



La prova del mago Selidor

Piove mentre la notte scende sulla città. Sei seduto al tavolo della locanda dove pernotti e ti si avvicina un ragazzino tutto bagnato e mal vestito. Ha una busta in mano che ti porge dicendo: “Per il signor Selidor Sibilescu”, lascia la busta sul tavolo e corre via.

Sul biglietto trovi scritto – DOMANI NOTTE ALLE 11 PRESSO LE ROVINE. VIENI SOLO, NON FARTI SEGUIRE.

Al luogo dell'appuntamento, trovi una figura incappucciata che ti si avvicina: “Sapevo che saresti venuto, seguimi l’Arcano Maestro vuole conoscerti. Non farmi domande, non mi è dato di dirti altro”. Senza dire altro, ti conduce per cunicoli e tunnel nel cuore delle fogne e dei sotterranei segreti della città. Lì la figura si è tolta il cappuccio rivelando un volto di vecchio, lunghi capelli bianchi, un fisico magro, un po’ curvo ma asciutto. Ti sembra di percorrere un labirinto così intricato che non ritroveresti mai la strada da solo, fino alla superficie. Ad un certo punto vi ritrovate davanti ad un enorme portale di legno, il tuo accompagnatore fa un gesto con la mano, pronuncia arcane parole e questo si apre mostrando uno splendido atrio con al centro una fontana a forma di piramide tutta d’oro e strane rune sulla superficie. Ti conduce davanti alla porta opposta a quella da cui siete entrati, bussava e ti chiede di aspettare. Quando esce di invita ad entrare: “Il Arcano Maestro ti aspetta”.

.....

LA VERA STORIA

Intorno al 1500 PI, l’Impero di Nithia era all’apice della sua potenza. Fondato sulle sponde di un grande fiume che scorreva nel cuore dell’odierno Mondo Conosciuto, nella regione dell’attuale Ylaruam, Nithia fu la culla di una civiltà che rivaleggiò con quella del precedente Impero di Blackmoor. I faraoni, i sovrani di Nithia, costruirono imponenti piramidi come monumenti della loro potenza, e inviarono missioni di esplorazione in tutte le regioni circostanti, per espandere i confini del proprio dominio e trovare nuove risorse da sfruttare. L’immortale Thanatos diede il via al suo piano per corrompere il cuore di Nithia e portare alla sua distruzione, e le sue macchinazioni portarono inevitabilmente al crollo di Nithia due secoli dopo, quando gli altri immortali, irritati e preoccupati dalle ricerche proibite e dalla superbia dei governanti nithiani, decisero di cancellare la civiltà nithiana dalla faccia del globo. Il processo che portò alla scomparsa di Nithia fu

particolarmente veloce e implacabile. Per evitare che chiunque potesse ricordare le nefandezze di Nithia, gli immortali crearono anche una maledizione nota come l'incantesimo dell'oblio. Questo potente incantamento influenzò tutte le creature viventi di Mystara, eliminando qualsiasi ricordo di Nithia e dei nithiani dalla loro mente, e distruggendo gran parte dei loro monumenti sparsi per il mondo; così, il maestoso impero di Nithia scomparve tra le nebbie del tempo, come se non fosse mai esistito. Tuttavia, in alcune regioni la distruzione non fu assoluta: alcune piramidi sopravvissero, a testimonianza dell'arte e delle conoscenze superiori dei loro costruttori, dei quali tuttavia la gente della costa non conservò memoria alcuna; a tutt'oggi, molti credono che quelle costruzioni siano antiche vestigia della civiltà wallara.

LA PROVA

Davanti a te vedi un enorme portale di legno molto semplice ma massiccio. Non vi sono scritte, solo, sulla destra, un teschio con 20 denti. Appena ti avvicini comincia a parlare:

*Se passar vorrai
il campione delle carte
premer dovrai
seguito dal suo doppio
e dalla regina di sotto*

La sequenza è 1↓, 2↑ e 9↓. Se viene premuto un dente corretto, esso resta premuto. Se è sbagliato, un scossa colpirà chi ha azionato il pulsante, causando un numero di pf pari al numero premuto e resettando la sequenza. A sequenza completata, il portone si apre.

Il Corridoio della Morte

Oltre il portone vedi un lungo corridoio non tanto largo che prosegue verso il basso. L'aria ha un sempre maggiore sentore di magia e perversione. Man mano che prosegui, le pareti appaiono sempre più costituite di ossa umane, teschi e altre orribili cose. La luce è data da candele apparentemente eterne poste su candelabri di ossa.

Alla tua sinistra appare una porta che si apre al tuo arrivo.

La Sala delle Torture

Ti ritrovi in una vera e propria sala delle torture. Urla atroci e strazianti ti riempiono le orecchie. L'ambiente è impregnato dell'odore di urina e di carne bruciata.

.....

Una volta uscito la porta alle tue spalle scompare e ne compare una davanti a te, sulla destra del corridoio. Si apre appena ti avvicini.

Laslo!

Ti ritrovi in una piccola radura. La porta alle tue spalle scompare. Davanti a te, sotto un albero vedi un uomo coperto di una tunica grigia inginocchiato sopra un corpo disteso a terra. C'è del sangue sulle sue mani e sul corpo a terra privo di sensi. Per terra noti una spada sporca si

sangue ed un flauto a te molto familiare. Il figuro si muove leggermente di lato ed intravedi il viso dell'uomo a terra. Lo riconosci; è Laslo e di sembra ormai privo di vita.

....

Li vicino, dietro ad un albero c'è un enorme orso morto e noti che le ferite sul corpo del tuo amico sono state inferte dai suoi micidiali artigli.

Alle tue spalle ricompare la porta da cui sei entrato, aperta e man mano l'immagine della radura scompare. Una volta uscito la porta scompare ed alla tua sinistra ne compare un'altra. Avvicinandoti alla porta, questa si apre con un sinistro cigolio.

Credi!

Il corridoio sembra continuare al di là, ma è tutto immerso nel buio, scorgi solo una luce blu trasparire alla fine del tunnel. Prima di entrare, senti una voce alle tue spalle: "Procedi attraverso la prossima stanza con gli occhi ben chiusi, altrimenti morirai". Il fantasma di un vecchio cieco sta avanzando verso di te, ti passa attraverso e procede lungo la stanza buia fino a sparire nella luce blu.

Nella stanza c'è un golem di ferro, comandato a ignorare tutti coloro che entrano ad occhi chiusi, e ad attaccare tutti gli altri. Inoltre ci sono due illusioni permanenti di altri due golem che si comportano esattamente come il vero golem. Un tiro per individuare l'illusione verrà fatto con una penalità di -3 se il PG è stato già colpito dal vero golem.

Nota che il golem attaccherà chiunque, supplicante o nemico, che abbia gli occhi aperti.

Inoltre nella stanza c'è un piccolo spiritello inoffensivo che però cerca di infastidire e far aprire gli occhi a chiunque entri.

Inversi

Andando verso la luce, ti ritrovi in un'altra stanza illuminata da un globo di luce blu sospeso a mezz'aria. Sulla parete di fronte a te c'è un gigantesco specchio. Copre l'intera parete, dal soffitto al pavimento ed è circa di 60 m quadri. Quando esami lo specchio, ti accorgi che la tua immagine speculare ti guarda ferocemente.

Si tratta di uno *Specchio dell'opposizione* modificato, serve a testare il valore in battaglia, ma anche l'ingenuità.

Ad un certo punto vedi che il mago riflesso nello specchio lancia un incantesimo contro di te.

In realtà lo specchio è protetto da potenti magie che riflettono l'incantesimo direttamente su chi lo ha lanciato. Le immagini dello specchio in realtà non lanciano nulla, attendono la reazione degli esperti di magia, attendono che l'incantesimo che hanno lanciato rimbalzi su loro stessi, ridono ed escono dallo specchio per il combattimento.

All'improvviso una massiccia sfera si trova a metà strada fra te e la tua immagine. "Ascolta bene le mie parole, - dice la figura con tono basso- Studia bene la sfera e controllala. Il suo tocco è mortale. Se ti tocca io vinco, se tocca me tu vinci. Cominciamo!"

La sfera è una *Sfera della distruzione*. Si trova esattamente a 12 m. Se Selidor vince, il mago e la sfera scompaiono, altrimenti..... tiro DESTREZZA quando la sfera si avvicina.

APPENDICE 1

La Bottega dell'Alchimista

ROSSA la pelle avvizzisce se non beve 3 litri di acqua al giorno

ARANCIONE perde 2 PF permanenti

BLU gli occhi diventano come di giada, pupillae a fessura inespessivi; la vista non viene alterata

VERDE la fisionomia del viso e la lingua diventano come quelle di un serpente

NERA la carnagione diventa molto scura ed i peli della testa bianchi

TRASPARENTE invecchia di 3 anni ed i peli del corpo diventano bianchi

La grotta e l'arco

Nella parete di fronte a te si apre l'antra di una grotta. La grotta emana una sensazione indefinibile di acqua, non di umido, proprio di acqua. Le pareti sono regolari e ben squadrate, ma certamente non lavorate da mano d'uomo.

All'inizio incontrate delle scale che scendono per molti metri, poi la galleria prosegue a lungo, buia e vagamente minacciosa. La galleria in questo punto è attraversata da un arco. Su di esso sono incise queste parole.

L'arco contiene un enigma che fornisce preziosi indizi per superare indenni la Sala delle Statue e il Fiume dell'Oblio:

*Se sul legno del guerriero
il gran fiume vuoi passare
prendi il lasciapassare
dalla donna dalla quale
non ti aspetti nessun male.*

Il "legno del guerriero" è il drakkar del traghettatore fantasma, il "gran fiume" il Fiume dell'Oblio, la "donna" che non può fare alcun male la statua della donna morta nella cui nicchia si può trovare il "lasciapassare" nella Sala delle Statue, proprio oltre l'arco.

La Sala delle Statue

Ti trovi in una sala non molto grande, di forma rozzamente circolare. Oltre questa sala senti il rumore dell'acqua che scorre. Nella sala vi sono cinque statue di corallo rosa levigato e scolpito superbamente. Ciascuna statua ritrae la stessa donna in diverse posizioni o atteggiamenti. Da sinistra a destra, mentre piange, mentre bacia un uomo, mentre allatta un bambino, nuda e addormentata su una sedia, e infine morta, composta sul catafalco. Sotto ogni statua c'è una piccola nicchia, non più larga del pugno di un uomo. Appena entri nella stanza, due muri appaiono magicamente e bloccano le due uscite.

I muri sono magici, ma possono essere demoliti, ma per procedere devi trovare il lasciapassare. Il lasciapassare si trova in un cilindretto d'osso in fondo alla nicchia sotto la statua della donna morta. Le nicchie hanno una forma a L, per cui non si può semplicemente guardare dov'è il lasciapassare: occorre mettere la mano o un altro oggetto. Tuttavia, poiché la stanza è una vera e propria prova, ogni manipolazione della statua sbagliata al fine di trovare il lasciapassare (perciò non un tentativo di *scoprire trappole*), oppure ogni volta che si infila nella nicchia giusta un oggetto e non la mano, appare nella stanza 1 metro d'acqua. Poiché il soffitto è alto quattro metri, sono possibili al massimo otto tentativi sbagliati - oltre i personaggi affogheranno senza scampo. Se viene infilato un oggetto nella nicchia giusta, tuttavia, anche se l'acqua fa la sua comparsa ci si accorge che c'è qualcosa nascosto nella nicchia. Le statue sono fissate al pavimento e non possono essere smosse: un tentativo di demolirle conta come *manipolazione della statua sbagliata*.

Appena trovi e prendi il lasciapassare, appare uno scivolo sotto i tuoi piedi e scivoli giù portato dall'acqua.

Giardino lussureggiante, il Fiume dell'Oblio e il traghettatore fantasma

Alla fine cadi dolcemente su di un tappeto di muschio e ti ritrovi in un lussureggiante giardino.

I muri sono coperti da un incantesimo di Illusione programmata, che mima il vero cielo. Il sole sorge e tramonta, e la luna e le stelle si muovono la notte. La luce è fornita da un incantesimo di Luce persistente. Le piante e gli abitanti dell'acquitrino sono degli ologrammi.

Un fiume immenso scorre pigramente davanti a te. Mentre sei sulla riva, si alza una nebbiolina bassa e vedi apparire una barca dalla prua di drago. Non ha remi, e avanza con la vela gonfiata da un vento impetuoso, che però non percepisci. L'unico uomo di equipaggio è il timoniere: un vecchio, vestito di corazza di scaglie di drago, un grande corno alla cintura, in testa un grande elmo alato. I suoi capelli e la sua barba sono bianchi e scompigliati dal vento. Il vecchio spinge in secca la barca e ti guarda intensamente.

Il fiume è il Fiume dell'Oblio: bagnarsi in esso o bere della sua acqua fa perdere la memoria. Se un personaggio lo facesse, perde tutti i suoi ricordi: in particolare, ritorna al primo livello - i punti vita, i tiri salvezza e l'abilità di scacciare i non morti rimangono uguali, ma gli incantesimi in eccesso sono persi e i tiri per colpire tornano quelli del primo livello. Gli incantesimi memorizzati vengono tutti dimenticati, anche quelli del primo livello.

È molto più sicuro passare il fiume col traghettatore. Se non ha il lasciapassare, il vecchio fa ripartire subito la barca, ma se ha risolto correttamente l'enigma delle statue può tranquillamente salire a bordo. Spinta da una forza misteriosa, la nave si disincaglia e ti porta all'altra riva. Durante tutto il tragitto il timoniere continua a fissare l'orizzonte con occhi di fuoco e non dice una parola. Se attaccato, lui e la nave svaniscono nel nulla: se era già a bordo si ritrova in mezzo al fiume e deve guada: oltre gli effetti dell'oblio, è probabile che per non affogare debba disfarsi dell'equipaggiamento.

Lo stagno delle ninfe

La nebbia comincia a diradarsi ed arrivate ad un laghetto ricoperto dei più grandi fiori acquatici che tu abbia mai visto: alcuni hanno un diametro anche di tre metri! Appena scendi il traghetto scompare nella nebbia da cui siete giunti. Fra i fiori giocano una trentina di esserini, all'apparenza donnine alte un metro dalla pelle celestina e dotate di branchie. Le creature sembrano amichevoli e ti fanno cenno di avvicinarti ma di restare sulla riva.

Se è cortese e non attacca, leggete subito ciò che segue:

Il chiacchiericcio sfrenato delle ninfe si placa quando dall'acqua emerge quella che è certamente la loro regina. Prendendo la parola mentre le sue mani tracciano grandi cerchi nell'acqua la fata acquatica dice:

*«L'acqua scorre, l'acqua va,
l'acqua non tiene traccia,
l'acqua non ha memoria:
datemi memoria, datemi una storia!»*

La ninfa alla sua destra inizia a dire: «Era notte nella foresta¹, quando un uomo², alto³, con gli occhi azzurri⁴ e dalla carnagione olivastra⁵ si faceva strada nella folta nebbia⁶. Aveva freddo⁷ e per sette volte gli tremarono le gambe⁸. All'improvviso un lupo si stagliò davanti a lui⁹, lo aggredì selvaggiamente¹⁰, lo ferì¹¹. Si fasciò con un fazzoletto¹² di seta rossa¹³ e continuò il suo cammino¹⁴. Aveva poche forze ma continuò a camminare¹⁵, gli occhi gli si chiudevano¹⁶ ma lui camminava, e proseguì lungo il sentiero scivoloso¹⁷. La civetta riempì l'aria dei suoi lamenti macabri¹⁸. Fu proprio in quel momento che l'uomo fu assalito da altri due lupi inferociti¹⁹. L'uomo combattè²⁰ ma i lupi stavano per avere la meglio²¹ quando un magico fascio di luce colpì le fiere uccidendole²². L'uomo ferito continuò a camminare a fatica²³ lungo il sentiero tortuoso²⁴ e finalmente giunse al castello²⁵ della Principessa Vlada²⁶, che era il suo amore²⁷. Ma la principessa era la signora dei lupi²⁸, un lupo mannaro²⁹, e se lo mangiò³⁰.

Il racconto della ninfa comprende trenta particolari (le frasi sottolineate): Selidor deve ripeterne almeno venti per ridonare la memoria alle fate e ottenere via libera. Se ripete la storia con un numero di particolari insufficiente, oppure se parla d'altro, la regina ripeterà la stessa richiesta e la ninfa alla sua sinistra racconterà nuovamente la storia. Se ancora non capisce, ancora un'altra ninfa narrerà la storia e così via.

Se attaccate, le ninfe combatteranno con ferocia:

Spiritelli acquatici (manuale Expert) (50)

CA 7, DV 1*, PF 6x50, Mv 36 (12) metri, N° Att. 1 pugnale + speciale, F 1-4 o *charme*, TS E 1°, MI 11, Al N; ricordate che mettendosi insieme dieci di loro possono lanciare uno *charme* e vincolare un umano a un anno di servizio.

L'acqua dello stagno ha gli stessi effetti del Fiume dell'Oblio, e in più lo stagno è profondo e nei punti dove si tocca abbondano le sabbie mobili. Tentare di guarirlo è quasi una follia.

Alcune delle ninfe portano a riva la più grande ninfea che tu abbia mai visto, e ti fanno cenno di salirvi. Incredibilmente la ninfea sostiene con facilità il tuo peso, mentre gli spiritelli acquatici nuotando tutto intorno a te ti traghettano oltre lo stagno per poi abbandonarti alla dolce corrente di un fiume sotterraneo. La strana navigazione dura per almeno un'ora, poi le ninfe avvicinano la ninfea alla riva e ti fanno segno di scendere: “Qui il viaggio in nostra compagnia si conclude, ora ti attende l'ultima prova. Buona fortuna.”

Il serpente

Davanti a te compare dal nulla una porta che si splancca. Quando entri ti ritrovi in una larga stanza ottagonale. Ci sono 8 porte, compresa quella da cui sei entrato. Un disegno di un serpente circonda le pareti dell'edificio e parti di esso colorano tutte le porte. La coda del serpente è nella

sua bocca. Un'iscrizione circolare al centro del pavimento recita: "Correre sempre, fermarsi mai, abbracciare il cerchio, piegare il cerchio. Mantieni il cerchio, il lucchetto è saldo, rompi il cerchio, il blocco è spezzato".

Appena finisci di leggere la scritta, tutto intorno a te diventa sempre più grande.... In realtà sei tu che ti stai rimpicciolendo fino all'altezza di 20 cm.

Se il dipinto del serpente viene interrotto in qualche modo (rompendo una sezione di muro, dipingendoci sopra, lanciando l'incantesimo *Cancellazione*, etc..), le porte si sbloccheranno. Finché questo non accade le porte non potranno essere aperte in nessun modo tranne che con un *desiderio*.

Una porta si apre e le altre 7 scompaiono, tu torni delle tue dimensioni. Al di là ti sta aspettando l'Arcano Maestro.

APPENDICE 2

Storia dell'Ordine Scarlatto

I giustizieri arcani nacquero nell'ormai scomparso Regno di Nithia, oltre 1.000 anni prima della fondazione dell'Impero di Thyatis. A quel tempo, la magia arcana stava diventando uno strumento incredibilmente devastante nelle mani di stregoni senza scrupoli e nobili assetati di potere, e molti individui soffrivano a causa delle privazioni e delle ingiustizie perpetrate da questi nuovi potenti signori, semplicemente per acquisire nuove conoscenze magiche e abbattere i propri rivali. Un gruppo di sacerdoti, invidiosi del potere di questi maghi, cominciò a ricercare il modo di fermare la loro ascesa e di controllare i loro poteri magici, in modo che Nithia potesse prosperare senza tuttavia farsi dominare dalla magia arcana. Fu così che, dopo che il segreto per annullare la magia fu svelato, questi sacerdoti fondarono l'Ordine Scarlatto e reclutarono un gruppo scelto di fedeli e obbedienti seguaci, i quali si sottomisero al rito d'iniziazione, diventando i primi giustizieri arcani, individui lesti, astuti e micidiali, dotati di poteri arcani finalizzati all'unico obiettivo di tenere sotto controllo il potere degli stregoni.

In pochi decenni il piano elaborato funzionò, e i sacerdoti evitarono l'ascesa dei maghi nithiani, mantenendo saldo il controllo sui posti di potere all'interno della nazione e influenzando il faraone a proprio piacimento. I maghi, dal canto loro, cercarono di contrastare la minaccia dei giustizieri arcani utilizzando assassini e mostri evocati magicamente, ma non riuscirono a liberarsi di loro, specialmente perché non riuscirono mai a scoprire chi appartenesse veramente alla loro setta, e furono perciò limitati nei loro movimenti e nelle loro ricerche, poiché ogniqualvolta qualche stregone veniva sospettato di fare esperimenti troppo pericolosi o dannosi, o semplicemente non mostrava rispetto nei confronti del clero, un giustiziere veniva mandato a dargli una lezione, che poteva essere spesso fatale.

Tuttavia, il declino e l'inevitabile annientamento di Nithia non fu causato dagli esperimenti dei maghi, ma venne proprio dall'eccessiva sete di potere dimostrata dalla sua casta sacerdotale, e dal suo faraone. Furono infatti questi a lasciarsi corrompere dalle promesse diaboliche di Thanatos e Corona, fino a spingere la propria civiltà nel caos più totale, creando aberrazioni e svelando misteri che non avrebbero dovuto essere toccati da mano mortale, e costringendo gli altri Immortali ad intervenire prima che fosse troppo tardi. Fu così che un gruppo di divinità, i Guardiani di Nithia, si mobilitarono per distruggere definitivamente la potente nazione ormai corrotta da Thanatos, e nell'arco di un decennio tutti i suoi insediamenti nel Mondo Conosciuto scomparvero, e molte delle sue colonie in altre parti del mondo gradualmente persero potere e vennero distrutte o assorbite dalle popolazioni native.

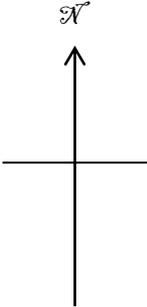
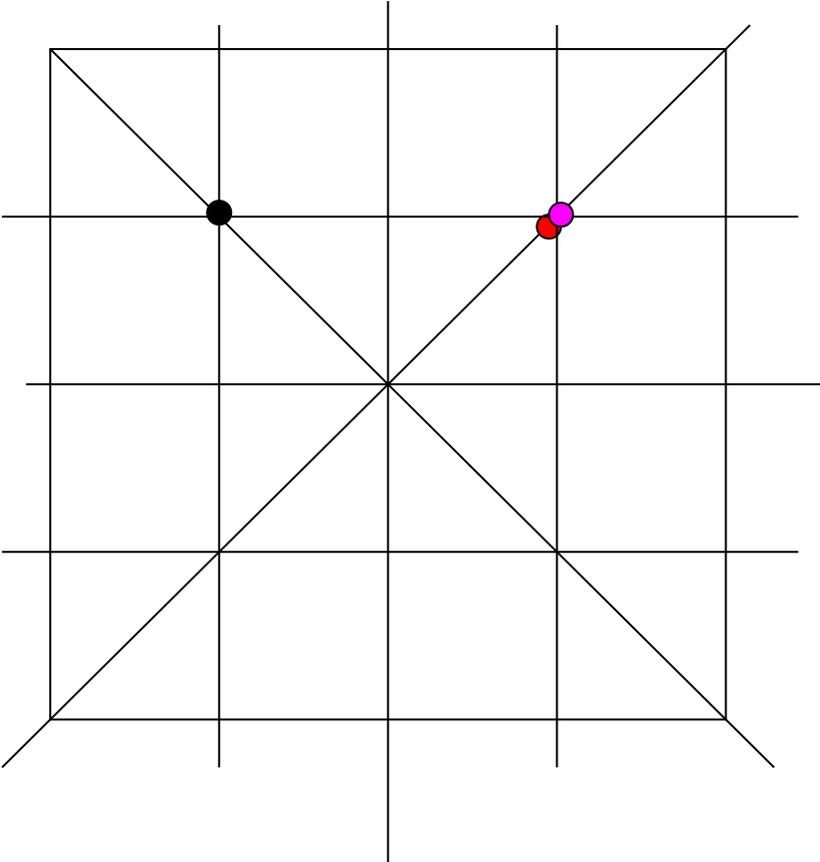
Con la scomparsa di Nithia, anche l'Ordine Scarlatto scomparve, ma non andarono perse tutte le sue conoscenze. Infatti, alcuni giustizieri che erano stati mandati a sorvegliare maghi nithiani emigrati nelle colonie, sopravvissero alla distruzione di Nithia, e benché le loro memorie risultassero alterate dalle magie immortali, continuarono a nutrire un profondo disprezzo nei confronti della magia, e imputarono agli incantatori arcani la colpa delle disgrazie che stavano avvenendo nel mondo. Fu così che i giustizieri persero la motivazione religiosa che aveva dato origine alla creazione della loro setta, ma continuarono ad agire nell'ombra per impedire ai maghi di abusare delle loro capacità, portando come marchio distintivo i loro magici tatuaggi scarlatti.

Per diversi decenni a venire, i giustizieri rimasero un gruppo potente e particolarmente odiato, specie nel Regno di Thothia. Quando però alcuni arditi individui vollero tentare l'impresa impossibile, e si recarono nel continente di Alphatia per cercare di purificarlo dalla malvagità dei suoi abitanti, allora iniziarono davvero i guai per l'ordine. L'imperatore e il Consiglio, dopo che alcuni importanti membri della nobiltà alphantiana furono trovati morti in circostanze misteriose, decisero di investigare sulla faccenda, e riuscirono infine a scoprire il complotto ordito da alcuni membri dell'Ordine Scarlatto. Così, l'impero della magia arcana dichiarò guerra alla setta dei giustizieri, e dovendosi difendere dall'assalto della più potente nazione al mondo, l'ordine non poté fare altro che difendersi nell'unico modo possibile: scomparendo nell'ombra, proprio come facevano i suoi membri. I membri della setta fuggirono da Alphatia e dall'Isola Aurora, ora

totalmente sotto il controllo degli alphetiani, e non poté che trovare rifugio al di là del mare, nel Mondo Conosciuto.

Nei secoli successivi alla fondazione di Thyatis, l'ordine mantenne i contatti tra i suoi membri, e trovò terreno fertile e adesione all'interno delle comunità che si vedevano tiranneggiate dal dispotismo di individui versati nella magia arcana. In parte addirittura utilizzando fondi elargiti segretamente dall'Imperatore di Thyatis, l'Ordine Scarlatto riprese vigore e ritornò in azione, estendendo i propri tentacoli su tutto il Mondo Conosciuto e oltremare, anche se questa volta, memore delle esperienze passate, i suoi capi utilizzarono un nuovo modo di operare. L'obiettivo rimaneva sempre l'annientamento degli incantatori arcani malvagi e spietati, ma anziché organizzare diversi gruppi di giustizieri per agire insieme, i vertici dell'Ordine decisero di affidarsi ad una rigida struttura piramidale fatta di cellule. Ogni giustiziere avrebbe appreso i segreti della setta solo dopo un attento esame da parte di uno dei suoi membri, e ciascuno avrebbe avuto un solo discepolo a cui affidare incarichi, e un solo superiore a cui rispondere e da cui prendere ordini. In questo modo, limitando il numero di persone conosciute, evitarono il rischio di un tracollo dell'organizzazione, e riuscirono invece a infiltrare membri dell'ordine in ogni paese, specialmente nelle magocrazie.

A tutt'oggi, i Giustizieri Arcani sono una realtà nascosta che pochi incantatori riescono ad accettare per vera, ma questo è esattamente lo scopo che si erano prefissi i vertici dell'ordine: il più grande inganno dell'Ordine Scarlatto è stato far credere di non esistere.



- 1d8 direzione sfera
- 1 nord
 - 2 nord-est
 - 3 est
 - 4 sud-est
 - 5 sud
 - 6 sud-ovest
 - 7 ovest
 - 8 nord-ovest

PROVA SELIDOR

♣ ABILITA': **ESTRAZIONE E MANIPOLAZIONE DEI VELENI DI CREATURE MAGICHE**

- ♣ **BASTONE SERPENTE +1** A FORMA DI DUE SERPENTI ATTORCIGLIATI CON UNA PIETRA TENUTA FERMA DALLE BOCHE UGUALE A QUELLA POSSEDUTA DAGLI ALTRI MAGHI CHE SEGUONO LA SCUOLA NITHIANA, SI ILLUMINA IN PRESENZA DI UNA SUA GEMELLA. IL MAGO PUO' SCEGLIERE SE ANIMARE UNO O TUTTI E DUE I SERPENTI, NEL SECONDO CASO NON PUO' UTILIZZARE L'INCANTESIMO DEL BASTONE. SE UNO DEI SERPENTI MUORE, L'ALTRO PUO' TORNARE BASTONE, SE ANCHE QUESTO MUORE IL BASTONE È PERDUTO. I SERPENTI SONO DI DUE RAZZE DELL'ANTICA NITHIA UNO NERO ESTREMAMENTE VELENOSO (TS CONTRO VELENO O MORTE), MENTRE DALL'ALTRO BIANCO SI PUO' ESTRARRE (UNA FIALA UNA SETTIMANA SI E UNA NO) UN UNGUENTO MEDICAMENTOSO (3D8) CHE FUNGE ANCHE DA ANTIDOTO AI VELENI DEI RETTILI. PERMETTE AL POSSESSORE DI LANCIARE L'INCANTESIMO **ONDA SONICA 3VG**

SERPENTE BIANCO (Aulos)	SERPENTE NERO (Niuro)
Serpente del deserto estinto. Intelligenza (6). È comandato dal possessore del bastone. CA 7 Movimento 12 DV 5+1 PF 36 THAC0 17 # attacchi 1 Ferite/attacco 1d6 Il suo sguardo è ipnotizzante: se fallisce il TS contro paralisi, la vittima rimane paralizzata per 1d6 turni, può lasciarla alla mercè del possessore del bastone o mangiarla se ha fame e tempo per poi tornare nel bastone.	Serpente tropicale estinto. Intelligenza (1). È comandato dal possessore del bastone. CA 5 Movimento 12 DV 6 +2 PF 45 THAC0 17 # attacchi 2 Ferite/attacco 1d6 +3 Oltre a mordere, sputa il veleno fino a 9 m di distanza. Lo sputo acceca le vittime che falliscono il TS contro veleno; la cecità svanisce dopo 2d6 ore.

- ♣ **TUNICA NERA +5, RIFLESSI FULMINEI (2 VG) E RESISTENZA (1 VG)**

ONDA SONICA

Scuola: nithiana, thyatiana

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: cono lungo 30 metri e largo 10 cm ogni metro

Durata: istantanea

Effetto: crea un'onda sonora che causa 2d6 danni a tutti i presenti nell'area d'effetto

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore sprigiona dal proprio corpo un'onda sonora distruttiva che si diffonde come un cono di 30 metri di lunghezza e largo 10 centimetri per ogni metro percorso esattamente di fronte all'incantatore. Tutte le creature che si vengono a trovare entro l'area d'effetto subiscono 2d6 di danni (non dimezzabili) e devono effettuare un TS contro Paralisi per non rimanere assordati per 1 turno. Questo comporta una penalità di -1 alla Destrezza, un -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compreso l'abilità generale *Allerta*), a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti (a parte l'udito), e l'impossibilità di utilizzare l'abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati hanno inoltre una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo, se questi comprendono una componente verbale.

L'incantatore è totalmente immune agli effetti di quest'onda, così come tutti coloro che si trovano fuori dalla sua area d'effetto, anche se avvertono un'improvvisa detonazione nella zona.

L'*onda sonora* può essere bloccata solo da una zona di *silenzio* magico (che ripara tutti coloro che sono al suo interno) e non si propaga nel vuoto (funziona invece normalmente sott'acqua, anche se la sua estensione è dimezzata). Tuttavia riesce ad attraversare qualsiasi ostacolo, causando la metà dei danni alle costruzioni, e la sua lunghezza massima diminuisce di 3 metri per ogni metro di roccia o altro materiale duro che gli si frappone innanzi.

RIFLESSI FULMINEI

Scuola: nithiana, alphantiana, herathiana

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Effetto: evita la sorpresa e fa guadagnare automaticamente l'iniziativa per 1 round

Questo incantesimo conferisce all'incantatore un'inusuale prontezza di riflessi, che si traduce in una maggiore facilità nel vincere l'iniziativa e nell'evitare di essere colto di sorpresa. In termini di gioco, per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore non può essere sorpreso, e può scegliere di vincere automaticamente l'iniziativa per un round (basta che lo voglia); in questo caso però, l'incantesimo cessa dopo aver sfruttato questo potere, anche se la durata non è ancora terminata.

Questo incantesimo non può essere reso permanente.

RESISTENZA

Scuola: nithiana

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: permanente

Effetto: un essere non deve nutrirsi per 24 ore

Questo incantesimo fa recuperare all'incantatore tutti i liquidi, i sali, gli zuccheri e le proteine di cui abbisogna quotidianamente. In pratica, dopo averlo lanciato, l'incantatore non necessita di consumare cibi e acqua per le seguenti 24 ore, come se avesse effettivamente mangiato due pasti completi, anche se in realtà non ha ingerito alcun cibo.

L'effetto dell'incantesimo non può essere dissolto magicamente, né può essere reso permanente oltre la sua normale durata.