando una persona, il paladino gli cura 2 ferite per livello. Se ad esempio il paladino è di 9° livello, curerà alla vittima 18 punti-ferita. Questa abilità la si può utilizzare anche in combattimento, però per toccare la vittima occorre un tiro per colpire riuscito. Questa abilità può essere utilizzata una volta al giorno.

Cerchio di potere: impugnando una spada sacra, il paladino proietta un cerchio di potere di 9 metri di raggio, in cui ogni magia maligna di livello pari o inferiore a quello del paladino viene automaticamente annullata.

Protezione dal male: il paladino ha un'aura protettiva naturale con raggio di 3 metri. Entro quest'aura le creature maligne o evocate subiscono un -1 sui tiri per colpire. Le creature colpite da questi effetti riconoscono il paladino come origine del loro disagio.

Controllare demoni e non morti: giunto al 3° livello il paladino può cercare di controllare i non-morti con le stesse probabilità che avrebbe un chierico di due livelli inferiore. Se per esempio il paladino è di 7° livello, potrà controllare i non morti come se fosse un chierico di 5° livello.

Immune alle malattie: il paladino è immune a tutte le malattie di origine magica e non. Questa abilità non lo rende, però, immune alle maledizioni come la licanthropia.

Bonus sui tiri-salvezza: il paladino ha un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza.

Incantesimi: giunto al 9° livello, il paladino riceve gli incantesimi dalla sua divinità. Il paladino può accedere fino al 4° livello d'incantesimi. Le sfere a cui il paladino ha accesso sono: Combattimento, Divinazione, Guarigione e Protezione.

Bonus difensivo: bonus +2 sulla Classe Armatura se non si indossa alcun tipo di armatura e se si ha ingombro nullo.

Resistenza al veleno: +1 sui tiri-salvezza contro Veleno.

Resistenza allo charme: +2 sui tiri-salvezza contro attacchi o incantesimi basati su charme e simili.

Opzioni di combattimento: (dal 9° livello)

Schiantare: il paladino può effettuare la Schiantata solo usando un'arma.

Parare: il paladino può parare gli attacchi portati dai suoi avversari. Può parare solo attacchi provenienti da armi o creature di dimensioni uguali o inferiori alla propria categoria che lui sia in grado di vedere. La Parata si effettua in luogo del normale attacco (cioè "consuma" un attacco) e per parare il paladino deve effettuare un Tiro per Colpire la stessa Classe d'Armatura colpita dal suo avversario: se il tiro ha successo, la parata ha avuto effetto ed il paladino subisce la metà dei danni totali; viceversa non è riuscito nel suo intento (sprestando comunque un attacco).

Disarmare: questa opzione è utilizzabile solo usando un'arma contro un avversario che utilizzi un'altra arma.

Non Morto	1-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-32	33-36
Scheletro o 1 DV	-	T	C	C	C	C	C	C	C+
Zombi	-	T	T	C	C	C	C	C	C
Ghoul o 2 DV	-	7	T	T	C	C	C	C	C
Ombra o 3-4 DV	-	9	7	T	T	C	C	C	C
Wight o 5 DV	-	11	9	7	T	T	C	C	C
Ghast	-	-	11	9	7	T	T	C	C
Wraith o 6 DV	-	-	-	11	9	7	T	T	C
Mummia o 7 DV	-	-	-	-	11	9	7	T	T
Spettro o 8 DV	-	-	-	-	-	11	9	7	T
Vampiro o 9 DV	-	-	-	-	-	-	11	9	7
Fantasma o 10 DV	-	-	-	-	-	-	-	11	9
Lich o 11 DV	-	-	-	-	-	-	-	-	11
Speciale **	-	-	-	-	-	-	-	-	-

7, 9 o 11: risultato necessario, tirando 2d6, per controllare i Non Morti.

T: automaticamente controllati 2d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 round per livello.

C: controllo fedele di 2d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.

C+: controllo fedele di 3d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.

C#: controllo fedele di 4d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.



Ranger

Requisiti minimi: Fo 13, DS 13, CO 14, SG 14

Requisito Primario: Forza, Saggezza, Destrezza (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani, Elfi, Mezzelfi

AM: N/B, N/N, C/B, C/N. Non possono mai essere malvagi o legali buoni.

Punti ferita: 1d10 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +3 pf/liv. senza bonus Co.

Punti Esperienza

Liv.	PX	Incantesimi per Livello *						Abilità	
		1	2	3	4	5	6	Muoversi in silenzio	Celarsi nelle ombre
1	-	-	-	-	-	-	-	10	15
2	2.300	-	-	-	-	-	-	15	21
3	4.600	-	-	-	-	-	-	20	27
4	9.200	-	-	-	-	-	-	25	33
5	18.000	1	-	-	-	-	-	31	40
6	37.800	1	-	-	-	-	-	37	47
7	75.000	1	-	-	-	-	-	43	55
8	150.000	2	-	-	-	-	-	49	62
9	300.000	2	-	-	-	-	-	56	70
10	480.000	2	-	-	-	-	-	63	78
11	660.000	2	1	-	-	-	-	70	86
12	840.000	2	1	-	-	-	-	77	94
13	1.020.000	2	1	-	-	-	-	85	99
14	1.200.000	2	2	-	-	-	-	93	99
15	1.380.000	2	2	-	-	-	-	99	99
16	1.560.000	2	2	1	-	-	-	99	99
17	1.740.000	2	2	1	-	-	-	99	99
18	1.920.000	2	2	1	-	-	-	99	99
19	2.100.000	3	2	1	-	-	-	99	99
20	2.280.000	3	2	1	-	-	-	99	99
21	2.460.000	3	2	1	1	-	-	99	99
22	2.640.000	3	2	1	1	-	-	99	99
23	2.760.000	3	2	2	1	-	-	99	99
24	2.880.000	3	2	2	1	-	-	99	99
25	3.000.000	3	2	2	1	-	-	99	99
26	3.120.000	3	2	2	2	-	-	99	99
27	3.240.000	3	2	2	2	-	-	99	99
28	3.360.000	3	2	2	2	-	-	99	99
29	3.480.000	3	3	2	2	-	-	99	99
30	3.600.000	3	3	2	2	-	-	99	99
31	3.720.000	3	3	2	2	-	-	99	99
32	3.840.000	3	3	2	2	1	-	99	99
33	3.960.000	3	3	2	2	1	-	99	99
34	4.080.000	3	3	3	2	1	-	99	99
35	4.200.000	3	3	3	3	1	-	99	99
36	4.320.000	3	3	3	3	2	-	99	99

(*) Solo per sfere clericali Animale e Vegetale.

Le abilità speciali funzionano solo se il ranger indossa massimo una corazza di bande o ancor più leggera. Nella tabella è indicata la sua probabilità di riuscita in un ambiente non naturale (un'umida cripta o una strada di città), la sua probabilità di successo è dimezzata.

Tiri Salvezza

	Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
R.M. / Veleno		12	10	8	6	5	5	5	4	4	3	3	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone		13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi		14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Soffio del Drago		15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Incantesimi		16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Attacchi per round

(senza specializzazione)

Livello	Numero di attacchi per round	
	Mischia*	Lancio
1-12	1	2
12-23	2	3
24-35	3	4
36	3	5

* per ogni mano

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
23	12
26	13
29	14
32	15
35	16

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -2 TxC

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	3
4	4
7	5
10	6
13	7
16	8
19	9
22	10
23	11
26	12
29	13
32	14
35	15

(*) più bonus In

Specializzazione nelle Armi

Livello	Arma da mischia	Balestra* leggera	Balestra* pesante	Pugnale	Arco*
1-6	3/2	2/1	1/1	3/1	2/1
7-11	2/1	5/2	2/1	4/1	2/1
12-23	5/2	3/1	3/1	5/1	3/1
24-35	3/1	4/1	4/1	3/1	4/1
36	4/1	5/1	5/1	3/1	5/1

(*) in caso di attacco ravvicinato, automaticamente iniziativa e +2 TxC corta distanza. Il costo della specializzazione è di 1 punto-capacità, tranne nell'arco che è di 2 punti-capacità.

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Profilo ed Abilità del Ranger



Il ranger cresce come un normale guerriero (PF, caratteristiche, t.s. e txc), può combattere senza penalità con 2 armi da mischi, ha il doppio attacco con le armi da tiro sin dal 1° livello, non prenderà mai il 4° attacco con le armi normali ma avrà sempre un attacco in più con le armi da tiro.

Il ranger è un cacciatore ed un esperto dei boschi sopravvive grazie alla sua spada e al suo ingegno. La storia e la leggenda ce ne forniscono degli esempi: Robin Hood, Orione e le cacciatrici di Diana. E' particolarmente bravo a seguire le piste, pedinare e intagliare il legno.

Le abilità speciali funzionano solo se il ranger indossa massimo una corazza di bande o ancor più leggera.

Può combattere con due armi senza penalità sui tiri per colpire; in tal caso ovviamente, non può usare lo scudo.

E' un esperto boscaiolo: possiede la capacità Seguire tracce il ranger ha questa capacità gratuitamente. Si tratta di una dote che migliora di un +1 ogni tre livelli guadagnati (+1 dal 3° al 5°, +2 dal 6° all'8°, ecc.).

Il ranger può cercare di muoversi silenziosamente o di nascondersi nelle ombre. Nella tabella è indicata la sua probabilità di riuscita all'aperto, quando si trova in

un ambiente non naturale (un'umida cripta o una strada di città), la sua probabilità successo è dimezzata.

Nel loro ruolo di protettori della natura, i ranger tendono a concentrare i loro sforzi contro una creatura particolare, di solito quella che imperversa nel luogo dove vivono. Prima di avanzare al 2° livello, ogni ranger deve scegliersi una specie nemica: tipici esempi sono i giganti, gli orchetti, gli uomini-lucertola, i troll o i ghouls. Spetta al DM l'ultima parola sulla scelta fatta. D'ora in avanti, ogni volta che il ranger incontra quel genere di nemico, ha un bonus di +4 sul tiro per colpire. Riuscire a dissimulare una tale inimicizia è molto difficile, quindi il ranger ha una penalità di -4 su tutti i tiri per le reazioni negli incontri con creature di questo tipo. Se si trova a dover combattere contro un gruppo misto di mostri, inoltre, il ranger si dirige sempre verso il suo tradizionale nemico, a meno che non ce ne sia qualcun altro molto più pericoloso.

Essendo dotati di una certa "empatia animale", i ranger sono a loro agio sia con gli animali addestrati che con quelli selvatici e possono cercare di modificarne le reazioni, purché si tratti di creature presenti in natura (orsi, serpenti, zebre ecc.). Quando ha a che fare con animali domestici o non ostili il ranger può avvicinarsi e familiarizzare automaticamente. Riesce, inoltre, ad intuirne subito l'indole (capisce qual è il cavallo migliore del recinto o che il neonato è davvero promettente). Se il ranger si trova di fronte ad una bestia selvatica o addestrata ad attaccare, questa deve superare un tiro-salvezza contro bastone magico per poter resistere al suo tentativo di leggerle nell'animo (si usa questo riferimento anche se i poteri del ranger non sono di natura magica), con una penalità di -1 per ogni tre livelli del ranger (-1 dal 1° al 3°, -2 dal 4° al 6°, ecc.). Se fallisce il tiro-salvezza, la sua reazione si sposta di una categoria, a scelta del ranger. Il ranger deve trovarsi, ovviamente, vicino alla creatura e non mostrare paura nei suoi confronti.

Il ranger può imparare gli incantesimi dei sacerdoti ma solo quelli della sfera animale e vegetale. Ottiene ed usa i suoi incantesimi in base alle regole per i sacerdoti. Non ha bonus per l'alto punteggio di Saggezza, e non sa usare le pergamene e gli oggetti magici dei chierici, a meno che non sia specificato diversamente.

I ranger possono costruirsi castelli, fortini e fortezze, ma facendolo non si conquistano alcun segue speciale.

Al 10° livello, il ranger attrae 2d6 seguaci: può trattarsi di umani o, più spesso, di animali, o perfino di sconosciuti abitanti del territorio. Si può decidere di quali creature si tratti con la tabella seguente oppure lasciare che sia il DM a scegliere.

Tiro	Seguace
1-10	Orso nero
11-20	Orso bruno
21	Brownie*
22-26	Chierico (umano)
27-38	Cane/lupo
39-40	Druido
41-50	Falcone
51-53	Guerriero (elfo)
54-55	Cuerriero (gnomo)
56-57	Guerriero (halfling)
58-65	Guerriero (umano)
66	Guerriero (elfo 3° livello)*
67-72	Grande felino (tigre, leone, etc.)*
73	Ippogrifo
74	Pegaso*
75	Pixie*
76-90	Ranger
91-94	Corvo
95	Satiro*
96-97	Ladro (umano)
98	Treant*
99	Orso mannaro/tigre mannara *
00	Altra creatura selvatica (scelta dal DM)

* Se il ranger ha già un seguace di questo tipo, ripetere il tiro.

Naturalmente, il DM potrà assegnare creature particolari, scelte da questa lista o da qualsiasi altra fonte, anche perché certi animali non esistono in ogni regione: è ben poco probabile che una tigre venga a gironzolare in un posto simile all'Europa occidentale. Questi seguaci arrivano nel corso di vari mesi. Spesso il ranger li incontra nelle sue avventure (questi incontri sono una buona occasione per il gioco di ruolo). All'inizio i seguaci sono automaticamente fedeli ed amichevoli nei confronti del ranger, mentre il loro comportamento futuro dipende da come verranno trattati. In ogni caso, il ranger non comunica con loro in modo speciale: o è in grado di parlarci o si accontenta di averne la compagnia silenziosa durante i suoi viaggi. Naturalmente il ranger non è obbligato a tenersi i seguaci: se preferisce starsene da solo, può congedarli in qualsiasi momento. Non ne saranno felici, ma resteranno pronti a correre da lui nel caso in cui avesse ancora bisogno di aiuto.

Come il paladino, anche il ranger ha un suo codice di comportamento. Inoltre, i ranger tendono ad essere dei solitari, sempre in viaggio: non possono avere gregari, mercenari e nemmeno servitori finché non arrivano all'8° livello. Non possono avere più tesoro di

quel che riescono a portare: l'eccedenza dev'essere convertita in qualcosa che si possa trasportare o nascosto.

Incantesimi del Ranger

Primo Livello

Sfera Animale
Amicizia con gli animali
Invisibilità agli animali
Localizzare animali o piante

Sfera Vegetale
Eliminare le tracce
Intralcicare
Randello

Secondo Livello

Sfera Animale
Charmare persone o mammiferi
Charmare serpenti
Messaggero
Parlare con gli animali

Sfera Vegetale
Bacche della salute
Deformare il legno
Incespicare
Pelle coriacea

Terzo Livello

Sfera Animale
Attirare insetti
Blocca animali

Sfera Vegetale
Albero
Crescita di spine
Crescita vegetale
Trappola

Quarto Livello

Sfera Animale
Attirare animali
Charmare creature dei boschi
Insetti giganti
Respingere insetti

Sfera Vegetale
Bastoni in serpenti
Bloccapiante
Foresta illusoria
Parlare con le piante
Porta vegetale

Quinto Livello

Sfera Animale
Attirare animali II
Crescita animale

Sfera Vegetale
Barriera anti-vegetale
Passapiante



Vendicatore

Requisiti minimi: Fo 12, Co 9, Sg 13, Ca 17

Requisito Primario: Forza, Carisma (se 16 o oltre +10% sui PX guadagnati)

Razze: Umani

AM: L/M

Punti ferita: 1d10 per livello fino al 9° + bonus Co., poi +3 pf/liv. senza bonus Co.

Punti Esperienza

Liv.	PX	Incantesimi per Livello					
		1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-	-
2	2.300	-	-	-	-	-	-
3	4.600	-	-	-	-	-	-
4	9.200	-	-	-	-	-	-
5	18.000	-	-	-	-	-	-
6	37.800	-	-	-	-	-	-
7	75.000	-	-	-	-	-	-
8	150.000	-	-	-	-	-	-
9	300.000	2	-	-	-	-	-
10	480.000	2	-	-	-	-	-
11	660.000	2	-	-	-	-	-
12	840.000	2	1	-	-	-	-
13	1.020.000	2	1	-	-	-	-
14	1.200.000	2	1	-	-	-	-
15	1.380.000	2	2	-	-	-	-
16	1.560.000	2	2	-	-	-	-
17	1.740.000	2	2	-	-	-	-
18	1.920.000	2	2	1	-	-	-
19	2.100.000	2	2	1	-	-	-
20	2.280.000	2	2	1	-	-	-
21	2.460.000	3	2	2	-	-	-
22	2.640.000	3	2	2	-	-	-
23	2.760.000	3	2	2	-	-	-
24	2.880.000	3	3	2	1	-	-
25	3.000.000	3	3	2	1	-	-
26	3.120.000	3	3	2	1	-	-
27	3.240.000	3	3	3	2	-	-
28	3.360.000	3	3	3	2	-	-
29	3.480.000	3	3	3	2	-	-
30	3.600.000	4	4	3	2	1	-
31	3.720.000	4	4	3	2	1	-
32	3.840.000	4	4	3	2	1	-
33	3.960.000	4	4	3	3	2	-
34	4.080.000	4	4	3	3	2	-
35	4.200.000	4	4	3	3	2	-
36	4.320.000	4	4	4	3	2	1

Attacchi per round (senza specializzazione)

Livello	Numero di attacchi per round
1-12	1
12-23	2
24-35	3
36	4

Capacità nelle Armi *

Livello	Capacità
1	4
4	5
7	6
10	7
13	8
16	9
19	10
22	11
23	12
26	13
29	14
32	15
35	16

(*) Se si utilizza un'arma di cui non si ha la capacità -2 TxC

Capacità Generiche*

Livello	Capacità
1	3
4	4
7	5
10	6
13	7
16	8
19	9
22	10
23	11
26	12
29	13
32	14
35	15

(*) più bonus In

Specializzazione nelle Armi

Livello	Arma da mischia	Balestra* leggera	Balestra* pesante	Pugnale	Arco*
1-6	3/2	1/1	1/2	1/1	1/1
7-11	2/1	3/2	1/1	1/1	1/1
12-23	5/2	2/1	2/1	2/1	2/1
24-35	3/1	3/1	3/1	3/1	3/1
36	4/1	4/1	4/1	4/1	4/1

(*) in caso di attacco ravvicinato, automaticamente iniziativa e +2 TxC corta distanza

Il costo della specializzazione è di 1 punto-capacità, tranne nell'arco che è di 2 punti-capacità

Tiri Salvezza

	Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
R.M. / Veleno		12	10	8	6	5	5	5	4	4	3	3	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone		13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi		14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Soffio del Drago		15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Incantesimi		16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Tiro Per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
THAC0	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

Il Vendicatore



Il Vendicatore è un guerriero che rispetta le regole della cavalleria anche se il suo animo è votato al male. Il Vendicatore non prova nessuna pietà per coloro che si frappongono ai suoi fini e nessuno può trattenerlo dal fare giustizia sommaria, quando lo ritiene opportuno. Fondamentalmente il Vendicatore è colui che segue ciecamente la legge che decide di servire, ha un codice d'onore rigido, non discute mai gli ordini, e pur di fare rispettare un regolamento, non esita ad uccidere. Se la giustizia non funziona ci pensa lui a metterla in atto. Il Vendicatore è in genere un tipo molto schivo e riservato, ed è difficile stabilire quale sia la causa che lo ha portato ad intraprendere questa carriera: carriera segnata comunque da una volontà divina, generalmente un dio di allineamento Legale Malvagio.

Il DM può essere molto elastico: fondamentalmente qualsiasi dio non Caotico può concedere dei poteri ad un Vendicatore, ma questi dovrà utilizzarli solo ed esclusivamente per fare rispettare leggi e regolamenti, anche a costo della propria vita. Potrebbe esistere anche un Vendicatore di un dio dei boschi, per esempio, anche se i poteri devono essere sempre coerenti con la natura del dio in questione.

Restrizioni

Non può compiere deliberatamente un atto caotico: se lo fa perde immediatamente i suoi poteri e diventa un guerriero standard di livello equivalente. Per recuperare i poteri deve espiare le sue colpe secondo la volontà del suo Dio.

In combattimento è un avversario leale e non attacca mai fino a quando il suo avversario non ha sfoderato l'arma.

Il vendicatore odia profondamente i paladini e li attacca sempre qualora ne incontri uno (idem vale per un paladino che incontri un vendicatore).

Abilità del Vendicatore

Individuare il bene: concentrandosi per un round, il vendicatore è in grado di individuare il bene nel raggio di 18 metri. Può utilizzare questa abilità quando vuole.

Infliggere ferite: toccando una persona, il vendicatore gli infligge 2 ferite per livello. Se ad esempio il vendicatore è di 9° livello, causerà alla vittima una perdita di 18 punti-ferita. Questa abilità la si può utilizzare anche in combattimento, però per toccare la vittima occorre un tiro per colpire riuscito. Questa abilità può essere utilizzata una volta al giorno.

Cerchio di potere: impugnando una spada demoniaca, il vendicatore proietta un cerchio di potere di 9 metri di raggio, in cui ogni magia benigna di livello pari o inferiore a quello del vendicatore viene automaticamente annullata.

Protezione dal bene: il vendicatore ha un'aura protettiva naturale con raggio di 3 metri. Entro quest'aura le creature buone o evocate subiscono un -1 sui tiri per colpire. Le creature colpite da questi effetti riconoscono il vendicatore come origine del loro disagio.

Immune alle malattie: il vendicatore è immune a tutte le malattie di origine magica e non. Questa abilità non lo rende, però, immune alle maledizioni come la licanthropia.

Bonus sui tiri-salvezza: il vendicatore ha un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza.

Incantesimi: giunto al 9° livello, il vendicatore riceve gli incantesimi dalla sua divinità. La progressione è la stessa dei paladini, e come loro, anche il vendicatore può accedere fino al 4° livello d'incantesimi. Le sfere a cui il vendicatore ha accesso sono: Necromanzia, Oscurità, Combattimento e

Protezione. La sfera Oscurità nelle normali regole di AD&D non è riportata o meglio fa parte della sfera del Sole; riportarla è facilissimo, perché non comprende altro che gli incantesimi della sfera Sole, ma invertiti (per esempio la sfera Sole comprende l'incantesimo *Luce*, per la sfera Oscurità sarà quindi *Buio*).

Bonus difensivo: bonus +2 sulla Classe Armatura se non si indossa alcun tipo di armatura e se si ha ingombro nullo.

Resistenza al veleno: +1 sui tiri-salvezza contro Veleno.

Resistenza allo charme: +2 sui tiri-salvezza contro attacchi o incantesimi basati su *charme* e simili.

Opzioni di combattimento: (dal 9° livello)

Schiantare: il vendicatore può effettuare la Schiantata solo usando un'arma.

Parare: il vendicatore può parare gli attacchi portati dai suoi avversari. Può parare solo attacchi provenienti da armi o creature di dimensioni uguali o inferiori alla propria categoria che lui sia in grado di vedere. La Parata si effettua in luogo del normale attacco (cioè "consuma" un attacco) e per parare il vendicatore deve effettuare un Tiro per Colpire la stessa Classe d'Armatura colpita dal suo avversario: se il tiro ha successo, la parata ha avuto effetto ed il vendicatore subisce la metà dei danni totali; viceversa non è riuscito nel suo intento (sprestando comunque un attacco).

Disarmare: questa opzione è utilizzabile solo usando un'arma contro un avversario che utilizzi un'altra arma.

Controllare demoni e non morti: giunto al 3° livello il vendicatore può cercare di controllare non-morti, baatezu, tanar'ri e altre creature demoniache, con le stesse probabilità che avrebbe un chierico di due livelli inferiore. Se per esempio il vendicatore è di 7° livello, potrà controllare i non morti e i demoni come se fosse un chierico di 5° livello.

Non Morto	1-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-32	33-36
Scheletro o 1 DV	-	T	C	C	C	C	C	C	C+
Zombi	-	T	T	C	C	C	C	C	C
Ghoul o 2 DV	-	7	T	T	C	C	C	C	C
Ombra o 3-4 DV	-	9	7	T	T	C	C	C	C
Wight o 5 DV	-	11	9	7	T	T	C	C	C
Ghast	-	-	11	9	7	T	T	C	C
Wraith o 6 DV	-	-	-	11	9	7	T	T	C
Mummia o 7 DV	-	-	-	-	11	9	7	T	T
Spettro o 8 DV	-	-	-	-	-	11	9	7	T
Vampiro o 9 DV	-	-	-	-	-	-	11	9	7
Fantasma o 10 DV	-	-	-	-	-	-	-	11	9
Lich o 11 DV	-	-	-	-	-	-	-	-	11
Speciale **	-	-	-	-	-	-	-	-	-

7, 9 o 11: risultato necessario, tirando 2d6, per controllare i Non Morti.

T: automaticamente controllati 2d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 round per livello.

C: controllo fedele di 2d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.

C+: controllo fedele di 3d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.

C#: controllo fedele di 4d6 Dadi Vita di Non Morti per 1 giorno per livello.

Indice delle Classi

- [Barbaro](#).....
- [Bardo](#).....
- [Bardo Oscuro](#).....
- [Cavaliere del Norwold](#).....
- [Chierico](#).....
- [Druido](#).....
- [Guerriero](#).....
- [Ladro](#).....
- [Mago](#).....
- [Mistico](#).....
- [Paladino](#).....
- [Ranger](#).....
- [Vendicatore](#).....