

DUNGEONS & DRAGONS®

Tomo della Magia di Mystara

Volume 3 – Ricerca Magica, Artefatti
e Regole Opzionali

ver. 2.9

di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè



SOMMARIO

INTRODUZIONE	3	Artefatti Leggendari	51
Indice di Riferimento dei Termini	5	Anello dei Modrigswerg	52
Lista delle Fonti	6	Arco di Gilgrave.....	53
Capitolo 1. LA RICERCA MAGICA	7	Armature dei Cinque Dragoni	54
Ricerca Incantesimi	7	Arpa mistica di Turlock	55
Elementi necessari	8	Artiglio del possente Simurgh.....	56
Tempo e denaro	8	Borsa dei venti di Zefiro	56
Probabilità di successo.....	8	Calderone fumante di Hymir.....	57
Esperienza acquisita.....	9	Cappuccio di Mala	58
Opzionale: incantesimi automatici o prova di		Celata di Wayland	58
abilità	9	Cintura delle ombre.....	59
Incantare Oggetti Magici	9	Cintura di Armida	60
Elementi Necessari	10	Cintura di De’Rah	60
Tempo e Denaro	10	Clessidra di Verthandi.....	61
Probabilità di successo.....	11	Collare dei draghi.....	62
Esperienza acquisita.....	11	Colomba della pace	62
Limiti, Potenzamenti e Ricariche.....	12	Coppa di Silenus	63
Oggetti Maledetti	13	Corazza splendente	64
Armi e Proiettili	14	Corona della sovranità (Sorona).....	64
Armature e Scudi	15	Doni dei Korrgan	65
Oggetti di Protezione	16	Frammento di Sakkrad	66
Bacchette e Bastoni.....	17	Gemma delle anime	67
Verghe	17	Kris sanguinario di Kala.....	67
Pergamene	18	Lancia fatale di Ortnit	68
Pozioni, Filtri e Unguenti.....	18	Lancia Gáe Bulga.....	69
Oggetti Vari	19	Letto del Re Lucertola.....	70
Oggetti Magici Intelligenti.....	19	Libro dei Morti.....	70
Creare Costrutti.....	20	Libro della Vita	71
Elementi Necessari	20	Mano della Carità.....	72
Tempo e Denaro	20	Martello di Denwarf.....	72
Probabilità di successo.....	21	Maschera di Bachraeus	73
Esperienza acquisita.....	21	Mazzo delle Sfere.....	74
Poteri del Costrutto	21	Moglie dorata di Ilmarinen.....	76
Incantare Grandi Costruzioni	22	Mulino Sampo.....	77
Elementi Necessari	23	Naso di Iliric	78
Probabilità di successo.....	24	Occhi maligni di Arik	78
Tempo e Denaro	24	Occhio accecante di Humbaba	79
Esperienza acquisita.....	26	Pileo	80
Tabelle per la Generazione Casuale di Oggetti		Piuma d’avorio di Maat.....	81
Magici	26	Piuma dorata di Fidas.....	82
Fase 1: Tipo di Oggetto	26	Planisfero celestiale.....	82
Fase 2: Tipo e Numero di Poteri	27	Pugnale di cristallo di Cymorakk	83
Tabelle Originali Oggetti Magici.....	29	Regalia del Signore dei Draghi	84
Capitolo 2. ARTEFATTI.....	32	Rete d’argento di Ninfangle	85
Natura degli Artefatti	32	Sciarpa arcobaleno di Sinbad	86
Scopo degli Artefatti.....	32	Scudo impenetrabile di Alpathia	86
Inserire Artefatti in una campagna.....	32	Sfera di diamante di Tyche	87
Utilizzare un Artefatto	33	Spada del Destino.....	88
Distuggere un Artefatto	33	Spade dell’equilibrio celeste	89
Effetti Negativi degli Artefatti	34	Spadone Camb	90
Regole per creare un Artefatto.....	34	Specchio ambrato di Ka	90
Scala di potere degli Artefatti	34	Tappeto di Millicent.....	91
A. Poteri di Attacco	35	Tizzone ardente di Masauwu	92
B. Poteri di Divinazione e Movimento	38	Tomo della conoscenza	93
C. Poteri di Creazione e Cambiamento.....	39	Tredici Tesori Sacri dell’Alba.....	93
D. Poteri di Difesa	41	Uovo della Fenice	95
Handicap e Penalità degli Artefatti	47	Capitolo 3. REGOLE OPZIONALI	96

Bonus e Penalità per la Ricerca Magica	96
Situazioni di gioco	96
Interruzioni	96
Materiali speciali	96
Strutture per l'Incantamento	96
Biblioteca arcana	97
Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti.....	101
Tiri Salvezza degli Oggetti	101
Punti Danno degli Oggetti	101
Punti Strutturali.....	103
Riduzione dei Punti Danno	104
Effetti della Perdita dei Punti Danno	105
Riparazione dei Punti Danno	105
Regole per avanzare in più classi.....	105
Avanzamento Multiclasse.....	105
Avanzamento Biclasse	106
Resurrezioni	106
Risucchio di Energia e Livelli Negativi.....	108
Pietas.....	108
Effetti della Pietas	108
Guadagnare e Perdere Pietas.....	109
Perdita totale della Pietas e Maledizioni	110
Ricompense e Punizioni.....	110
Conversione	113
Intervento Divino	114
Scetticismo.....	114
Note sulle Abilità Generali	114
Note sugli Incantesimi	114
Sistema alternativo di Tiri Salvezza	115
Nuove categorie di Tiri Salvezza	115
Tiri Salvezza Primari e Secondari.....	115
Tiri Salvezza dei Semi-umani	116
Tiri Salvezza dei Mostri.....	117
Sistemi alternativi per gestire gli Incantesimi	117
Prove di Abilità.....	117
Punti Magia.....	118
Controincantesimi	119
Effetti della Magia Incontrollabile.....	120
Attitudine alla Magia	121
APPENDICE 1: Evocare incantesimi sott'acqua.....	121
APPENDICE 2: Livello di Magia su Mystara	122

<p>Il qui presente supplemento non intende in alcun modo danneggiare i marchi registrati citati al suo interno, tutti appartenenti alla Wizards of the Coast (una sussidiaria della Hasbro Inc.)</p>
--

INTRODUZIONE

Prefazione alla Prima Edizione

Di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè

In questo supplemento verranno presentati i due tipi di magia esistente nell'universo di Mystara secondo le regole di D&D: la magia arcana (caratteristica di maghi ed elfi) e quella divina (tipica di chierici, druidi e sciamani). Ciascuna possiede determinate caratteristiche, è soggetta a certe regole, e ha particolari limiti che verranno esposti nelle pagine che seguiranno, e che ogni Dungeon Master e ogni giocatore dovrebbe comprendere per riuscire a gestire al meglio un personaggio incantatore.

Questo manuale è frutto di un lungo lavoro di lettura, elaborazione e riedizione di tutto il materiale pubblicato per D&D e Mystara secondo le regole presentate originariamente nei set Base, Expert, Companion e Master, e poi riassunte nella *Rules Cyclopedia*. Con questo supplemento si è cercato di uniformare le regole che spesso apparivano contrastanti o semplicemente non codificate, rendendo più semplice per i giocatori e i Dungeon Master gestire l'utilizzo e la creazione di incantesimi, oggetti magici e classi di incantatori.

Il *Tomo della Magia di Mystara* può essere usato con le regole di D&D classico, e fa riferimento anche ai supplementi gratuiti disponibili online, scritti (separatamente o in collaborazione) dagli autori di questo stesso manuale, ovvero il *Manuale delle Abilità Generali* (compendio indispensabile per ogni campagna di D&D, indipendentemente dall'ambientazione), il *Manuale delle Armi e delle Maestrie*¹ (che propone un regolamento chiaro di maestrie e una lista completa di armi adatte ad ogni campagna) e la *Guida Completa agli Immortali di Mystara*² (supplemento utilissimo nel definire i pantheon esistenti a Mystara e nel dare un tocco di originalità e di diversità a ciascun incantatore divino).

Augurandosi che il lettore apprezzi il lavoro svolto sinora, gli autori di questo manuale invitano coloro che volessero fornire ulteriori incantesimi, classi o regole da aggiungere al Tomo, o semplicemente esprimere il proprio parere sul manuale, a contattarli privatamente ai loro indirizzi di posta elettronica.

Barbiano - Castelbolognese, 25/03/2002

Prefazione alla Seconda Edizione

Di Marco Dalmonte

A distanza di sette anni dalla pubblicazione della prima edizione del Tomo, ho sentito il bisogno di aggiornare questo manuale prendendo spunto dalla nuova edizione di D&D (la Terza). Nello stesso tempo, ho cercato di rivedere e correggere in maniera più puntuale tutti gli incantesimi introdotti nel precedente manuale, specialmente in relazione al loro livello effettivo di potere, e di bilanciare alcune delle classi presentate nel Tomo (in particolare il druido e il maestro dei sigilli), potenziandole per renderle più appetibili. Data la mole di lavoro che ha assunto il già voluminoso Tomo della Magia, questo manuale è stato suddiviso per praticità in tre volumi.

Il presente Volume Terzo è il più breve e si occupa delle regole concernenti l'incantamento degli oggetti e la gestione dei suddetti (Punti Danno, Punti Strutturali e Tiri Salvezza degli Oggetti), con un capitolo intero dedicato alla creazione e gestione degli Artefatti. In particolare ho introdotto un sistema di regole per la creazione di golem e costrutti, rendendo possibile anche ai chierici il loro incantamento; semplificato la gestione della creazione di oggetti magici con nuove semplici tabelle di generazione casuale; proposto nuove regole opzionali per gestire la magia in ogni sua forma; introdotto uno strumento per misurare la fede dei sacerdoti e dei seguaci delle varie divinità (Pietas); suggerito un modo per gestire il risucchio di energia in modo facile e non troppo penalizzante; e infine delineato regole precise e semplici per consentire di multi-classare e di giocare le razze semi-umane a 36 livelli.

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

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

Marco Dalmonte

Ravenna, Aprile 2008 (2.0) – Ottobre 2015 (2.9)

¹ Ora sostituito dal manuale *Armeria di Mystara*.

² Ora sostituita dal manuale *Codex Immortalis*.

D&D classico: ragioni di una scelta vintage

Di Matteo Barnabè

Nel riprendere in mano a distanza di tanti anni il *Tomo della Magia di Mystara*, la prima e inevitabile domanda che mi sono posto è la stessa che di certo sta attraversando la mente di molti lettori: qual è oggi l'appeal di un manuale che fa riferimento al regolamento di D&D Classico, quando abbiamo ormai avuto l'opportunità di sperimentare e apprezzare pienamente un regolamento elegante, versatile e godibile come quello della Terza Edizione di D&D?

La risposta più facile e immediata, ossia la motivazione nostalgica, è anche quella che meno mi soddisfa. Un confronto più approfondito tra i due regolamenti rivela infatti che D&D Classico, nonostante la polvere degli anni che ormai inizia ad accumularsi sugli onorati boxed set, può ancora vantare alcuni validi punti di forza rispetto a quel meccanismo ben oliato, ma talvolta un po' ingombrante, che è la Terza Edizione (o, come si usa scrivere più sinteticamente, D&D 3E/3.5), e che cercherò qui di mettere brevemente in luce:

Immediatezza: È innegabile che il regolamento della Terza Edizione, con tutti i mille pur pregevoli dettagli che lo rendono ricco e articolato (talenti, classi di prestigio, attacchi di opportunità, una pleora di privilegi di classe, etc.), finisce per risultare significativamente più complesso e dunque meno immediato del regolamento di D&D Classico. D&D 3E è probabilmente la scelta ideale per una campagna a medio o lungo termine, ma se l'obiettivo è quello di introdurre dei novizi al gioco di ruolo o di allestire una rapida ed efficace one-shot (un'avventura da giocare in singola sessione, come un'avventura da torneo) allora si vede costretto a cedere il passo a D&D Classico.

Semplicità: Creare *ex novo* un personaggio in D&D 3E è spesso un'ordalia che richiede un notevole investimento di tempo ed energie, in particolare se il personaggio è di alto livello ed è un incantatore; in D&D Classico al contrario è di norma un'attività tutto sommato rapida e indolore. Naturalmente, per gran parte dei giocatori creare il proprio PG con il regolamento di D&D 3E è, in virtù della pressoché infinita ricchezza di opzioni disponibili, un'esperienza più appagante e che quindi ben merita il tempo speso (ed ho sentito più di un giocatore di lungo corso affermare con orgoglio che in 3E il vero divertimento è creare il personaggio). Ma per il master, che di routine si trova a dover creare PNG e non di rado anche a introdurre nuovi mostri o modificare e adattare quelli preesistenti, le cose stanno diversamente, e la semplicità di D&D Classico diventa una indubbia qualità.

Ritmo: In D&D 3E la gestione del combattimento è sofisticata e rigorosa e le opzioni a disposizione dei personaggi sono inesauribili: attacchi di opportunità, aree di minaccia, armi con portata, incrementi di critico, attacchi furtivi, azioni preparate e ritardate, cariche, talenti e controincantesimi rendono quasi ogni combattimento un'esperienza avvincente anche sotto il punto di vista meramente tattico. Il rovescio della medaglia è che, in assenza di giocatori (e master) tutti davvero esperti e preparati, il combattimento diventa un affare molto lungo che, ai livelli più alti, può facilmente monopolizzare l'intera sessione di gioco. Il combattimento in D&D Classico è meno elaborato, più lineare, forse più prevedibile, ma certamente più rapido e questa è una caratteristica che il master consumato può (e deve) sfruttare a proprio vantaggio, per mantenere l'azione frenetica e concitata ogni qualvolta si viene alle armi e di conseguenza tenere alto il ritmo della narrazione.

Versatilità: Sebbene la perfetta modularità della Terza Edizione sembri non lasciare scampo al regolamento di D&D Classico in termini di versatilità, in realtà è facile verificare che quest'ultimo sa difendersi assai bene, come del resto mostra questo ponderoso *Tomo della Magia di Mystara* che avete sotto mano, che altro non è se non una raccolta sistematica di varianti, supplementi, aggiunte e regole opzionali che si adattano armonicamente (o comunque senza grosse difficoltà) al corpus delle regole standard, e che ogni master potrà agevolmente ampliare e personalizzare a seconda delle proprie esigenze. Fare un lavoro analogo per la Terza Edizione avrebbe richiesto uno sforzo titanico, a causa della necessità di accomodare i numerosi aspetti tecnici e tenere presenti tutte le rispettive interazioni. Se questo sembra troppo astratto, si provi a pensare a quante cautele richiede la semplice introduzione di un nuovo incantesimo in 3E, con la necessità di prestare attenzione al modo in cui esso può interagire – per citare solo uno degli aspetti più macroscopici – con i vari talenti di metamagia, onde evitare che un incantesimo innocuo dia origine a combinazioni potenzialmente sbilanciati; ça va sans dire che quando si descrive un nuovo talento o classe di prestigio le precauzioni debbono essere ancora maggiori (e l'esperienza ha mostrato che qui persino i game designer professionisti possono cadere rovinosamente in fallo).

Concludo qui questa breve e certamente incompleta analisi, auspicando di avere convinto il lettore, se non ad adottare il sistema di D&D Classico per le proprie partite, perlomeno a proseguire nella lettura del *Tomo*.

Groningen (NL), Aprile 2008

Buona lettura e buon divertimento!

Marco "DM" Dalmonte
mdalmonte@hotmail.com

Matteo "Ekrenor" Barnabè
ekrenor@gmail.com

Indice di Riferimento dei Termini

In questo supplemento, si è scelto di utilizzare una terminologia precisa riguardo agli effetti magici, e per non creare confusione nel lettore, i termini più usati sono descritti di seguito con il loro significato.

Termini Generici

Magia arcana: la magia caratteristica di coloro che si basano sul controllo diretto delle energie magiche presenti nell'universo per influenzare la realtà circostante. Essa è prerogativa dei maghi (o stregoni), degli elfi, delle razze fatate, e dei bardi (che tuttavia utilizzano le canzoni anziché le formule magiche per evocare la magia).

Magia divina: la magia caratteristica di coloro che si basano sul controllo indiretto delle energie magiche, subordinato al vincolo con una divinità o una forza mistica universale (Legge o Caos). In pratica, coloro che utilizzano la magia divina non controllano direttamente il potere evocato, ma attingono al potere di una determinata forza ultraterrena che lo mette a loro disposizione. Essa è prerogativa dei chierici (o sacerdoti), dei druidi, degli sciamani e di tutte quelle classi che ottengono poteri magici in seguito alla venerazione di una divinità o di uno spirito superiore.

Incantatore: si riferisce a qualsiasi individuo in grado di utilizzare la magia, sia essa arcana o divina.

Incantesimo: si riferisce all'effetto magico prodotto da un incantatore, sia esso arcano o divino.

Preghiera sacra: sinonimo di incantesimo divino (in opposizione alle preghiere comuni, che non sortiscono alcun effetto magico).

Dadi Vita (DV): il numero di dadi di un certo tipo (solitamente d8, a meno che non sia specificato il contrario), da tirare per determinare i PF delle creature, o per determinare il numero di creature influenzate da una magia (da notare che in caso di esseri con 1+ DV o simili, si considera il DV intero approssimato, 1 nell'esempio riportato).

Tiro per Colpire (TxC): tiro con d20 e bonus associati per colpire la CA del nemico. Da notare che i TxC di incantesimi a tocco sono modificati dal bonus di Destrezza e non da quello di Forza.

Tiro Salvezza (TS): tiro con d20 e bonus associati per evitare del tutto o parzialmente gli effetti di un incantesimo. Il tipo esatto di Tiro Salvezza viene riportato per ogni incantesimo (laddove questo sia ammesso).

Effetti Fisici Limitanti

Cecità: penalità di -6 ai Tiri per Colpire; penalità di -4 ai TS contro effetti schivabili; CA ridotta di 4 punti; impossibile usare armi da tiro; maestrie nelle armi ridotte al grado Base; movimento normale dimezzato (ridotto a 2/3 se il cieco viene guidato da qualcuno); rischio di inciampare e cadere o sbattere contro qualcosa (50% ogni round) se si muove a velocità normale.

Paralisi: impossibile muoversi o parlare, possibile concentrarsi solo con prova d'abilità ogni round, udito non compromesso. La visione è limitata al solo campo visivo fisso (non si possono muovere gli occhi), e la

rigidità delle membra può essere forzata da interventi esterni con una prova di Forza.

Silenzio: impossibile udire o emettere alcun suono all'interno dell'area d'effetto; trattare come *sordità* per tutti i presenti nell'area del silenzio.

Soffocamento: condizione possibile per mancanza di aria (sia sott'acqua che nel vuoto o per effetto di incantesimi o attacchi). Il soggetto può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione se non fa sforzi, o per metà della Costituzione in situazione di sforzo, dopo di che è necessaria una prova di Costituzione con penalità cumulativa di -1 ad ogni round successivo: ad ogni fallimento il soggetto perde 1/3 dei PF totali per danni debilitanti, finché i PF scendono sotto zero e sviene continuando a perdere 1 PF al round, con la morte che sopraggiunge a -10 PF.

Sordità: penalità di -1 alla Destrezza e di -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compreso l'abilità generale *Allerta*), a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti (a parte l'udito), impossibilità di utilizzare l'abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati hanno inoltre una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo, se questo comprende una componente verbale.

Sorpresa: chi è sorpreso (probabilità base 1-2 su 1d6) non può agire per quel round, la sua CA si calcola senza scudo e bonus per Destrezza, abilità generali o maestria nell'arma, mentre chi sorprende ha +2 al TxC.

Stordimento: penalità di -4 alla CA, ai TS e alle prove di abilità, movimento dimezzato, impossibile correre, attaccare o concentrarsi ed evocare magie.

Dimensioni e Taglia

Spesso nel testo si fa riferimento alle dimensioni di creature o di oggetti. Per una più rapida consultazione delle abbreviazioni o delle diciture riportate, la Tabella I mostra una chiarificazione metrica riguardante le possibili dimensioni di oggetti e creature. Per le Creature, la dimensione elencata è l'Altezza o la Lunghezza, per gli oggetti si intende la dimensione più grande (fra lunghezza, larghezza o spessore). Il Coefficiente di Taglia (*CdT*) indica per quanto occorre moltiplicare l'ingombro di un oggetto (o il peso di una creatura) di quella taglia rispetto ad uno di taglia media per scoprire il suo peso, P.D. e costo, e viene usato anche per determinare il peso massimo trasportabile, sollevabile e maneggiabile.

Tab. I – Dimensioni di Creature e Oggetti

Taglia	Sigla	CdT	Creature	Oggetti
Minuscolo	D	1/8	Fino a 20 cm	Fino a 10 cm
Minuto	T	1/4	21 cm – 60 cm	11 cm – 30 cm
Piccolo	S	1/2	61 cm – 1,20 m	31 cm – 80 cm
Medio	M	1	1,21 m – 2,1 m	81 cm – 1,60 m
Grande	L	2	2,2 m – 3,6 m	1,61 m – 3 m
Enorme	H	4	3,7 m – 7,5 m	3,1 m – 6 m
Gigantesco	G	8	Oltre 7,5 m	Oltre 6 m

Occorre ricordare che le creature più piccole colpiscono più facilmente quelle più grandi e viceversa. Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore

riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

Inoltre, è consigliabile anche modificare i Dadi Vita delle Classi in base alla taglia di una creatura. Infatti, come i danni prodotti dalle armi variano in funzione delle dimensioni dell'arma (una spada minuscola non causa gli stessi danni di una spada media - vedere il manuale *Armeria di Mystara* per maggiori dettagli), così un personaggio di taglia più piccola dovrebbe avere meno PF di un personaggio di taglia più grande (a parità di livello e Costituzione). In caso contrario, un guerriero di taglia minuscola avrebbe gli stessi PF di uno di taglia Media o Enorme, e sarebbe più resistente ai danni inferti dalle armi della propria taglia. Per ovviare a questo paradosso, si consiglia semplicemente di considerare i Dadi Vita associati ad ogni Classe e pensati per personaggi di taglia Media e convertirli in base alla taglia del personaggio, come da tabella seguente:

Tab. II – Dadi Vita in base alla Taglia

Taglia	Creature	DV	DV	DV
Minuscolo	Fino a 20 cm	1	d3	d4
Minuto	21 cm – 60 cm	d2	d4	d5
Piccolo	61 cm – 1,20 m	d3	d5	d6
Medio	1,21 m – 2,1 m	d4	d6	d8
Grande	2,2 m – 3,6 m	d5	d8	d10
Enorme	3,7 m – 7,5 m	d6	d10	d12
Gigantesco	Oltre 7,5 m	d8	d12	2d8

Esempio: un guerriero (d8) halfling (taglia piccola) usa d6 (come i normali halfling riportati nella *Rules Cyclopedica*), mentre un guerriero ogre (taglia grande) usa d10. Un mago (d4) kubitta (taglia minuta) userà d2, mentre un ladro (d4) halfling (taglia piccola) usa d3.

Infine, creature più grandi sono notoriamente più forti di quelle più piccole, che invece sono più agili a causa della minore massa corporea. Per questo ad ogni taglia si accompagna un bonus e un malus alla Forza e alla Destrezza, come mostra la Tabella III:

Tab. III – Forza e Destrezza in base alla Taglia

Taglia	Creature	FOR	DES
Minuscolo	Fino a 20 cm	-4	+4
Minuto	21 cm – 60 cm	-2	+2
Piccolo	61 cm – 1,20 m	-1	+1
Medio	1,21 m – 2,1 m	+0	+0
Grande	2,2 m – 3,6 m	+1	-1
Enorme	3,7 m – 7,5 m	+2	-2
Gigantesco	Oltre 7,5 m	+4	-4

Lista delle Fonti

Di seguito viene riportata la lista dei manuali dai quali sono stati tratti molti degli incantesimi e delle regole che caratterizzano questo manuale. Occorre notare che, benchè si siano utilizzati tutti i manuali editi dalla TSR/WotC per D&D Mystara, in realtà solo quelli qui sotto riportati esibivano sezioni rilevanti ai fini della compilazione di questo tomo.

Si ricorda il lettore inoltre che la consultazione dei manuali disponibili gratuitamente online *Armeria di Mystara*, *Manuale delle Abilità Generali* e *Codex Immortalis* è d'obbligo per integrare le informazioni qui contenute.

Dungeons & Dragons Classico

AC10: Book of Dragons and Giants
 Champions of Mystara boxed set
 CM4: Earthshaker!
 CM8: The Endless Stair
 Dawn of the Emperors boxed set
 D&D Basic set
 D&D Companion set
 D&D Expert set
 D&D Master set
 GAZ1: The Grand Duchy of Karameikos
 GAZ2: The Emirates of Ylaruam
 GAZ3: The Principalities of Glantri
 GAZ5: The Elves of Alfheim
 GAZ6: The Dwarves of Rockhome
 GAZ7: The Northern Reaches
 GAZ8: The Five Shires
 GAZ9: The Minrothad Guilds
 GAZ10: The Orcs of Thar
 GAZ11: The Republic of Darokin
 GAZ12: The Golden Khan of Ethengar
 GAZ13: The Shadow Elves
 GAZ14: The Atruaghin Clans
 Hollow World boxed set
 HWA1: Nightwail
 HWR1: Sons of Azca
 HWR2: The Kingdom of Nithia
 HWR3: The Milenian Empire
 PC1: Tall Tales of the Wee Folk
 PC2: Top Ballista
 PC3: The Sea Creatures
 PC4: Night Howlers
 Rules Cyclopedica
 Wrath of the Immortals boxed set

Advanced Dungeons & Dragons (1st Edition)

Oriental Adventures

Advanced Dungeons & Dragons (2nd Edition)

AD&D Player's Handbook
 Arabian Adventures Sourcebook (Al-Qadim)
 Complete Bard's Handbook
 Complete Druid's Handbook
 Complete Priest's Handbook
 Complete Ranger's Handbook
 Complete Wizard's Handbook
 Domains of Dread (Ravenloft)
 Red Steel boxed set
 Savage Coast Sourcebook
 Tome of Magic

Dungeons & Dragons 3.5 Edition

D&D Player's Handbook
 Nephandum – Avventure nel Terrore [Asterion Press]

Riviste

Dragon Magazine

Capitolo 1. LA RICERCA MAGICA

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

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

Ricerca Incantesimi

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

Per scrivere la formula di un incantesimo su un supporto qualsiasi (normalmente carta pergamena), occorre avere una copia dell'incantesimo a disposizio-

ne, altrimenti è necessario ricercare la formula tramite un lungo e complicato percorso di studio (per i maghi) o di purificazione e ricerca spirituale (per i chierici). Una volta raggiunto ciò che l'incantatore arcano ritiene sia la formula giusta, egli la scrive nel suo libro degli incantesimi (la formula occupa 1 pagina per livello di potere a cui appartiene l'incantesimo, visto che gli effetti più potenti richiedono descrizioni più lunghe e particolareggiate). Il sacerdote invece non deve scrivere nulla ma preparare una preghiera dopo un adeguato raccoglimento spirituale e un'offerta simbolica di valore: l'incantesimo viene concesso dalla divinità se questa ritiene sufficiente la necessità e la fedeltà del suo seguace attraverso il rituale a cui si sottopone.

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

1. Ricercando l'incantesimo desiderato con le procedure comuni (vedi sotto). Questa fase di ricerca è diversa dalla creazione di una pergamena magica (vedi sezione successiva), poiché l'incantatore non sta cercando di incanalare e imbrigliare le energie su un supporto, ma sta sperimentando varie formule e gesti rituali, per riuscire a produrre un effetto desiderato. L'incantatore, durante la ricerca magica, prova nuovi accostamenti di simboli arcani e prende appunti, apprendendo dai suoi tentativi, finché, alla fine della ricerca, può riuscire a comprendere se la formula che ha ricavato e ha trascritto nel suo libro (con note riguardanti gestualità e pronuncia) è efficace quanto si aspettava o meno.
2. Copiando una formula preesistente (come dono gratuito o in cambio di un pagamento adeguato), impiegando 1 turno per livello di potere.
3. Estrapolando la formula da una pergamena magica (solo se l'incantesimo contenuto non è di livello di potere troppo alto). Il mago fa esperimenti sulla pergamena per 1d6 giorni consumando materiali pari a 300 m.o. per livello dell'incantesimo. Si effettua una prova di *Magia Arcana* con penalità pari a una volta e mezzo il livello della magia da estrapolare: se la prova riesce, la ricerca ha successo, si aggiunge l'incantesimo al libro e il mago guadagna 100 PE per livello della magia, ma la pergamena è consumata dal procedimento. Se la prova fallisce, la formula ricavata è sbagliata e inutile, la pergamena va distrutta e l'incantesimo perso.

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

ELEMENTI NECESSARI

Per ricercare un incantesimo, un incantatore arcano deve anzitutto avere accesso a una grande biblioteca. Quindi, egli deve trovare i componenti necessari per evocare e vincolare le energie necessarie a produrre l'effetto magico, chiamati elementi focus, che utilizza nelle sue prove di ricerca. La scelta di questi componenti spetta ai giocatori e al DM, ma in generale, tali componenti devono provenire da un mostro con un numero di Dadi Vita almeno uguale al livello dell'incantesimo, o, comunque, devono essere tanto difficili da ottenere, quanto più alto è il livello della magia creata. Il tempo impiegato nella ricerca del componente focus e dei componenti minori rientra nel tempo di creazione dell'incantesimo (vedi sotto), anche se spesso questa ricerca può coinvolgere il personaggio in svariate avventure che durano ben più del tempo sotto riportato (a discrezione del DM).

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

TEMPO E DENARO

Qualsiasi incantatore, arcano o divino, deve essere pronto a spendere notevoli quantità di denaro e a consumare oggetti preziosi nel corso delle sue ricerche. Il costo per ricercare incantesimi dal 1° al 5° è pari a 1.000 monete d'oro per livello, mentre dal 6° il costo raddoppia (2.000 m.o. per livello). Se si tratta di una magia nuova e non descritta in questo manuale, spetta al DM determinare quale sia il livello dell'incantesimo sulla base della descrizione che ne dà il giocatore (il DM dovrebbe comparare gli effetti e la pericolosità dell'incantesimo a quelli già esistenti per decidere).

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

Nel caso i personaggi si trovino ad agire all'interno di una campagna in cui la magia è comune ed è possibile persino trovare negozi che vendono oggetti magici (come in Glantri, in Alphatia, e persino a Thyatis e nel Darokin), è anche possibile commissiona-

re incantesimi o oggetti magici alle gilde dei maghi, più raramente a sacerdoti o culti (alcuni sono contrari a creare oggetti per venderli: sarebbe come vendere il potere della divinità!). In questo caso, il tempo impiegato per la loro realizzazione è il medesimo, ma si aggiunge una settimana per riuscire a trovare gli ingredienti e gli incantatori necessari con tutta calma. Il prezzo invece viene comunemente raddoppiato, e la metà (ovvero il prezzo di costo) deve essere pagata in anticipo, per coprire le spese. Il tiro per decidere se l'incantesimo è riuscito è appannaggio del DM (v. *Probabilità di successo*), e se fallisce, l'oggetto o l'incantesimo desiderato non vengono creati e il personaggio non dovrà pagare altro, anche se ci avrà comunque rimesso il prezzo di costo.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

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

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

Incantesimo comune:

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

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

Incantesimo nuovo:

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

ESPERIENZA ACQUISITA

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

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

OPZIONALE: INCANTESIMI AUTOMATICI O PROVA DI ABILITÀ

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

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

Incantesimo comune (di Scuola/Tradizione)

[Abilità + (Livello / 5)] - (Liv. incantesimo + 3)

Incantesimo sconosciuto

[Abilità + (Livello / 5)] - (Liv. incantesimo + 6)

È possibile aggiungere un ulteriore modificatore di +1 al tiro se l'incantesimo da ricercare è già stato in precedenza osservato dall'incantatore di persona (magari evocato da un rivale o da un alleato) e si intende riprodurlo.

Incantare Oggetti Magici

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

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

- 1) Non è possibile combinare su un singolo oggetto sia incantamenti divini che arcani (o gli uni, o gli altri), né questi due tipi di incantatori possono collaborare tra loro per creare oggetti magici.
- 2) Non è possibile rendere permanente su un oggetto un incantesimo di durata istantanea (ad eccezione di quelli di Divinazione) o permanente.
- 3) Ogni effetto magico deve essere incantato separatamente. Questo è particolarmente vero nel caso di incantesimi invertibili, poiché la forma normale e quella inversa sono due incantesimi separati (ad esempio, un anello di *luce magica* non può creare anche *tenebre magiche*, a meno che non sia stato incantato per produrre anche quell'effetto).
- 4) Ad ogni categoria di oggetti può essere associato solo un certo numero di poteri o incantesimi (v. sezioni appropriate per dettagli su tipo e numero di effetti che possono essere abbinati a certi oggetti).
- 5) Il potere magico di un oggetto può essere evocato solo da chi impugna o indossa quell'oggetto. Se si tratta di un potere non istantaneo e benefico per l'evocatore, egli ne beneficia fintanto che è in contatto con l'oggetto, fino al termine della sua durata.
- 6) Se un oggetto magico entra in una zona di anti-magia, esso perde tutti i suoi effetti magici fintanto che rimane nella zona, ad esclusione dei bonus magici di protezione e di attacco associati a oggetti di protezione, armi, armature e scudi (vedi le sezioni apposite per ulteriori approfondimenti).
- 7) Qualsiasi oggetto a cui è associato un potere di evocazione può richiamare un solo essere (o gruppo di esseri). Se viene usato dopo aver già evocato l'essere per richiamarne altri simili, non ha effetto.
- 8) È possibile associare un singolo incantesimo di *desiderio* solo ad oggetti ad utilizzo unico: espresso il desiderio, l'oggetto perde qualsiasi potere. Il costo di fabbricazione è sempre pari a 40.000 m.o.

Mentre il numero di armi che un individuo si può portare appresso è invece illimitato, gli oggetti magici indossabili contemporaneamente da un individuo sono limitati come segue: 1 armatura, 1 scudo, 1 copricapo (cappello, fascia, corona o elmo), 4 accessori (di cui al massimo 2 anelli), e 3 indumenti (si rimanda il lettore al paragrafo sugli Oggetti Vari per chiarire la differenza tra questi manufatti).

Tutti i poteri non permanenti vengono evocati tramite una parola di attivazione, che impiega l'intera azione di attacco del personaggio e necessita di concen-

trazione (e a volte di compiere determinate azioni con l'oggetto) per evocare e controllare il potere magico. Quindi, sia che esso provenga da un oggetto, sia che si tratti di un incantesimo su pergamena o memorizzato, non è possibile per un qualsiasi individuo produrre più di un effetto magico ogni round, indipendentemente dal numero di attacchi o di azioni possedute da un individuo (anche velocizzato).

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

ELEMENTI NECESSARI

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

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

TEMPO E DENARO

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

Incantamento iniziale:

Livello dell'incantesimo \times 1.000

Se l'oggetto ha delle cariche, ovvero il potere (o i poteri) magico ad esso associato può essere utilizzato solo un certo numero di volte prima di esaurirsi, aggiungete al costo iniziale 100 m.o. per livello dell'incantesimo, moltiplicato per il numero di cariche totali (è possibile associare ad un oggetto fino a un

massimo di 10 cariche, mentre le bacchette ne tengono fino a 20 e i bastoni fino a 30).

Costo delle cariche:

(Livello dell'incantesimo \times 100) \times numero cariche

Nel caso di oggetti a cariche con poteri diversi, considerare l'incantesimo di livello più elevato per stabilire il costo delle cariche, ma sommare il valore dell'incantamento iniziale di ogni potere.

Esempio: un bastone del comando emula gli incantesimi *controllare umanoidi* (2°), *animali* (3°) e *piante* (4°). Il costo per 30 cariche sarà quindi: $4^\circ \times 100 \times 30 = 12000$ m.o., mentre il costo totale del bastone è pari a: $12.000 + 2.000 + 3.000 + 4.000 = 21.000$ m.o.

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

Costo della permanenza: Incantamento iniziale \times 5

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

Costo totale dell'oggetto:

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

Esempio 1: una bacchetta dei fulmini magici utilizza l'incantesimo arcano *fulmine magico* (3° livello). Essa ha un'unica funzione, ma si tratta di un oggetto con un numero limitato di cariche, diciamo 20 (il massimo possibile). Per questo il suo costo totale sarà: $(3 \times 1.000) + (300 \times 20) = 9.000$ m.o. e il tempo impiegato a crearla sarà di 16 giorni.

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

Esempio 3: una spilla con *invisibilità* (incantesimo arcano di 2°) e *volare* (incantesimo arcano di 3°) con 10 cariche totali, e il potere permanente di *ventriloquio* (incantesimo arcano di 1°) costa: $[(2 \times 1.000) + (3 \times 1.000) + (300 \times 10)] + [(1 \times 1.000) + (1.000 \times 5)] = 8.000 + 6.000 = 14.000$ m.o. e il tempo impiegato per crearla è di 21 giorni.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

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

Oggetto nuovo:

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

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

Oggetto già incantato:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ESPERIENZA ACQUISITA

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

Esempio: Felonius, mago del 14° livello con 16 di Intelligenza, ha appena creato una sfera di cristallo permanente. L'incantamento gli è costato 30.000 m.o., perché ha cercato senza successo di aggiungere l'*ESP* ai poteri della sfera. Pertanto egli guadagna solo 18.000 PE (costo di *spiare*), e 1.200 PE per l'insuccesso dovuto all'*ESP*. Se in futuro creerà altre sfere di cristallo comuni, non acquisirà alcun PE, perché si tratta di un procedimento in cui lui ha già esperienza, ma se creerà una sfera di cristallo con *ESP*, allora acquisirà solo i 12.000 PE derivanti dall'*ESP*, se si tratta della prima volta che associa quel potere ad un qualsiasi oggetto.

LIMITI, POTENZIAMENTI E RICARICHE

Livello Effettivo dell' Oggetto

Normalmente un oggetto magico ha dei limiti al suo incantamento, che dipendono dalla natura stessa della magia. Qualsiasi incantesimo che viene posto su un oggetto funziona poi come se fosse stato lanciato da quello stesso incantatore, al fine di determinare tutte le variabili (raggio d'azione, area d'effetto, durata e danni) ad esso associato: questo livello viene denominato Livello Effettivo dell' Oggetto (LEO).

Nel caso di incantesimi che producono effetti dannosi quantificabili come dadi di danni (come *palla di fuoco*), il LEO è la metà del livello dell'incantatore, e non è mai possibile oltrepassare il limite fissato in base al livello di potere dell'incantesimo:

Livello	Dadi max	Livello	Dadi max
1°	6d6	5°	14d6
2°	8d6	6°	16d6
3°	10d6	7°	18d6
4°	12d6	8°+	20d6

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

Esempio 2: Sieger, mago di 24°, crea una bacchetta delle palle di fuoco (incantesimo di 3° livello), che con ogni carica scatena una *palla di fuoco* che causa 10d6 danni (24° / 2 = 12d6, ma il massimo è 10d6).

Ridurre o Aumentare il Livello Effettivo dell' Oggetto

L'incantatore può ridurre la potenza di un effetto associato ad un oggetto, riducendo effettivamente tutte le variabili associate al suo livello. Ciò comporta un abbassamento del costo totale dell'oggetto, insieme alla riduzione delle variabili dell'effetto, come se chi lo stesse evocando fosse di livello inferiore. Per ogni livello effettivo tolto, il costo totale dell'incantamento e la probabilità di fallimento nel crearlo si abbassano del 5%. L'incantatore non può abbassare il livello effettivo dell'oggetto oltre il livello minimo necessario per evocare quella magia, né può abbassare il costo oltre il valore dell'incantamento iniziale.

Esempio 1: Feidus (M14° con Intelligenza 18) vuole creare una bacchetta dei fulmini con 20 cariche, ma costa troppo (9.000 m.o.). Per risparmiare decide di abbassare il LEO di 4 livelli come fosse di 10°: quindi la bacchetta causerà 5d6 danni (visto che il minimo livello di esperienza necessario per lanciare un incantesimo di 3° è il 5°), il costo totale dell'oggetto sarà 9.000 x 80% = 7.200 m.o. e la probabilità di creare la bacchetta (mai fabbricata prima) sarà pari al 59% (anziché 39%).

Allo stesso modo, è possibile aumentare il livello effettivo dell'oggetto, spendendo più soldi per far sì che l'oggetto dia un effetto potenziato. È possibile aumentare il LEO di massimo 4 punti rispetto al livello dell'incantatore, senza però superare il numero massimo di dadi di danno previsto per incantesimi in base al livello, anche se è possibile aumentare altre variabili

come raggio d'azione, area d'effetto e durata oltre il massimo consentito. Inoltre, per ogni livello aggiunto a quello effettivo dell'oggetto, il costo totale e la probabilità di fallimento vengono aumentati del 5%.

Esempio 2: Nikolaus, mago di 16° con Intelligenza 17, crea una bacchetta del freddo (incantesimo arcano di 3° livello) con 20 cariche, portando il livello effettivo dell'oggetto a 20 (4 livelli sopra al normale), così da creare un *cono di freddo* da 10d6 danni (come mago di 20°). In questo modo, la bacchetta (mai creata prima) gli costa il 20% in più del normale, ovvero 10.800 m.o. (anziché 9.000), e la sua probabilità di riuscire nell'opera è pari al 31% (anziché 51%).

Ridurre la Gamma di Effetti

Alcuni incantesimi (in particolare quelli di natura elementale) sono in grado di produrre effetti diversi ma simili ad ogni applicazione (ad es. *soffio arcano* crea un soffio di gelo o fuoco, *respirare elemento* permette di respirare attraverso un tipo di elemento, ecc.). È possibile ridurre il costo di fabbricazione restringendo l'evocazione ad uno solo o ad alcuni effetti tra tutti quelli possibili: in tal caso il costo finale diminuisce del 5% per ognuna delle applicazioni eliminate. Questa regola non si applica agli incantesimi inversi, considerati a tutti gli effetti un incantesimo separato.

Ridurre Durata, Area d'effetto o Raggio d'azione

Si può ridurre una variabile dell'incantesimo a scelta tra Durata, Raggio d'azione e Area d'effetto ove possibile, cioè se raggio o area d'effetto sono diversi da zero o un bersaglio e la durata è diversa da istantanea o permanente. Per ogni variabile ridotta della metà, il costo totale dell'incantamento si riduce del 10%; sono esclusi gli Indumenti, in quanto limitano automaticamente l'area d'effetto dei loro poteri.

Limiti Temporalì alla Frequenza d'Uso

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

Potere usabile # volte (max 1) al turno:

Costo totale × 90%

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

Costo totale × (80% + 2% per utilizzo)

Potere usabile # volte (max 4) al giorno:

Costo totale × (70% + 3% per utilizzo)

Potere usabile # volte (max 7) alla settimana:

Costo totale × (60% + 3% per utilizzo)

Potere usabile # volte (max 4) al mese:

Costo totale × (50% + 3% per utilizzo)

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

Costo totale × (40% + 3% per utilizzo)

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

Esempio: un anello della velocità che possa essere evocata 1 volta al turno è un paradosso, poiché la *velocità* dura 3 turni; significa che può essere usato sempre eppure costa meno di un oggetto permanente! In questo caso occorre perciò considerare una limitazione oraria: 1 volta all'ora al massimo, perché 2 volte significherebbe poterlo usare sempre. Questo anello della *velocità* (3° livello) usabile una volta all'ora solo da chi lo indossa (area d'effetto ridotta, -10%) costa perciò:
 $[3000 + (3000 \times 5)] \times 72\% = 18.000 \times 72\% = 12.960$ m.o.

Oggetti Ricaricabili e ad Utilizzo Unico

Gli oggetti dotati di cariche possono essere ricaricati da incantatori che possiedano lo stesso effetto contenuto nell'oggetto e siano almeno di 5° livello. Il procedimento dura 10 ore, prevede l'uso di un laboratorio magico e il consumo di materiali rari per un costo pari a 50 m.o. per livello della magia per il numero di cariche recuperate (il costo finale solitamente viene maggiorato del 10% se su commissione). Occorre una prova d'abilità *Magia arcana o divina* con penalità pari al livello dell'incantesimo da ricaricare e se la prova fallisce, il costo finale aumenta del 50%. Gli oggetti non possono essere ricaricati con un numero di cariche superiore a quello che possono contenere.

Esempio 1: Ossian (mago di 20°) si appresta a usare il suo laboratorio per infondere 20 cariche dentro la sua bacchetta dei fulmini magici (3°) esaurita. Se la prova d'abilità a -3 riesce il processo gli costa $150 \times 20 = 3.000$ m.o., altrimenti il 50% in più (4.500 m.o.).

Se al momento della sua creazione si decide che un oggetto a cariche non è ricaricabile, esaurite le cariche diventa inutile: in questo caso bisogna dimezzare il costo dell'incantamento delle cariche.

Esempio 2: Ossian decide di creare una bacchetta della paura (2° livello) con 10 cariche non ricaricabili. In tal caso il costo totale della bacchetta sarà: $[(2 \times 1.000) + (100 \times 10)] = (2.000 + 1.000) = 3.000$ m.o.

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

Oggetti a Destinatario Specifico

Per ridurre il costo di un oggetto magico, è possibile aggiungervi una limitazione ai poteri, in modo che siano specificamente mirati per essere utilizzati da o contro una particolare categoria di esseri scelta fra questa lista: animali (normali o giganti, esclusi gli insettoidi), bestie fantastiche (creature con poteri straordinari o bestie con intelligenza superiore a 2), costrutti, draghi, extraplanari (creature native di un piano o dimensione diversa da quella in cui si trovano), fate, giganti (umanoidi di taglia Enorme o superiore), goblinoidi (goblin, hobgoblin, gnoll, orchetti, troll, bugbear e coboldi), insettoidi, mutaforma (inclusi i li-

cantropi), non-morti, semi-umani (elfi, nani, gnomi, halfling), incantatori (arcani o divini), esseri subacquei (qualsiasi essere viva sott'acqua) o esseri allineati a Caos, Legge, Bene o Male (cioè il cui Allineamento Morale comprenda una delle definizioni).

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

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

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

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

OGGETTI MALEDETTI

Un oggetto che riceva una *maledizione* (incantesimo clericale di 3° o arcano di 4°) o una *maledizione divina* (7° livello dei chierici) si considera maledetto e ad un'analisi con *individuare il male* verrà rilevato come tale, mentre con *individuare il magico* emana un'aura falsa. La maledizione su un manufatto può invertire l'effetto magico che possiede rendendolo deleterio (ad esempio un anello che rivela le menzogne potrebbe costringere il possessore a mentire sempre, una spada +3 diventerebbe una spada -3, ecc.). È anche possibile sia nel caso di oggetti comuni che magici imporre una maledizione ad hoc che emuli un qualsiasi incantesimo dal 1° al 4° che comporti un peggioramento delle capacità fisiche o mentali del soggetto (ad esempio la cecità, la sordità, la zoppia, cambiar sesso).

Un oggetto maledetto una volta indossato o impugnato si lega indissolubilmente al suo possessore e gli impedisce costantemente di liberarsene coscientemente: per la vittima, è un oggetto troppo potente che solo lui è degno di avere, e anche se i fatti dimostrano il contrario il soggetto negherà l'evidenza. L'unico

modo per liberarsene è usare un incantesimo di *scaccia maledizioni* o *distruzione del male* sull'oggetto o esprimere un *desiderio*: a quel punto la vittima comprenderà la sua follia e potrà sbarazzarsi del manufatto. Nel caso il potere dell'incantatore sia sufficientemente forte, la maledizione sarà spezzata e annullata per sempre, ridando all'oggetto le sue proprietà originali (v. descrizione degli incantesimi summenzionati).

ARMI E PROIETTILI

La procedura per assegnare bonus e penalità al tiro per colpire e ai danni delle armi è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti con proprietà magiche. L'incantamento infatti, che può essere creato da qualsiasi incantatore almeno di 9° livello su di un'arma già forgiata, attribuisce all'arma un bonus da +1 a +5 (a scelta dell'incantatore) sia al Tiro per Colpire che a quello per determinare i danni, rendendola magica (se si tratta di un'arma di tiro però, l'incantamento non rende magici anche i proiettili). Occorre notare che i sacerdoti possono incantare solo armi permesse dalla loro divinità, mentre gli incantatori arcani non hanno questa limitazione.

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

Il costo dell'incantamento primario di un'arma varia in base al massimo danno base (ovvero con grado di maestria Base) che l'arma può fare, fermo restando che il modificatore primario massimo che un'arma può avere è di +5, come segue:³

Tab. 1.1 - Incantamento primario delle armi

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

Nota: Per ulteriori informazioni circa le caratteristiche delle armi, le relative maestrie e le zone di diffusione di ogni arma nel mondo di Mystara, si rimanda il lettore al manuale *Armeria di Mystara* disponibile online.

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

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

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

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

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

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

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

Nel caso dei proiettili (dardi e frecce in genere) invece, il costo è 200 m.o. per modificatore e il tempo impiegato è di 1 settimana, +1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore: si somma il valore dei vari proiettili da creare, per sapere quanti proiettili possono essere prodotti ogni giorno (occorre calcolare il valore totale del dardo in base al suo bonus e ad eventuali altre magie ad esso associate). Si utilizza la stessa % di riuscita nella fabbricazione delle armi sopra riportata, in base al bonus del proietto e al fatto che sia già stato fabbricato in precedenza o meno, e per semplificare si effettua 1 tiro percentuale ogni 10 dardi incantati dello stesso tipo.

Tuttavia, nel caso di dardi e frecce, è necessario effettuare un tiro percentuale ogni volta che colpiscono il bersaglio: se il risultato del d100 è inferiore a 50, significa che il proiettile è stato distrutto, viceversa significa che il proiettile è ancora intatto e può essere recuperato e riutilizzato, mantenendo il bonus magico ed eventuali poteri, anche se la maggior parte sono monouso, vista la fragilità dei dardi. Se vengono usati ma mancano il bersaglio, i proiettili mantengono automaticamente il bonus e i poteri ad essi associati. Per ogni ulteriore utilizzo di un proiettile oltre al primo però, la probabilità che perda la propria magia e che vada distrutto nel tentativo aumenta del 10%.

Esempio 3: Il costo base per fabbricare una freccia +1 è di 200 m.o., quindi una freccia +5 costerà 1000 m.o., ed è possibile fabbricarne fino a venti in 27 giorni. Se poi si vuole aggiungere alle frecce il potere ad utilizzo unico *ragnatela* (si attiva sul bersaglio colpito), il costo sale a: $1.200 \times 20 = 24.000$ m.o. Occorrono 31 giorni per incantare le frecce, e 4 tiri percentuale (2 tiri per il modificatore +5 e 2 per l'incantesimo).

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

Bonus Secondario

È inoltre possibile associare alle armi un secondo modificatore al TxC e ai danni, specificamente mirato ad una categoria di nemici scelta fra questa lista: non-morti, draghi, costrutti, licanthropi, extraplanari, mutaforma, giganti (umanoidi enormi o più alti), goblinoidi, animali (normali o giganti, insetti inclusi), bestie fantastiche (creature strane o animali con intelligenza superiore a 2), mostri incantati (creature colpibili solo con armi magiche o immuni a certi livelli di incantesimi), incantatori (arcani o divini), utenti d'armi (chi attacca con armi in pugno), umanoidi (esseri bipedi, con due arti e una testa, alti fino a 2,4 metri), semi-umani (elfi, nani, gnomi, halfling), esseri rigeneranti (chi rigenera spontaneamente almeno 1 PF all'ora), esseri subacquei (qualsiasi essere viva sott'acqua).

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

Esempio: Danaar (mago di 25° livello con 15 punti di Intelligenza) vuole creare una spada +5, +10 contro draghi. Il procedimento viene a costargli 20.000 m.o. per il bonus primario, più altre 10.000 m.o. (la metà del valore) per il bonus secondario di +5 contro draghi, per un totale di 30.000 m.o., e impiega 37 giorni. La percentuale di riuscita (primo esperimento) è: $80 - 25 = 55\%$ per entrambi i tentativi (due bonus +5), e se riesce nell'intento, Danaar guadagnerà 30.000 PE. Se invece riesce a incantare l'arma solo col bonus primario e fallisce col secondario, guadagnerà 21.000 PE e la spada sarà +5, senza poter aggiungere altri bonus o poteri.

Poteri Magici Aggiuntivi (Talenti)

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

Occorre ricordare che si può associare a un'arma al massimo un potere magico oltre al suo bonus primario e a quello secondario, ma non è possibile associarvi incantesimi divini di 7° livello, né incantesimi arcani di 9° livello. Inoltre, gli incantatori arcani e divini impongono altre limitazioni per non dare vantaggi eccessivi a chi utilizza le armi, che potrebbero rivaleggiare coi maghi o infischiarne dei precetti di un culto una volta ottenuto quel che volevano. Per una questione di equilibrio di gioco, ogni DM deve riflettere bene prima di porre incantesimi offensivi o d'attacco su una qualsiasi arma, indipendentemente dalle sue di-

mensioni, poiché potrebbe sbilanciare seriamente il gioco (immaginate la potenza di un guerriero con una spada +5 in grado di lanciare *barriera*, *palla di fuoco* da 10d6 o *morte*, e capirete perché un incantatore sia restio a crearla).

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

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

ARMATURE E SCUDI

La procedura per assegnare bonus di protezione alle armature e agli scudi è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti con proprietà magiche. L'incantamento infatti, che può essere creato da qualsiasi incantatore almeno di 9° livello su di un'armatura già forgiata, attribuisce all'armatura o allo scudo un modificatore che abbassa effettivamente la CA offerta dall'oggetto, rendendolo magico. L'incantamento di armature e scudi avviene ad opera di incantatori sia arcani che divini, senza limitazioni.

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

Il costo dell'incantamento primario dipende dalla Classe d'Armatura offerta dalla corazza o dalla protezione offerta dallo scudo o dall'armatura parziale⁴, fermo restando che il bonus massimo che un oggetto protettivo può fornire è di +5 (naturalmente bonus protettivi di armature e scudi possono essere sommati, insieme a quelli dati da oggetti di protezione vari).

Tab. 1.7 – Incantamento di armature e bardature

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

⁴ Le regole originali per calcolare il costo dell'incantamento di armature e scudi magici prevedevano un sistema basato sul valore di mercato e sul peso dell'oggetto. Poiché giudicato troppo macchinoso e non accurato, qui è stato modificato e semplificato. Per coloro che siano interessati alle vecchie regole, far riferimento alla *Rules Cyclopeda* o al *Gazetteer 3*.

Tab 1.8 – Incantamento di scudi e armature parziali

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Esempio 3: Per incantare uno scudo laminato (protegge di 1 punto la CA) con un bonus di +3, occorrono per-

tanto: $4.000 \times 3 = 12.000$ m.o., e la percentuale di riuscita per Danaar (mago di 25° con 15 punti di Intelligenza), al suo primo tentativo, sarà di $80 - 15 = 65\%$. Il lavoro sarà completato in 20 giorni e potrà fruttare a Danaar, asseconda della sua abilità, 12.000 PE, oppure 1.200 PE in caso di fallimento.

Poteri Magici Aggiuntivi (Talenti)

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

Occorre ricordare che oltre al suo bonus protettivo si possono associare al massimo 2 poteri magici ad un'armatura o ad uno scudo, solitamente con raggio personale o a tocco, delle scuole di Abiurazione, Divinazione, Illusione, Trasmutazione, Negromanzia o Guarigione. Non è tuttavia possibile associarvi incantesimi divini o arcani di 7° livello di potere o superiore. Inoltre, gli stessi incantatori impongono altre limitazioni. I maghi lo fanno per non dare troppe capacità arcane a chi indossa le armature, spesso profani delle arti occulte, che potrebbero minacciare gli stessi incantatori con quei poteri. I sacerdoti invece eseguono una rigorosa selezione del candidato per valutarne la fede e il carattere prima di concedere oggetti da loro incantati. Per una questione di equilibrio di gioco, ogni DM deve riflettere bene prima di porre qualsiasi incantesimo offensivo su una corazza o uno scudo, poiché potrebbe sbilanciare il gioco, e qualora si optasse per un'armatura o uno scudo con *barriera anti-magia*, bisognerebbe limitarne la frequenza d'uso.

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

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

OGGETTI DI PROTEZIONE

La procedura per assegnare bonus di protezione a qualsiasi tipo di oggetto è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti con proprietà magiche. L'incantamento può essere creato da qualsiasi incanta-

tore almeno di 9° livello su di un accessorio da indossare (anelli, spille, talismani, bracciali, ecc.) e attribuisce all'oggetto un bonus che va da +1 a +5, che abbassa di 1-5 punti la CA del soggetto e migliora di 1-5 punti tutti i suoi Tiri Salvezza. L'incantamento di oggetti di protezione avviene ad opera di incantatori sia arcani che divini, senza alcuna limitazione.

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

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

Tab. 1.9 – Costo Oggetti di Protezione

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

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

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

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

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

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

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

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

BACCHETTE E BASTONI

La procedura per incantare bacchette e bastoni magici (per quanto riguarda costi, probabilità e tempi d'incantamento) è identica a quella riportata nelle regole generali all'inizio di questa sezione. Le bacchette sono dei bastoncini sottili lunghi da 30 a 50 centimetri, mentre i bastoni sono spessi anche due pollici e la loro lunghezza varia da 1,70 a 2,2 metri. Entrambi questi oggetti possono ricevere qualsiasi tipo di incantesimo arcano o divino.

È possibile associare a una bacchetta al massimo tre incantesimi, ed essa viene sempre creata con cariche fisse (massimo numero di cariche: 20).

I bastoni invece hanno la capacità di trattenere molti più effetti degli altri manufatti. Ogni bastone possiede 10 slot che si possono sfruttare per associarvi incantesimi rispettando le regole seguenti:

- 1 slot per ogni potere a cariche fisse (per un massimo di 30 cariche);
- 3 slot per ogni potere a frequenza d'uso temporale;
- 4 slot per ogni potere permanente.

I poteri magici di bacchette e bastoni si attivano a comando vocale, ovvero pronunciando una parola magica inscritta tra le rune che identificano l'oggetto che il creatore decide al momento dell'incantamento. Solo chi impugna l'oggetto può attivarne il potere, che si manifesta all'esterno partendo dalla punta dell'oggetto, e solo un incantatore del tipo appropriato agli effetti posseduti dall'oggetto (arcano o divino) riesce ad usarlo, ad eccezione di quelli con poteri di divinazione, usabili da qualsiasi incantatore. L'utilizzo di bastoni e bacchette è consentito solo agli incantatori e precluso alle altre classi, il motivo principale per cui maghi e chierici prediligono questi strumenti per custodire gelosamente i propri poteri.

Un'ultima precisazione da fare nel caso di questi oggetti riguarda la loro distruzione. Infatti, nel caso un bastone o una bacchetta venga incantata con un potere distruttivo di Invocazione (come *dardo incantato*, *palla di fuoco* o *fulmine magico*) e possieda delle cariche, c'è una probabilità pari al 10% per livello dell'incantesimo contenuto (cumulativo per più incantesimi distruttivi) che la sua rottura inneschi l'immediata esplosione delle energie racchiuse nell'oggetto. Questa detonazione d'energia infligge a tutti i presenti entro un raggio di 9 metri 8 punti di danno per carica rimasta, ma è concesso un TS contro Bacchette per dimezzare le ferite.

VERGHE

La procedura per incantare verghe magiche (per quanto riguarda costi, probabilità e tempi) è identica a quella riportata nelle regole all'inizio di questa sezione. Una verga può apparire come un bastone o uno scettro di materiale vario (prezioso o meno) lungo un metro e spesso un pollice, capace di accogliere al massimo due poteri (arcani o divini) non istantanei solitamente permanenti, anche se è possibile creare ver-

ghe con poteri temporanei ⁵. Una verga può essere usata anche come arma sfruttando la maestria nel giavelotto (se appuntita), nel mezzo bastone o nella spada lunga, considerando in quest'ultimo caso la verga un'arma da taglio in legno (v. *Armeria di Mystara*).

Tutti possono utilizzare una verga (non è richiesta una conoscenza specifica), il cui potere viene attivato da chi la impugna con un comando vocale, pronunciando cioè una parola magica inscritta tra le rune che identificano l'oggetto e che il creatore decide al momento dell'incantamento.

PERGAMENE

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

Per creare pergamene magiche, siano esse divine o arcane, l'incantatore deve conoscere la magia da associare alla pergamena, e incanalare le energie magiche nell'oggetto con una cerimonia che prevede l'uso di materiali rari. Le probabilità di riuscita sono le solite, mentre il costo e il tempo per crearla dipende dal tipo di pergamena, visto che bisogna distinguere tra pergamene ad utilizzo singolo e pergamene incantate.

Pergamene con incantesimi a uso singolo

Contengono da 1 a 3 incantesimi diversi ad attivazione vocale ed uso singolo. Al momento della pronuncia della formula, le energie fuoriescono come prestabilito dal supporto, cancellando di fatto le rune di quella magia. L'effetto sfrutta la potenza dell'incantatore che legge la pergamena, e se non è di livello sufficiente per padroneggiare quell'incantesimo, esso verrà prodotto al livello minimo (ad esempio un mago di 8° che legge un *fulmine magico* causa 8d6, mentre uno di 3° crea un fulmine da 5d6). Il costo è pari a 100 m.o. per livello di ogni incantesimo ivi inscritto (anche se vengono vendute a dieci volte tanto, se l'effetto non è in qualche modo limitato) e il tempo impiegato per crearla è 1 giorno per livello di ogni magia (come per oggetti a carica unica).

Queste pergamene possono essere usate solo da incantatori del tipo appropriato (arcani o divini), in grado di comprendere la lingua della magia (per gli arcani) o di venerare la divinità per ottenere il suo potere

(per i divini), ad esclusione delle maledizioni, che colpiscono chiunque. Le pergamene con preghiere sacre sono sempre rivolte ad una specifica divinità, quindi non è possibile per un sacerdote di Ixion usare una preghiera sacra scritta per Khoronus, ad esempio. Gli incantatori arcani invece, non hanno questo problema, in quanto, anche se l'incantesimo appartiene ad una scuola di magia differente, l'uso di *lettura del magico* serve ad uniformare il codice magico a quello conosciuto dall'incantatore, di modo che anche egli possa evocare il potere iscritto nella pergamena. Chiunque sia in grado di usare una *lettura del magico* può dunque comprendere e leggere le rune su una pergamena arcaica, ma c'è sempre una minima probabilità che non riesca a controllarne il potere se si tratta di un incantesimo di un livello che non è ancora in grado di padroneggiare. La probabilità di fallimento in questo caso è del 5% per livello di differenza tra il livello di potere della pergamena e quello padroneggiato da chi la legge.

Pergamene e Libri incantati

Questo genere di pergamene o volumi contiene invece poteri che sono accessibili a tutti semplicemente leggendo o toccando il supporto, e i cui effetti non svaniscono dopo il primo utilizzo, ma sono permanenti o usabili limitatamente entro un certo lasso di tempo. Queste pergamene sono da considerare in tutto e per tutto come oggetti magici comuni dotati di un singolo potere, per stabilire quali incantesimi possano contenere (v. sezione omonima sottostante).

POZIONI, FILTRI E UNGUENTI

Per quanto riguarda costi, probabilità e tempi d'incantamento, la procedura per pozioni (dette anche filtri) e unguenti è simile a quella riportata nelle regole generali all'inizio della sezione, con una precisazione.

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

È possibile incantare una pozione solo con un potere (arcano o divino) non istantaneo che abbia come area d'effetto una creatura o sia controllabile dal soggetto, e il cui effetto non crei materia o energia dal nulla (ad esempio *palla di fuoco*, *muro di ghiaccio*, o *evoca alleato*). La pozione si attiva immediatamente quando viene bevuta (azione che richiede un round), elargendo i suoi poteri a chi la ingoia, che diventa subito consapevole delle capacità della pozione. Non è possibile opporsi agli effetti di una pozione, a meno che non si tratti di un veleno (nel qual caso è ammesso un TS fino a prova contraria). A differenza dei normali incantesimi però, la durata degli effetti di una pozione è

⁵ La Verga della Salute è una verga incantata con l'anima di un chierico, che consente di associarvi quattro poteri permanenti con limitazione d'uso 1 volta al dì per ogni beneficiario.

sempre pari a 1d6 +6 turni, salvo gli effetti con durata inferiore e quelli permanenti. Non è possibile bere una seconda pozione prima che gli effetti della prima siano svaniti: se qualcuno tenta di farlo, i due effetti si annullano istantaneamente e l'individuo diventa stordito per 3 turni. Questo non vale nel caso di pozioni che producano effetti permanenti, come *longevità* e *guarigione*.

Agli unguenti invece è possibile associare solo incantesimi non istantanei che influenzano una singola creatura e i loro effetti vengono attivati solo quando la dose intera viene applicata sulla pelle di un unico soggetto (procedimento che richiede un round). Il potere dell'unguento si attiva immediatamente in maniera automatica e senza possibilità di evitarlo (nessun TS concesso) e la sua durata è quella usuale stabilita dalla descrizione dell'incantesimo, in base al livello del creatore. A differenza delle pozioni, gli effetti di unguenti diversi possono essere combinati contemporaneamente. **Esempio:** Alasdair (mago di 9° livello con Intelligenza 16) cerca di creare per la prima volta a una pozione di volo (incantesimo arcano di 3° livello). Le sue probabilità di riuscita sono pari a: $30 - 15 = 15\%$, il costo della pozione è di 300 m.o., e verrà preparata in 3 giorni.

OGGETTI VARI

La procedura per incantare oggetti magici vari è identica a quella riportata nelle regole generali all'inizio di questa sezione. Gli oggetti vari si distinguono in tre tipologie: accessori (oggetti indossati che non siano vesti), indumenti (vestiario) e oggetti comuni (qualsiasi altro oggetto non ricada nelle categorie sopra riportate, solitamente utensili, mobilia, strumenti, ecc). Per loro natura, gli Indumenti limitano qualsiasi potere non offensivo a un'area d'effetto personale.

Accessori: è possibile incantare accessori (anelli, collane, bracciali, spille, amuleti, occhiali, orecchini, ecc.) con al massimo due poteri magici di qualsiasi tipo, ma non più di un potere offensivo (che produce direttamente un danno fisico).

Indumenti: è possibile incantare indumenti (tuniche, stivali, mantelli, guanti, cinture, cappelli, sciarpe, ecc.) con al massimo due poteri magici che agiscano direttamente su chi li indossa (con raggio d'azione personale pari a zero), o con un incantesimo offensivo.

Oggetti comuni: è possibile incantare oggetti comuni (specchi, borse, casse, strumenti musicali, scope, ecc.) con al massimo un potere magico di qualsiasi natura, oppure con 2 incantesimi della scuola di Divinazione.

Occorre notare che incantatori di ogni genere sono restii a creare oggetti dotati di grandi poteri utilizzabili da chiunque, poiché questo potrebbe mettere in pericolo loro stessi e il potere che esercitano.

I poteri magici degli oggetti vari possono essere attivati a comando vocale, pronunciando una parola magica inscritta tra le rune che identificano l'oggetto come magico, oppure è il manufatto ad indicare telepaticamente al possessore il proprio potere e come attivarlo (solo chi indossa o maneggia l'oggetto può attivarne i poteri). Altri oggetti invece sono attivi costantemente (ad es. i contenitori) e in tal caso non possono essere controllati in alcun modo.

OGGETTI MAGICI INTELLIGENTI

Sfruttando gli incantesimi arcani *vincolare l'anima* (9° livello) o *trappola arcaica* (8° livello), oppure l'incantesimo divino *catturare l'anima* (4° livello) è possibile intrappolare l'anima di un essere dentro un oggetto in modo permanente (fino alla sua distruzione), e ciò permette di aggiungere nuovi poteri all'oggetto, vincolandoli allo spirito della vittima intrappolata, senza sovraccaricare la struttura dell'oggetto e oltrepassando i limiti stabiliti dalle normali regole.

In base all'incantesimo usato per intrappolare l'anima, è possibile inserire nell'oggetto un determinato tipo di poteri, chiamati **poteri comuni** (ovvero incantesimi di 1° e 2° livello, usabili fino a tre volte al giorno) e **poteri straordinari** (incantesimi dal 3° al 6° livello usabili una volta al giorno). Con *catturare l'anima* (4°) si possono associare al massimo 2 poteri comuni all'anima intrappolata nell'oggetto, mentre con *trappola arcaica* fino a 4 poteri, di cui al massimo 1 straordinario. Con *vincolare l'anima* (9°) si può arrivare invece ad un massimo di 5 incantesimi, la cui combinazione tra comuni e straordinari dipende dalla Forza di Volontà (somma modificatori di Intelligenza, Saggiezza e Carisma) della vittima intrappolata nell'oggetto:

- Volontà da +1 a +2: solo poteri comuni
- Volontà +3: 1 potere straordinario ammesso
- Volontà +4: 2 poteri straordinari consentiti
- Volontà +5: 3 poteri straordinari consentiti
- Volontà +6 e oltre: 4 poteri straordinari consentiti

Al fine di determinare la percentuale di riuscita, il tempo e il costo totale dell'incantamento, occorre precisare che gli incantesimi comuni sono sempre incantati in modo permanente, mentre quelli straordinari hanno una limitazione di frequenza di 1 volta al giorno. Laddove un solo tentativo dovesse fallire, il resto dei poteri programmati non potrebbe essere aggiunto, anche se l'oggetto manterrebbe tutti quelli già inseriti.

Oltre alle magie di cui dispone, l'incantatore può anche scegliere di utilizzare come poteri straordinari le capacità magiche o naturali della vittima. Se la creatura imprigionata può evocare incantesimi o possiede poteri magici innati, l'incantatore può farle evocare (una volta al giorno) una magia per ogni potere straordinario di cui gode (al massimo di 6° livello di potere) da scegliere tra quelle conosciute dall'essere, anziché associarvi i suoi incantesimi. Questi effetti magici devono essere comparati a quelli esistenti per stabilire la percentuale di riuscita e il costo del rituale.

Esempio: Althon, mago di 32° livello con Intelligenza 18, lancia *vincolare l'anima* contro un chierico di 20° livello (Volontà +4), ed imprigiona con successo la sua anima all'interno di un anello d'oro. Lo incanta poi come anello di protezione +5, e può aggiungervi altri 5 poteri associandoli all'anima ivi intrappolata, scegliendo fino a 2 poteri straordinari. Althon opta per il *teletrasporto* dalla propria lista e un incantesimo curativo da quella del chierico (entrambi poteri straordinari, usabili 1 volta al giorno), e aggiunge *invisibilità* e *immagini illusorie* come poteri comuni permanenti. Dopo aver associato il bonus protettivo +5 all'anello (costo: 30.000 m.o.), inizia con gli incantesimi più semplici,

per non rischiare di sbagliare e “chiudere” l’oggetto a ulteriori incantamenti. Ha una probabilità di successo per i due incantesimi comuni di 2° pari a: $100 - 10 = 90\%$, per un costo totale di 24.000 m.o. Per il *teletrasporto* (5°) la probabilità di riuscita è pari a: $100 - 25 = 75\%$, con un costo totale di 21.900 m.o. (usabile 1 volta al giorno). L’incantesimo più difficile da associare all’anello è quello divino della vittima, *guarigione* (6°), e le probabilità di riuscita scendono a: $100 - 30 = 70\%$, con un costo di 26.280 m.o. Se andrà bene, incantare l’anello +5 intelligente gli frutterà 102.180 PE, pari al costo dell’opera e a 109 giorni di lavoro.

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

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

Abilità ladresche: se la vittima aveva abilità ladresche, è possibile riprodurle totalmente grazie a questo potere straordinario, con le stesse percentuali della vittima, e se chi usa l’arma possiede le stesse abilità, i due valori percentuali si sommano. Ogni abilità ladresca posseduta dalla vittima può essere usata solo una volta al giorno per un periodo di 3 turni. Questo potere si considera un incantesimo di 5° livello per determinare le probabilità di riuscita e il costo.

Un oggetto intelligente mantiene sempre l’allineamento originale dell’anima ivi intrappolata, e provoca 1d4 danni per round a chiunque lo impugni e sia di allineamento diverso, o 1d6 danni a esseri di allineamento opposto (Legge vs Caos e Bene vs Male).

Infine, l’anima intrappolata può tentare di dominare la mente di chiunque tocchi l’oggetto. Occorre una **Prova di Volontà**, tirando 1d12 e sommando i modificatori di Intelligenza, Saggiezza e Carisma: il contendente che realizza il valore più alto vince. Se l’anima vince, domina il soggetto e lo costringe ad agire a suo piacimento. È possibile spezzare il controllo con *dissolvi magie* o simile effetto, oppure con una nuova Prova di Volontà, concessa una volta ogni 24 ore o quando il soggetto deve agire contro la sua morale o viene ferito (malus -2). Se il personaggio perde il possesso dell’oggetto ma ne è ancora dominato, farà di tutto per riaverlo; se invece l’anima domina una nuova vittima, la prima si considera libera dalla malia.

Creare Costrutti

ELEMENTI NECESSARI

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

L’incantatore inoltre necessita di reperire i materiali adatti all’opera, ma il tempo impiegato per trovare le materie prime sufficienti a produrre un esemplare di costruito non deve essere considerato al fine di calcolare il tempo totale dell’incantamento.

TEMPO E DENARO

Il costo dipende dal tipo di costrutto (ovvero dall’incantesimo usato per renderlo permanente) e dal numero dei poteri comuni e speciali ad esso associati.

Costo totale dei costrutti:

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

Il costo totale cala del 5% per ognuno dei seguenti difetti minori associati dal creatore al costrutto (max 3): movimento base ridotto di 3 mt, CA base peggiorata di 1 punto, -1 all’Iniziativa, vulnerabile a un tipo di arma (danni raddoppiati da botta, punta o taglio). Il costo cala del 10% per ognuno dei seguenti difetti maggiori (max 2): danno base dimezzato, movimento dimezzato, Iniziativa sempre persa, vulnerabile a un elemento (danni raddoppiati e TS a -2 per subire danni normali).

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

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

Tab. 1.10 – Costo dei costrutti in base al materiale

Argilla, fango, paglia, terracotta, tessuto	800 x DV
Carne, cera, legno, ossa	1000 x DV
Corallo, cristallo, vetro	1300 x DV
Pietra dura o preziosa	1500 x DV
Metalli (oro, argento, bronzo, ferro, ecc.)	1800 x DV
Acciaio	2000 x DV
Materiali speciali (legno pietrificato, vetracciaio, adamantite, minerali magici)	2500 x DV

Nota: L’uso di materiali speciali è ammissibile solo per creare costrutti maggiori.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

Le probabilità di successo dipendono sia dall'esperienza dell'incantatore che dalla potenza del costruito e si calcolano con questa formula:

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

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

ESPERIENZA ACQUISITA

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

POTERI DEL COSTRUTTO

Ogni costruito parte con TS come un Guerriero di livello pari alla metà dei suoi DV, Morale 12 (si ritira solo se glielo ordina il padrone), Velocità di movimento pari a 27 (9) metri al round, e può fare 1 attacco al round, che causa un danno base di 1d6 PF + bonus Forza. Le sue caratteristiche mentali sono fisse: Intelligenza e Carisma 6, Saggezza 10, mentre quelle fisiche dipendono dal materiale di cui è composto. Se vuole migliorare queste statistiche, l'incantatore è costretto a potenziare il costruito (vedi sotto).

Il creatore è in grado di dare al costruito semplici comandi, che l'essere esegue sempre fedelmente al meglio delle sue capacità. Il creatore è l'unico che può comandarlo, a meno che non ordini alla creatura di prendere ordini esclusivamente da un'altra persona: in tal caso, da quel momento il costruito riconosce solo l'autorità del nuovo padrone. Il costruito non può essere ingannato da mascheramenti o travestimenti: esso riconosce sempre senza fallo il suo padrone poiché condivide col soggetto un legame spirituale.

Ciascun costruito ha diverse caratteristiche fisiche e CA base (modificatore Des da aggiungere), che dipendono dal materiale di cui è composto:

Tab. 1.11 – Caratteri dei Costrutti in base a materie

Materiale	CA	VA	For	Des	Cos
Fango, Paglia, Tessuto	9	0	13	13	10
Argilla, Cera, Terracotta	8	1	14	12	12
Cristallo, Ghiaccio, Vetro	7	1	15	16	12
Carne, Corallo, Legno, Ossa	7	2	16	12	13
Metalli molli (oro, argento)	6	2	17	14	14
Pietra dura o preziosa	5	3	18	10	14
Metalli duri (ferro, bronzo)	4	4	20	10	16
Acciaio	3	5	22	15	16
Speciali (es. adamantite)	*	6	24	17	17

Inoltre, i costrutti fatti con Argilla, Cera, Paglia e Tessuto non possono acquisire l'immunità o la resistenza al fuoco e non è possibile associare ad essi poteri speciali basati sul fuoco. Quelli metallici invece sono gli unici che possono beneficiare del potere di Magnetismo e Assorbire metalli.

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

Un costruito non parla (a meno che non abbia Intelligenza superiore), non necessita di respirare né di alimentazione ed è immune a effetti di Ammalimento e Negromanzia, al gelo, al risucchio di energia o caratteristiche, a malattie e veleni, a stanchezza, fame, stordimento, soffocamento, invecchiamento e colpi critici.

Oltre a ciò, ogni costruito può possedere un certo numero di poteri comuni e speciali, in base all'incantamento con cui viene creato. Nel caso di costrutti minori, l'essere può possedere fino a 6 poteri comuni e 3 poteri speciali. Nel caso di costrutti maggiori, l'essere può possedere fino a 15 poteri comuni e 1 potere speciale ogni 2 DV. Naturalmente, più poteri gli vengono attribuiti, e maggiore sarà il costo finale, penalizzando inoltre le probabilità di riuscita dell'incantamento. Inoltre, per ogni difetto aggiunto al costruito, egli può ricevere un potere comune (per difetti minori) o straordinario (per difetti maggiori) in aggiunta al suo limite. I poteri elencati nella Tabella 1.12 contrassegnati con un asterisco sono cumulativi, ovvero è possibile sceglierli più volte per aumentarne l'efficacia, ma se questo non viene specificato non è possibile scegliere quel potere più di una volta.

Nota: i beholder non-morti non sono costrutti ma dei non-morti creati da demoni e necromanti per oscuri scopi, o che scelgono la via della non-morte per continuare in eterno i loro piani di conquista.

Tabella 1.12 – Poteri dei Costrutti

Poteri comuni

Attacco aggiuntivo* (+1 attacco)
Attacco stordente (TS o stordito 1d3 round con 1 tipo att.)
CA migliorata* (1 punto)
Capacità di usare qualsiasi arma da mischia
Caratteristica fisica migliorata* (1 punto)
Danno incrementato* (dado superiore, max d12)
Intelligenza superiore (+1d6 pt) e dono della parola
Nuota a stessa velocità base
Resistenza a un elemento* (½ danni da fuoco, gelo o fulmini)
Resistenza a un tipo di arma* (½ danni da botta, punta o taglio)
Schianto (unico attacco nel round fa 3d10 PF +stord. 1d4r)
Sesto senso (impossibile sorprenderlo)
Sorpresa migliorata (+2 al tiro)
Stritolata (se colpisce cattura, danni aut./rnd +prova For x liberarsi)
Tiri Salvezza migliorati (Guerriero di pari livello)
Velocità base migliorata* (+3 metri)
Vola a velocità base x2 (apertura alare pari a taglia)

Poteri speciali

Assorbire metalli normali (50mon fan recuperare 1d4+1 Pf)

Attacco paralizzante (TS o Paralisi per 1d4 turni)

Aura di caldo, freddo o elettricità (fa 1d10 Pf in mischia)

Cono 9x3mt di fuoco o gelo o Fulmine lungo 18mt (attacco extra 1 volta al minuto fa 3d10Pf, TS dimezza)

Danno multiplo per un tipo d'attacco* (+1 dado, max 6dX)

Durezza (arma max +3 che colpisce fa TS o si rompe) ❶

Immunità ad armi e proiettili normali

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

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

Immunità a un livello di incantesimi* (max 4 livelli)

Immunità a un tipo di arma* (botta, punta o taglio, max 2)

Incantesimo permanente* (max 3, liv. 1°-4°)

Magnetismo (attira oggetti ferrosi, prova Forza x liberarli)

Ricarica elementale (fuoco, gelo o fulmine fan recuperare Pf) ❸

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

Soffio narcotico (sfera r 3mt, TS o dormono 1 t, 1v/minuto)

Soffio mortale (sfera r 3mt, TS o morte, 3 volte al giorno)

❶ Questo potere può essere associato solo a costrutti fatti di pietra o di materiali speciali.

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

❸ Questo potere può essere acquisito solo se il costrutto possiede già immunità allo stesso elemento.

Esempio: Zelda (maga di 27° con Intelligenza di 18 punti) decide di creare un costrutto minore, un golem di ferro da 12 DV con un massimo di 5 poteri comuni e 2 poteri speciali. Zelda vuole un golem da guardia, in grado di proteggerla da qualsiasi attentato alla sua vita e capace di seguirla ovunque, e sceglie pertanto i seguenti poteri comuni: Volare, Tiri Salvezza migliorati, Attacco aggiuntivo (+1), CA migliorata (1 punto) e Sesto senso. I due poteri speciali che sceglie sono invece: Vedere l'invisibile permanente e Immunità ad armi normali. Il golem di ferro di Zelda avrà le seguenti statistiche: DV 12, CA 3, N° Att: 2 pugni, Danni: 1d6+3 x2, TS G12°, MV 27(9), Volando 54(18), ML 12; Difese Sp.: Vedere l'invisibile, Sesto Senso, Immunità a armi normali, veleni, gas, paralisi, cecità, attacchi mentali, invecchiamento, morte istantanea e colpi critici.

In base alle sue scelte, Zelda deve perciò spendere: $(2.000 \times 12) + (1.000 \times 5) + (5.000 \times 2) = 24.000 + 5.000 + 10.000 = 39.000$ m.o. nella creazione del golem, e la sua probabilità di riuscita sarà pari a: $(27+18) \times 2 - (12+5+2) = 90 - 19 = 71\%$. Se il tentativo riesce, Zelda guadagnerà anche 39.000 PE, viceversa non guadagnerà assolutamente nessun PE.

Annullamento della Magia

Quando i costrutti vengono colpiti da un incantesimo che annulla la magia o si trovano in un'area di anti-magia, trattandosi di esseri creati e controllati magicamente, risentono di questi effetti in modi diversi. Per quanto riguarda i costrutti minori, effetti simili a *dissolvi magie* lanciati su di loro semplicemente li rendono inerti per un round, al termine del quale i costrutti riprendono a muoversi e ad agire normalmente. Per quanto concerne i costrutti maggiori, l'unico effetto del *dissolvi magie* è annullare per 1 round le loro difese

speciali. Da notare tuttavia, che affinché l'incantesimo abbia effetto sul costrutto, l'incantatore deve riuscire a superare le normali probabilità di fallimento associate al *dissolvi magie*, prendendo come riferimento i Dadi Vita del costrutto rispetto al proprio livello.

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

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

Incantare Grandi Costruzioni

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

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

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

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

ELEMENTI NECESSARI

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

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

Se l'incantamento permette alla struttura di muoversi sia in aria (veicoli volanti) che sott'acqua (veicoli sottomarini) che sulla terra (veicoli terrestri), occorre dotarla di una serie di comandi speciali che permettano di dirigere lo spostamento desiderato (avanti e indietro, su e giù, destra e sinistra) nonché controllarne la velocità: in tal caso solo un pilota addestrato potrà manovrarla (v. abilità *Pilotare*). Inoltre l'intera struttura deve essere creata più resistente, poiché si tratta di strutture che normalmente non sarebbero abituate a queste sollecitazioni (che si tratti di castelli, torri o vascelli) quindi andrebbero in pezzi se fossero costruite in maniera ordinaria. Si può in tal caso agire in due modi: utilizzare un ingegnere che possa progettare e costruire la struttura secondo le nuove specifiche, dirigendo i lavori personalmente (può farlo anche l'incantatore, se possiede un'abilità generale apposita), oppure impiegare degli incantesimi che creino strutture resistenti e permanenti, non dissolvibili magicamente (solo nel caso l'incantatore disponga dell'abilità generale necessaria a costruire quella struttura). Nel secondo caso, i vari *creare legno*, *creare pietra*, e *creare ferro* o *creare acciaio* sono indubbiamente indispensabili, poiché sono gli unici incantesimi che permettono di plasmare la materia creata in modo da farle assumere la forma desiderata, e di saldarla con altre parti già esistenti; per questo motivo, solitamente solo gli incantatori arcani sono in grado di incantare grandi costruzioni. Le magie che invece creano muri magici permanenti (come *muro di pietra* o *muro di ferro*) non sono adatte, poiché la parete creata è disgiunta dal resto della co-

struzione, e rischierebbe di cadere alla minima scossa sostenuta. L'incantesimo di creazione adatto deve essere lanciato tre volte dall'incantatore: la prima per creare la massa necessaria, la seconda per darle la forma desiderata, e la terza per saldarla con altri pezzi della struttura adiacenti (questo procedimento è menzionato anche nella descrizione degli incantesimi sopra riportati).

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

Per comodità di consultazione, si riportano nella Tabella 1.13 i vari incantesimi di creazione, con la superficie massima creata da ciascuno (da notare quindi, che con *creare legno* e *creare pietra* si possono ricoprire 3 sezioni della struttura, mentre sono necessari 4 incantesimi di *creare ferro* o *creare acciaio* per ricoprire 1 sezione, pari infatti a 100 metri quadrati), lo spessore della materia creata, la CA e i Punti Strutturali appropriati.

Tab. 1.13 – Statistiche degli Incantesimi di Creazione

<i>Incantesimo</i>	<i>Superficie</i>	<i>Spessore</i> **	<i>CA</i>	<i>PS</i> ***
<i>Creare tessuto</i> (4°)*	81 mq	0,2 cm	8	20 PD*
<i>Creare legno</i> (5°)	300 mq	10 cm	7	12
<i>Creare pietra</i> (6°)	300 mq	10 cm	5	15
<i>Creare ferro</i> (7°)	30 mq	10 cm	4	3
<i>Creare acciaio</i> (8°)	30 mq	10 cm	3	6

* *Creare tessuto*: il tessuto creato con questo incantesimo possiede Punti Danno e non Punti Strutturali (v. sotto) poiché può essere danneggiato da qualsiasi cosa.

** *Spessore*: *Creare legno* e *creare pietra* producono volume di 30 metri cubi, a differenza di *creare ferro* e *creare acciaio*, che invece si limitano a 2,5 metri cubi. In questa tabella sono stati arrangiati in modo da avere uno spessore minimo di 10 centimetri, al fine di garantire l'integrità strutturale di qualsiasi costruzione. Si consiglia di non ridurre ulteriormente lo spessore per ingrandire la superficie di ogni sezione per evitare rotture della struttura (eventualmente è possibile aumentare lo spessore delle pareti esterne per migliorare i PS).

*** *PS (Punti Strutturali)*: si tratta dei Punti Danno delle grandi costruzioni, qui elencati in base allo spessore indicato del materiale creato (tranne che per *creare tessuto*, in cui si basano sulla superficie quadrata). Si faccia riferimento alle regole relative ai Punti Strutturali di Grandi Costruzioni riportate nella successiva sezione *Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti*. In base al volume e al materiale usato, la struttura possiede determinati PS come segue:

Legno: 1 PS ogni 2,5 m³ Ferro: 1 PS ogni m³
 Pietra: 1 PS ogni 2 m³ Acciaio: 2 PS ogni m³

Esempio: Almanassar, mago di 33° livello con Intelligenza 17, decide di costruire una nave volante di legno (lunghezza 21 metri, larghezza 7 metri e scafo profondo 6 metri) con aria climatizzata perenne, di superficie totale pari a circa 800 metri quadrati (incluso lo scafo, i ponti e l'alberatura). Deve perciò usare 3 applicazioni di *creare legno* (ciascuna delle quali ripetuta per tre volte per saldare bene il tutto), e per incantare 3 sezioni (800/300 mq) deve associare *volare* (3°), *creare atmosfera* (4°) e *climatizzare ambiente* (3°) a ciascuna di esse. La nave avrà una CA di 7, e 36 PS (in quanto 3 applicazioni di *creare legno* moltiplicate per 12 PS). Se invece avesse creato una nave più piccola di volume entro 330 mt.cu. (ad esempio lunga 24 mt, larga 4,5 mt e profonda 3 mt) avrebbe potuto risparmiare tempo e denaro, associando all'intera struttura un solo incantesimo permanente per farla volare (*veicolo incantato* di 5°) anziché l'onnipresente *volare*.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

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

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

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

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

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

Livello medio degli incantatori:

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

Intelligenza media degli incantatori:

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

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

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

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

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

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

TEMPO E DENARO

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

Costo di un incantamento permanente:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Costo totale di strutture
con incantamenti permanenti:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Considerando che un mago di 33° può lanciare quotidianamente 8 incantesimi di 5° livello (*creare legno* è di 5°), il tempo impiegato per creare la struttura completa è di 2 giorni: servono infatti 3 applicazioni di *creare legno* per coprire gli 800 mq di superficie della nave, ma ognuna deve essere lanciata tre volte per rendere la struttura solida e fissare le varie parti, per un totale di 9 incantesimi di *creare legno*. Almanassar può fare tutto da solo perché possiede l'abilità *Ingegneria aerospaziale*, quindi non necessita di lavoratori e altri supervisori. Sommando a questi due giorni il tempo per la progettazione e l'incantamento vero e proprio, ossia una settimana e 240 giorni (costo totale diviso 1.000), la nave sarà completa in 249 giorni, durante i quali Almanassar sarà impegnato 10 ore al giorno.

Esempio 2: Shagan-kin (mago di 30°) vuole creare un castello in pietra in grado di volare permanentemente, dotato di un campo distorcente permanente e capace di diventare invisibile (rendendo invisibili anche quelli al suo interno, che però devono essere in grado di vedere le cose invisibili per muoversi, e quindi verranno dotati di caschi incantati a parte con *vedere l'invisibile*) almeno 3 volte al giorno. Considerando che si tratta di un castello di 20 metri di lato e alto 7 metri, la superficie totale da incantare è pari a: 1200 (per 2 pavimenti e 1 soffitto) + 560 (per 4 muri esterni) + 140 (per pareti interne) = 1.900 mq (ovvero 19 sezioni). Il costo totale dell'opera allora sarà pari a:

Volare permanente: $3 \times 19 \times 3.000 = 171.000$

Distorsione permanente: $4 \times 19 \times 3.000 = 228.000$

Sfera di Invisibilità (3 volte al giorno):

$(3 \times 19 \times 3.000) \times 79\% = 135.090$

Totale: $171.000 + 228.000 + 135.090 = 534.090$ m.o.

Considerando che un mago di 30° può lanciare quotidianamente 7 incantesimi di 6° livello (*creare pietra* è di 6°), il tempo impiegato per creare la struttura completa è di 3 giorni: servono infatti 7 applicazioni di *creare pietra* per coprire i 1.900 mq di superficie della casa, ma ognuna deve essere lanciata tre volte per rendere la struttura solida e fissare le varie parti, per un totale di 21 incantesimi di *creare pietra* ($21 \div 7 = 3$ giorni). Shagan-kin può fare tutto da solo perché possiede l'abilità *Ingegneria edile*, quindi non necessita di

lavoranti e altri supervisori. Sommando a questi 3 giorni il tempo per la progettazione e l'incantamento, ossia una settimana e 535 giorni (costo totale diviso 1.000), il castello sarà completato in 545 giorni (un anno e mezzo!), durante i quali Shagan-kin sarà impegnato almeno 10 ore al giorno nella cerimonia.

Esempio 3: Se Shagan-kin dell'esempio 2 si fosse avvalso dell'aiuto di altri 10 incantatori (il cui livello e la cui Intelligenza sono irrilevanti al fine di determinare il tempo impiegato, se non fosse per la ridotta percentuale di riuscita nei vari incantamenti), allora il tempo impiegato per costruire il suo castello volante invisibile sarebbe stato di: 1 giorno per la creazione della struttura (visto che 11 incantatori possono facilmente lanciare i 21 incantesimi di *creare pietra* per fabbricare la struttura in un solo giorno) + 7 giorni (settimana di progettazione) + giorni $535 \div 11 = 1 + 7 + 49 = 57$ giorni soltanto (contro i 545 impiegati da Shagan-kin da solo). Il tempo (e il costo) sarebbe aumentato se le sezioni non fossero state incantate tutte alla perfezione, ma sicuramente sarebbe stato molto inferiore a quello impiegato da un incantatore che lavorasse da solo. Tuttavia, Shagan-kin avrebbe dovuto sborsare altri soldi in base al livello di ciascuno, per compensare l'assistenza dei dieci incantatori ingaggiati, a meno che non fossero suoi amici o debitori e lavorassero gratis per lui.

ESPERIENZA ACQUISITA

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

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

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

Esempio 2: Almanassar vuole creare una nuova nave volante ma anziché associare i tre incantesimi *volare*, *climatizzare ambiente* e *creare atmosfera* come aveva già fatto, decide di associarvi solo *distorsione* e *volare*. Questo significa che al momento del completamento

guadagnerà in PE la metà del valore della nave (avendo usato 1 incantesimo nuovo sui 2 associati al vascello).

Esempio 3: Almanassar ha deciso di farsi aiutare da 6 incantatori di livello inferiore per diminuire i tempi di produzione, sobbarcandosi comunque tutti i costi per ottenere la proprietà esclusiva della nave volante. In tal caso, alla fine del tentativo ogni incantatore guadagna $240.000 \div 6 = 40.000$ PE a testa.

Tablelle per la Generazione Casuale di Oggetti Magici

Per facilitare il compito al Dungeon Master, vengono fornite di seguito una serie di tablelle che permetteranno di generare un oggetto magico casuale in meno di cinque minuti. Tutto ciò che occorre fare è seguire le due fasi per la generazione dell'oggetto:

- Fase 1: Determinare il tipo di oggetto
- Fase 2: Determinare tipo e numero dei poteri

FASE 1: TIPO DI OGGETTO

Tab. 1.14 – Generare un Oggetto Magico

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

* Tirare 1d10 per determinare taglia e tipo di oggetto:

d10	Taglia	Arma	Armatura
1-3	Piccola	Semplice (tiro)	Leggera
4-7	Media	Semplice (mischia)	Media
8-9	Grande	Complessa (mischia)	Pesante
10	Speciale	Complessa (tiro)	Speciale

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

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

Una verga è sempre incantata con un potere magico non istantaneo permanente o temporaneo.

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

Agli unguenti è possibile associare incantesimi con area d'effetto una creatura e i loro effetti si attivano quando la dose intera viene applicata sulla pelle di un soggetto (procedimento che richiede un minuto).

FASE 2: TIPO E NUMERO DI POTERI

Tab. 1.15 – Potere Primario delle Armi

<i>D100</i>	<i>Bonus arma</i>	<i>% Potere aggiuntivo *</i>
01-50	+1	45%
51-70	+2	40%
71-85	+3	35%
86-95	+4	30%
96-00	+5	25%

* Tirare 1d100 per stabilire il bonus primario dell'arma, quindi controllare la probabilità di poteri aggiuntivi con un altro d% sotto il valore indicato. In caso di poteri aggiuntivi, tirare sulla tabella 1.15a.

Tab. 1.15a – Poteri Aggiuntivi dell'Arma

<i>D100</i>	<i>Potere aggiuntivo</i>
01-30	+1 vs nemico *
31-50	+2 vs nemico *
51-65	+3 vs nemico *
66-75	+4 vs nemico *
76-80	+5 vs nemico *
81-94	Incantesimi (v. Tab. 1.16a)
95-00	Intelligente (v. Tab. 1.21)

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

Tab. 1.15b – Nemici prescelti dell'arma

<i>D100</i>	<i>Categoria di creatura</i>
01-06	Animali
07-20	Bestie fantastiche
21-30	Costrutti
31-35	Demoni
36-45	Draghi
46-50	Elementali
51-55	Esseri Allineati *
56-60	Extraplanari
61-65	Fate
66-70	Giganti
71-74	Insettoidi
75-80	Mutaforma
81-90	Non-morti
91-00	Speciali **

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

** scegliere una nuova categoria trasversale (es. incantatori arcani o divini, utenti d'armi, esseri rigeneranti, esseri subacquei, e così via) o una razza specifica.

Tab. 1.16 – Potere di Armature o Scudi

<i>D100</i>	<i>Bonus protettivo</i>
01-30	+1
31-50	+2
51-66	+3
67-75	+4
76-80	+5
81-00	Incantesimo *

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

Tab. 1.16a – Tipo e Nr di Incantesimi

<i>D100</i>	<i>Tipo</i>	<i>D4</i>	<i>Nr Incantesimi</i>
01-50	Arcano	1-2	1
61-00	Divino	3-4	2

A / D

<i>D12</i>	<i>Liv. Inc.</i>	<i>D8</i>	<i>Scuola arcana</i>
1-3	1°	1	Abiurazione
4-6	2°	2	Ammaliamento
7-8	3°	3	Divinazione
9 / 9-10	4°	4	Evocazione
10 / 11	5°	5	Illusione
11 / 12	6°	6	Invocazione
12 / -	7°	7	Necromanzia
		8	Trasmutazione

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

Tab. 1.17 – Poteri di Bacchette o Bastoni

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

A / D

<i>D20</i>	<i>Liv. Inc.</i>	<i>D8</i>	<i>Scuola arcana</i>
1-5	1°	1	Abiurazione
6-10	2°	2	Ammaliamento
11-13	3°	3	Divinazione
14-15	4°	4	Evocazione
16 / 16-17	5°	5	Illusione
17 / 18-19	6°	6	Invocazione
18 / 20	7°	7	Necromanzia
19 / -	8°	8	Trasmutazione
20 / -	9°		

Una volta stabilito il tipo di magia (arcana o divina) e il livello di potere dell'incantesimo, stabilire il numero di incantesimi associati all'oggetto, e per ciascun determinarne la scuola, se si tratta di incantesimi arcani. Scegliere quindi l'incantesimo appropriato al livello (e alla scuola) da associare all'oggetto, tenendo conto delle restrizioni e dei consigli nella sezione relativa ad *In-*

cantare Bacchette e Bastoni, basandosi sulle tabelle degli incantesimi arcani (Vol. 1) e divini (Vol. 2).

Bastoni e bacchette possono contenere qualsiasi tipo di incantesimo arcano o divino. È possibile incantare le bacchette con un massimo di due poteri magici affini, i bastoni sono in grado di accoglierne fino a cinque.

Solo chi impugna l'oggetto può attivarne il potere con un comando vocale, e solo un incantatore del tipo appropriato agli effetti posseduti dalla bacchetta o dal bastone (arcano o divino) può utilizzarlo.

Tab. 1.18 – Accessori

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

È possibile incantare un accessorio con al massimo 2 poteri magici di qualsiasi tipo (ma non più di 1 potere offensivo), oltre al bonus di protezione eventuale.

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

Tab. 1.18a – Poteri di Accessori

<i>D100</i>	<i>Potere dell'oggetto</i>
01-40	Incantesimo (Tab. 1.18b)
41-50	Protezione e Incantesimo*
51-68	Protezione +1
69-80	Protezione +2
81-90	Protezione +3
91-96	Protezione +4
97-00	Protezione +5

* L'oggetto dispone di un bonus di protezione e di uno o più incantesimi aggiuntivi. Ritirare sulla tabella 1.18a: in caso di risultato "Protezione" usare il bonus come protezione associata all'oggetto, quindi tirare sulla Tabella 1.18b l'incantesimo/i associato/i all'oggetto.

Tab. 1.18b – Incantesimi di Oggetti Vari

<i>D100</i>	<i>Tipo</i>	<i>D4</i>	<i>Nr Incantesimi</i>
01-50	Arcano	1-2	1
61-00	Divino	3-4	2

<i>A / D</i>	<i>D20</i>	<i>Liv. Inc.</i>	<i>D8</i>	<i>Scuola arcana</i>
	1-5	1°	1	Abiurazione
	6-10	2°	2	Ammaliamento
	11-13	3°	3	Divinazione
	14-15	4°	4	Evocazione
	16 / 16-17	5°	5	Illusione
	17 / 18-19	6°	6	Invocazione
	18 / 20	7°	7	Necromanzia
	19 / -	8°	8	Trasmutazione
	20 / -	9°		

Tab. 1.19 – Oggetti Comuni

<i>D100</i>	<i>Tipo di oggetto</i>
01-03	Arazzo o Quadro
04-13	Attrezzi del mestiere (chiodo, grimaldello, penna, uncino, ecc.)
14-16	Braciere, Incensiere o Turibolo
17-18	Campana o Campanella
19-23	Contenitore piccolo (borsa, bottiglia, otre, scrigno, ecc.)
24-28	Contenitore grande (anfora, baule, cassa, sacco, zaino, ecc.)
29-31	Corda, Catene o Manette
32-35	Finimenti per cavalcatura (briglie, morso, ferri, sella, ecc.)
36-39	Gemma o Biglia
40-44	Lampada o Torcia
45-48	Lavagna o Tavoletta
49-58	Libro, Mappa o Pergamena
59-63	Mobilio (armadio, panca, sedia, tavolo, trono, ecc.)
64-68	Oggetti insoliti (clessidra, lente, ruota, scacchiera, uovo, ecc.)
69-73	Scettro
74-79	Sfera di cristallo
80-84	Specchio
85-89	Statuina o Polena
90-94	Strumento musicale
95-97	Tappeto, Tenda o Tovaglia
98-00	Utensili domestici (ago, bicchiere, forbici, piatto, scopa, ecc.)

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

Tab. 1.20 – Indumento

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

È possibile incantare un indumento con due poteri magici che agiscano direttamente su chi li indossa (raggio d'azione zero), o con 1 potere di varia natura, ad esclusione di quelli che evocano creature.

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

TAB. 1.21 – OGGETTI INTELLIGENTI

D20	Volontà	Tipo di Poteri	D20	Nr Poteri
1-10	+2	Solo Comuni	1-10	1
11-14	+3	Max 1 Straordinario	11-14	2
15-17	+4	Max 2 Straordinari	15-17	3
18-19	+5	Max 3 Straordinari	18-19	4
20	+6*	Max 4 Straordinari	20	5

* tirare 1d4+5 per stabilire la Volontà di quest'anima. In base alla Forza di Volontà della vittima imprigionata nell'oggetto, è possibile associare all'oggetto un certo tipo di poteri: **poteri comuni** (incantesimi di 1° e 2° livello, evocabili fino a tre volte al giorno) o **poteri straordinari** (incantesimi dal 3° al 6° livello, evocabili una volta al giorno). Si possono vincolare all'anima fino a 5 incantesimi, la cui combinazione tra comuni e straordinari dipende dalla sua Volontà (v. sopra). Per stabilire che tipo di poteri straordinari associare all'oggetto, fare riferimento alla Tabella 1.21a.

Tab. 1.21a – Poteri di Oggetti Intelligenti

Poteri Comuni		Poteri Straordinari	
D4	Liv. Inc.	D100	Tipo
1-2	1°	01-70	Incantesimo
3-4	2°	71-00	Tipico *

Inc. Straordinari		Potere Tipico *		Inc. Innati	
D10	Liv.	D20	Liv. Inc.	D10	Liv.
1-4	3°	1-4	Incantesimo	1-3	1°
5-7	4°	5-9	Innato	4-5	2°
8-9	5°	10-12	Ab. ladresche	6-7	3°
10	6°	13-14	THAC0 Gr	8	4°
		15-16	2° attacco	9	5°
		17	3° attacco	10	6°
		18	Danni x2		
		19	Danni x3		
		20	Danni x4		

* Oltre agli incantesimi di cui dispone, l'incantatore può scegliere di utilizzare come poteri straordinari dell'oggetto le capacità magiche o naturali dell'anima imprigionata nell'oggetto. Il risultato "Tipico" indica proprio che la creatura imprigionata può evocare incantesimi diversi (Incantesimo – scegliere il livello) o possiede poteri magici innati (Innato – scegliere la creatura magica imprigionata nell'oggetto e associare al manufatto uno dei suoi poteri innati) o abilità straordinarie di classe (Abilità ladresche usabili per 3 turni, THAC0 di Guerriero di livello 2d8+10 o Attacchi multipli per 1 turno, Danni incrementati usabili per 1d10 round), capacità associata all'oggetto come potere straordinario.

TABELLE ORIGINALI OGGETTI MAGICI

Di seguito vengono riportate le tabelle originali degli oggetti magici presentati nella Rules Cyclopeda e nel set Companion, ciascuna con l'incantesimo di riferimento (le lettere C e D indicano magia clericale o druidica) e il costo di creazione in monete d'oro, calcolato secondo le regole introdotte in questo volume (bacchette e bastoni hanno il massimo delle cariche).

D%	Anello	Costo	Incantesimo
01-02	Accumulatore (p)	54.000	9 bar. int. inc. sup
03-04	Adatt. a 1 elemento (p)	15.300	3°, <i>respira elem.</i>
05-06	Adatt. a 2 elementi (p)	16.200	3°, <i>respira elem.</i>
07-08	Adatt. a 4 elementi (p)	18.000	3°, <i>respira elem.</i>
09-12	Ascolto (3/g)	8.880	2°, <i>sensi arcani</i>
13-16	Camminare su acque p	12.000	2°C, <i>passo sicuro</i>
17-18	Controllare animali (p)	18.000	3°, omonimo
19-20	Controllare piante (p)	24.000	4°, omonimo
21-22	Controllare umani (p)	12.000	2°, omonimo
23-25	Debolezza (p)	30.000	5°, <i>forza taurina maledetto</i>
26	Desideri (1 uso)	40.000	9°, omonimo
27-28	Divora incantesimi (1/g)	30.660	7° <i>respingi inc. maledetto</i>
29-30	Evoca genio (1/s)	15.480	6, <i>evoca alleato pl</i>
31-35	Inganno	*	maledetto
36-40	Invisibilità (1/t)	11.040	2°, omonimo
41-43	Memoria (1/g)	39.420	9°, <i>memoria sup.</i>
44-46	Menzogna	*	maledetto
47-52	Protezione +1	6.000	-
53-56	Protezione +2	12.000	-
57-58	Protezione +3	18.000	-
59-60	Protezione +4	24.000	-
61	Protezione +5	30.000	-
62-64	Resistenza (10 car. n/r)	6.500	2 <i>apnea</i> , 3 <i>rifocil.</i>
65-70	Resistenza al fuoco (p)	10.800	2°C, <i>resist. elem.</i>
71	Respingi incantes. 1/g	30.660	7°, omonimo
72	Rigenerazione (p)	6.000	1°C, <i>glifo rinvig.</i>
73-74	Rimedi (1/g come C25° - oggetto intelligente)	24.090	3°C <i>cura cecità, malattie, scaccia maledizioni</i> , 4° <i>neutralizza veleno</i>
75	Sacro (1/g)	26.280	6°C, omonimo
76-79	Salva vita (1 uso), Protezione +1 (p)	6.360	4°C, <i>protezz. vitale</i>
80-81	Sicurezza (4 car. n/r)	6.000	5°, <i>aura sicurezza</i>
82-84	Sincerità (p)	6.000	1°C, <i>rivela bugie maledetto</i>
85-86	Telecinesi (p, rag 1/2)	27.000	5°, omonimo
87-89	Veggenza (1/g)	21.900	5°, <i>vista rivelante</i>
90-93	Velocità (1g, area+dur ½)	9.540	3°, omonimo
94-97	Verità (3/g)	4.740	1°C, <i>rivela bugie</i>
98-00	Vista a raggi X (1/o)	19.680	4°, omonimo

D%	Bacchetta	Costo	Incantesimo
01-10	Cerca metalli	3.000	1°, <i>local. metalli</i>
11-15	Freddo	9.000	3°, <i>cono di freddo</i>
16-20	Fulmini	9.000	3°, <i>fulm. magico</i>
21-30	Illusioni	6.000	2° <i>creaz. spettrale</i>
31-40	Individua il magico	3.000	1°, omonimo
41-50	Individua nemici	3.000	1°D, <i>scopri peric.</i>
51-55	Individua porte segrete	3.000	1°, <i>ind.costr. nasc</i>
56-60	Individua trappole	6.000	2°C, omonimo
61-65	Palle di fuoco	9.000	3°, omonimo
66-70	Paralizzante	12.000	4°C, <i>paralisi</i>
71-80	Paura	6.000	2°, omonimo
81-90	Rifiuto	9.000	3°, <i>dissolvi magie</i>
91-00	Trasformazioni	16.000	4°, <i>metamorfosi e autometamorf.</i>

D%	Bastone	Costo	Incantesimo
01-20	Colpire	12.000	C 3°, omonimo
21-30	Comando	21.000	controllo animali, piante, umani
31-45	Dissolvi magie	36.000	9°, distr. magico
46-50	Druidi (bastone +3)	37.000	7D, armonia univ.
51-55	Elementi x1 (bast+2)	58.700	5° potere elem. p, 8° aura element.
56-58	Elementi x2 (bast+2)	61.800	5° potere elem. p, 8° aura element.
59-60	Elementi x4 (bast+2)	68.000	5° potere elem. p, 8° aura element.
61-68	Ferite e malattie (bastone +1)	28.000	C 3° causa cecità, ferite gravi, malattie, 4° crea vel.
69-77	Guaritore (bastone +1)	28.000	C 3° cura cecità, malattie, ferite gr, 4° neutralizza vel.
78-82	Invecchiamento	36.000	9°, omonimo
83-88	Potere (bastone +1)	36.000	3° fulmine, luce per., palla di fuoco, 4° tempesta ghiaccio, 5° telecinesi
89-98	Serpente (bastone +1)	19.000	4°D, omonimo
99-00	Stregoneria (bastone +1)	54.000	come Potere e aggiunge 2° invisibilità, ragnatela, 4° passa pareti, 5° blocca mostri, evoca elementali

D%	Verga	Costo	Incantesimo
01-05	Cancellazione (1/g)	39.420	9°, distruz. magico
06-15	Combattimento (p lim.)	47.480	+5 e 7°, duplic. mag.
16-20	Governo (p)	42.000	7°C, benevolenza
21-40	Inerzia (p)	45.000	+3 e 6°, contr. inerz.
41-60	Parata (p)	33.000	+5 e 3°C, parare
61-70	Rettile alato (1/g)	41.280	+5 e 6°, verga drago
81-95	Salute (1/g x essere)	60.450	v. bast. guaritore
96-00	Vittoria (p)	42.000	7°C, omonimo

D%	Pergamena	Costo	Incantesimo
01-03	Cartografa (1/g)	13.140	3°, carta geograf.
04-06	Comunicazione (p)	12.000	2°, omonimo
07-08	Creazione (1/g)	35.040	8°, omonimo
09-10	Dei Magi (1/g)	4.380	1°, analizzare
11-13	Equipaggiamento (p)	30.000	5°, creaz. minore
14-15	Illuminante (p)	12.000	2°D, crea fuoco
16-42	Incantesimi (1 uso)	100 x liv*	vario 1°-9°
43-45	Intercetta incant. (1/g)	21.900	5°, omonimo
46-47	Intrappolante (1 uso)	720	8° creaz. mag. lim
48-60	Maledizione (1 uso)	400*	4°, omonimo
61-64	Portale (2/g)	18.240	4°, passa pareti
66-73	Prot. da licantropi 1 uso	360	4° cerchio mist lim
74-80	Prot da non-morti 1 uso	360	4° cerchio mist lim
81-85	Prot da elementali 1 uso	360	4° cerchio mist lim
86-88	Prot. dalla magia 1 uso	800*	8°, omonimo
89	Rifugio (p)	42.000	7°, rifugio dimens.
90	Ripetizione (1/g)	34.020	9°, memoria sup.
91	Ritardante (1 uso)	800*	8°, ritardo
92-94	Veggenza (1/g)	17.520	4°, mappa focaliz.
95-00	Verità (1/g)	8.760	2°, ESP

* prezzo di vendita pari a 10 volte il costo della pergamena

D%	Pozione	Costo	Incantesimo
01-02	Agilità	500	5°, agilità felina
03-04	Amalgamante	200	2°, fusione corp.
05	Anti-insetti	200	2°D, omonimo
06-09	Antidoto	200	2°C, resist. veleno
10-12	Arrampicata	100	1°, mov. del ragno
13-15	Autometamorfofi	400	4°, omonimo
16-17	Buona parola	300	3°, lingue
18-19	Chiaraudienza	285	3°, spiare
20-21	Chiaroveggenza	285	3°, spiare
22	Controllare animali	300	3°, omonimo
23	Controllare draghi	600	6°, omonimo
24	Controllare giganti	500	5°, omonimo
25	Controllare non-morti	600	6°, omonimo
26	Controllare piante	400	4°, omonimo
27	Controllare umanoidi	200	2°, omonimo
28-29	Coraggio	500	5°, tempra eccez.
30-32	Crescita	300	3°, ingrandire
33-38	Cura superiore	500	5°C cura fer. crit.
39-40	Difesa	400	4°, aura difensiva
41-42	Elasticità	200	2°, omonimo
43	Eroismo	360	5°, omonimo
44-46	ESP	200	2°, omonimo
47-48	Forma elementale	500	5°, omonimo
49	Forma eterea	600	6°, omonimo
50-53	Forma gassosa	300	3°, omonimo
54	Fortuna	700	7°C, omonimo
55-57	Forza	500	5°, forza taurina
58	Forza dei giganti	800	8°, omonimo
59-62	Guarigione	100	1°C, cura fer. leg.
63	Inganno	600	6°, omonimo
64-66	Invisibilità	200	2°, omonimo
67-68	Invulnerabilità	400	+2 bonus TS+CA
69-70	Levitazione	200	2°, omonimo
71-72	Libertà	400	4°C libertà di mov
73	Longevità	21.000	9°, omonimo
74-75	Lunga vista	100	1°, omonimo
76-77	Mescolanza	200	2°, mimetismo
78	Nuotare	200	2°, omonimo
79-81	Resistenza al fuoco	180	2°C, resist elem.
82-83	Respirare sott'acqua	255	3°, resp. elemento
84-85	Rimpicciolimento	300	3°, omonimo
86	Scopri tesori	180	2°, localizza ogg.
87	Sogni	500	5°, omonimo
88-90	Superguarigione	300	3°C, cura fer. gra.
91-93	Veleno	10-1000	effetti vari
94-97	Velocità	270	3°, omonimo
98-00	Volare	300	3°, omonimo

D%	Formula incantesimo	Costo	Vendita
01-40	Livello 1° (60%) o 2° (40%)	1.000 x lv	Costo x1,5
41-60	Livello 3° (70%) o 4° (30%)	1.000 x lv	Costo x2
61-71	Livello 5°	5.000	Costo x2,5
72-82	Livello 6°	12.000	Costo x3
83-92	Livello 7°	14.000	Costo x3,5
93-98	Livello 8°	16.000	Costo x4
99-00	Livello 9°	18.000	Costo x4,5

D%	Oggetti vari	Costo	Incantesimo
01-02	Amuleto contro ESP e scrutamento (p)	42.000	2° prot. mentale e 5° schermo occult.
03-04	Anfora controllo elementale dell'acqua 1/g	17.400	5°, evoca elementali dell'acqua
05	Barca subacquea	36.000	Reliquia
06-11	Borsa conservante p	18.000	3°, cont. magico
12	Borsa dissolvente p	18.000	3° cont. maledetto
13-14	Braciore controllo elementale del fuoco (1/g)	17.400	5°, evoca elementali del fuoco
15	Chiodo maledetto	*	maledetto
16-19	Chiodo indicatore 1/g	8.760	2°, localiz. ogg.
20	Cintura forza giganti (p)	48.000	8°, omonimo
21-23	Corda magica (p)	12.000	2°, omonimo
24-25	Corno distruttore 1/t	5.400	1°, onda sonora
26	Diapason temporale p	6.000	1°, marcatempo
27-29	Elmo della lettura (p)	12.000	1°, lettura lingue e magico
30-31	Elmo della telepatia (p)	30.000	5°, omonimo
32-33	Elmo muta allineam.	*	maledetto
34	Elmo teletrasporto 1/g	30.660	7°, teletr. oggetti
35	Giara dell'efriti 1 uso	10.000	8, trappola arcana
36-38	Guanti pot. orchesco p	30.000	5°, forza taurina
39	Lampada uragani 1/g	17.520	4° tromba d'aria
40-44	Lavagna identific. 4/g	4.920	1°, analizzare
45-46	Mantello deflettente (p)	24.000	4°, distorsione
47-48	Mantello elfico (1/t)	10.800	Reliquia
49-51	Medaglione ESP (p)	12.000	2°, omonimo
52	Museruola d'addestramento (p)	24.000	4°, museruola magica
53-54	Penna copiante (p)	24.000	4°, copia fedele
55-56	Pietra controllo elementale della terra (1/g)	17.400	5°, evoca elementali della terra
57	Ruota fluttuante (p)	6.000	1°, fluttuare
58-60	Scarabeo prot 10 car n/r	5.400	4°C, protez. vitale
61-62	Scopa volante (p)	30.000	5°, veicolo incant.
63-65	Sfera chiaraudiente 3/g	18.960	4°, scrutare
66-70	Sfera di cristallo 3/g	13.320	3° spiare/chiarov
71	Sfera di cristallo con ESP (3/g)	28.440	2° ESP, 4° scrutare
72	Specchio intrappol. (p)	42.000	7°, prigionie dim.
73-74	Stivali del saltare (p)	6.000	1°, omonimo
75-76	Stivali levitazione (p)	12.000	2°, omonimo
77-78	Stivali elfici (p)	6.000	Reliquia
79-81	Stivali piéveloce (1/g)	4.380	1°, lungopasso
82	Talismano elementale maggiore (10 car n/r)	16.500	6°, viaggio elem., 7° vincola elem.
83	Talism. elem. min. (p)	30.600	6°, viaggio elem.
84-85	Tamburo del panico (p)	12.000	2°, paura
86-87	Tappeto volante (p)	30.000	5°, veicolo incant.
88-90	Tasca ultrasicura (p)	12.000	2° allarme magico
91-92	Turibolo controllo elementale dell'aria (1/g)	17.400	5°, evoca elementali dell'aria
93	Unguento colorante 1u	100	1°, colorare
94	Unguento cura 1u	300	3°, cura fer. gr.
95	Unguento lenitivo 1u	500	5°C, cura elem.
96	Unguento protettivo 1u	400	+2 bonus TS+CA
97	Unguento ustionante 1u	450	5°C, ustionare
98	Unguento velenoso 1u	400	4°C, crea veleno
99-00	Uovo meraviglioso 1u	500	5°C, crea animali

NB: manca la Ruota della Fortuna, considerata un artefatto.

D%	Talenti Corazze/Scudi	Costo	Incantesimo
01-10	Assorbimento (1uso)	400	4°, protez. vitale
11-20	Charme	4.380	1°, omonimo
21-32	Cura ferite	21.900	5C, cura fer crit
33-42	Elettricità	13.140	3°, barriera elet.
43-45	Etereità	26.280	6°, forma eterea
46-52	Forma gassosa	13.140	3°, omonimo
53-62	Invisibilità	8.760	2°, omonimo
63-70	Riflessione	8.760	2°, barriera riflet.
71-75	Risucchio d'energia	21.900	5°, aura spettrale
76-82	Scaccia maledizioni	13.140	3°C, omonimo
83-91	Velocità (area+dur ½)	9.540	3°, omonimo
92-00	Volo	13.140	3°, omonimo

D%	Talenti Proiettili	Costo	Incantesimo
01-04	Affondante (1 uso)	800	8°, att. devast.
05-08	Autoriproduttore (1/g)	17.520	4° crea proiettili
09-13	Charme (1 uso)	100	1°, omonimo
14-23	Curante (1 uso)	300	3C, cura fer. gr.
24-26	Disarmante (1 uso)	100	1°, spinta poss.
27-30	Disperdente (1 uso)	300	3°, dissolvi magie
31-34	Ferente (1 uso)	450	5°, dardo fatale
35-36	Giustiziere (1 uso)	450	5°, dardo fatale
37-43	Illuminante (1 uso)	100	1°, luce magica
44-48	Intermittente (1 uso)	100	1°, dardo infall.
49-52	Mordente (1 uso)	400	4D, bastone serp.
53-58	Parlante (1 uso)	200	2°, bocca magica
59-64	Rampicante (1 uso)	200	2, corda magica
65-70	Ricerca (1 uso)	100	1°, dardo infall.
71-74	Spostante (1 uso)	400	4, porta dimens.
75-82	Stordente (1 uso)	100	1°, omonimo
83-84	Teletrasportante (1uso)	500	5°, omonimo
85-93	Urlante (1 uso)	200	2°, paura
94-00	Volo (1 uso)	400	4°, gittata eccez.

D%	Talenti Armi	Costo	Incantesimo
01-02	Affettante	26.280	6° arma mortale
03-08	Bloccante	13.140	3°, blocca pers.
09-15	Charme	4.380	1°, charme pers.
16-20	Celante	8.760	2°, invisibilità
21-23	Deviante (1 uso)	400	4°, prot. vitale
24-30	Difesa	13.140	3°C, parare
31-35	Estintori	12.420	3°, arma gelida
36-43	Guarigione	13.140	3°C, cura fer. gr.
44-51	Illuminante	4.380	1°, luce magica
52-56	Infiammante	8.760	2° fiamma magica
57-60	Mascherante	4.380	1, camuffamento
61-65	Rallentante (area ½)	11.340	3°, lentezza
66-69	Respirazione	8.760	2°, apnea
70-75	Ricercante	8.760	2°, localiz. ogg.
76-77	Risucchiante (8 car n/r)	8.400	6°C, sottrai vita
78-83	Silenziatore	8.760	2°, silenzio
84-88	Traducente	13.140	3°, lingue
89-92	Velocizzante (pers.)	11.340	3°, velocità
93-97	Vibrante	8.160	2°, allarme mag
98-00	Volante (da mischia)	22.680	6° animare armi
98-00	Volante (da tiro)	17.520	4°, crea proiet.

* Talenti di armi, corazze e scudi si usano 1 volta al giorno, salvo ove esplicitamente indicato diversamente.

Capitolo 2. ARTEFATTI

Natura degli Artefatti

Il presente capitolo tratta la creazione e l'uso all'interno del gioco di D&D della tipologia più potente di oggetti incantati: gli Artefatti.

Un Artefatto è opera diretta di una divinità e contiene parte del suo stesso potere, della sua essenza immortale. Ogni artefatto è dunque composto dalle cinque forze fondanti del Multiverso (Energia, Materia, Pensiero, Tempo ed Entropia) ed è in grado di ricreare qualsiasi effetto magico senza alcuna limitazione e senza esaurire i suoi poteri, visto che tutti gli artefatti sono in grado di rigenerare la propria energia col passare del tempo o tramite metodi speciali. Inoltre ogni artefatto è unico o appartiene ad un gruppo unico di oggetti di potenza divina, e per questo gli artefatti sono considerati leggendari dai mortali e sono spesso oggetto di epiche ricerche da parte degli eroi più avventurosi e intrepidi.

Un artefatto non ha un aspetto preciso, può essere un oggetto di qualsiasi genere, forma e dimensione, da un semplice anello ad un'arma, da un indumento ad un veicolo, da un oggetto prezioso ad un intero edificio! Di solito un immortale preferisce creare manufatti resistenti e pratici, facili da trasportare e da utilizzare, ma non è escluso che a volte una divinità possa essere costretta dalle circostanze ad optare per artefatti di foggia insolita e di uso molto più complesso di una semplice arma o di un gioiello. È inoltre possibile infondere i poteri di un immortale in un oggetto magico preesistente (di solito un'arma o una corazza): in tal caso l'uso dei poteri standard dell'oggetto non influisce in alcun modo coi poteri da artefatto, e ciascuno risponde alle norme che ne regolano il diverso utilizzo.

SCOPO DEGLI ARTEFATTI

Un artefatto viene creato quando un Immortale sacrifica parte della sua essenza per fabbricare un oggetto magico più potente di quelli di fattura mortale per uno scopo ben specifico: acquisire ulteriore potere e favorire la Sfera di appartenenza (si rimanda il lettore al manuale *Codex Immortalis* per ulteriori dettagli sulle Sfere di Potere degli immortali e sui loro obiettivi). Vi possono essere svariati modi in cui si raggiungeranno questi obiettivi: l'immortale può usare direttamente l'artefatto nella lotta contro una sfera rivale o un nemico specifico, oppure inviarlo ad un prescelto perché operi un cambiamento radicale nel mondo per suo conto, oppure ancora manovrarlo affinché sia la causa di lotte fratricide e caos, alimenti la sete di potere dei mortali e li spinga a superare i loro limiti, rafforzi una specifica dinastia alla guida di una nazione cardine per le sue macchinazioni, faccia emergere nuove idee o conoscenze che rivoluzionino l'esistenza dei mortali, e così via, in base al modo più o meno diretto di agire della divinità che intende sfruttare l'artefatto.

INSERIRE ARTEFATTI IN UNA CAMPAGNA

Inserire un artefatto nella campagna può rispondere a svariate necessità da parte del Dungeon Master. Può essere l'obiettivo finale di una lunga ricerca da parte di uno o più personaggi, il premio più ambito che corona un'intera campagna e intorno a cui ruotano tutte le avventure del gruppo, teso ad impossessarsi dell'artefatto per espandere il proprio potere o sconfiggere un nemico più grande. Oppure può trattarsi dello scopo contrario: trovare il modo di distruggere un artefatto malvagio prima che porti morte e distruzione nel mondo. In altri casi un artefatto potrebbe essere l'unica soluzione per arginare un evento devastante come una terribile pestilenza, la perdita irreparabile di una persona importante o l'ascesa al potere di una creatura diabolica e invincibile.

Quale che sia l'obiettivo finale, l'apparizione di un artefatto non dovrebbe mai essere improvvisa né casuale. Si tratta infatti di strumenti degli immortali e il loro destino dovrebbe essere stato studiato nei minimi dettagli. Il DM dovrebbe introdurre un artefatto costruendovi sopra una dettagliata mitologia, facendo giungere alle orecchie dei personaggi storie ben precise sulla sua origine, l'utilizzo e l'eventuale scomparsa. La ricerca di un artefatto dovrebbe quindi impegnare tutte le risorse di qualsiasi gruppo di avventurieri, in primis per trovare indizi sparsi ovunque circa l'esatta ubicazione del divino manufatto, e in secondo luogo portandoli a scontrarsi con avversari che tentano di impadronirsi dello stesso manufatto con motivazioni opposte, oppure con guardiani che ne proteggono il segreto o non vogliono cederne il possesso. Il coronamento di una campagna centrata su di un artefatto deve necessariamente giungere solo dopo lotte epiche, viaggi ai confini del mondo e lunghe traversie che serviranno per temprare lo spirito degli avventurieri e farli maturare al punto tale da poter finalmente arrivare preparati per fronteggiare, arginare o sfruttare appieno il potere devastante dell'artefatto.

Non è in alcun modo ammissibile che un personaggio possa sfruttare le sue ricchezze per comperare un artefatto o usare le sue capacità magiche per scoprirne l'ubicazione e recuperarlo senza sforzi: un immortale non lo permetterebbe mai! Potrebbe però fare in modo che venga rinvenuto per caso da un suo prescelto che ne ignora il vero potere, dato che spesso per i mortali non è possibile determinare l'esatta natura di un artefatto nemmeno tramite la magia. In questo caso il soggetto dovrebbe rendersi conto delle reali capacità dell'oggetto solo col tempo, man mano che i poteri dell'artefatto si risvegliano, la sua esperienza aumenta e si rende consapevole di essere una pedina nelle mani di una o più divinità, dovendo infine decidere in che modo affrontare il destino che è stato scelto per lui.

UTILIZZARE UN ARTEFATTO

Un artefatto può quindi essere usato anche dai mortali, ma a causa della natura immortale del suo potere, qualsiasi mortale che tenti di piegarlo alla sua volontà rischia di venirse sopraffatto o nel migliore dei casi di subire qualche effetto deleterio. Gli aspiranti eroi naturalmente sono consci dei possibili rischi, ma nessuno può mai sapere davvero a quali pericoli va incontro nel maneggiare un determinato manufatto divino (v. *Effetti Negativi degli Artefatti*).

La maggior parte degli artefatti sono già attivi al momento del loro ritrovamento: se non viene specificato diversamente infatti, un artefatto comunica telepaticamente i propri poteri al suo possessore non appena questi dà prova delle sue capacità e dimostra di essere sufficientemente potente o meritevole per usarlo.

Altri artefatti invece sono inattivi e richiedono un particolare rituale o una circostanza predefinita (più o meno complessa) per manifestare i loro veri poteri. In alcuni casi addirittura l'artefatto potrebbe passare per un comune manufatto per secoli, fino a che non giunga nelle mani dell'individuo prescelto dalla divinità, l'unico in grado di sfruttarne i poteri. Questo genere di artefatti è tuttavia molto raro poiché troppo rischioso da creare per un immortale, visto che il loro uso dipende esclusivamente da un singolo mortale, e se questi venisse ucciso o prendesse la decisione sbagliata la divinità avrebbe sprecato tempo ed energie invano.

Ci sono solitamente tre modi per capire come attivare i poteri di un artefatto: attraverso le leggende, tramite una ricerca magica o sfruttando il vaticinio di un oracolo della divinità che lo ha creato.

Nel primo caso il personaggio dovrà fare riferimento ai racconti popolari che narrano come l'oggetto sia stato impiegato in passato da eroi epici o famigerati individui per poter ricostruirne i poteri e il modo di evocarli.

Nel secondo caso invece il soggetto potrebbe usare complicate magie divinatorie per analizzare compiutamente l'artefatto in suo possesso e stabilirne i poteri palesi, anche se quelli più occulti rischiano di passare inosservati, in base a ciò che ha stabilito il suo creatore.

La terza via è spesso quella più esaustiva per capire appieno le potenzialità di un artefatto, ma necessita obbligatoriamente di un tramite che potrebbe richiedere al soggetto di dimostrare di essere degno della rivelazione divina a cui aspira, spingendolo inevitabilmente verso altre epiche sfide e ricerche per conto del suo culto o della sua causa prima di concedergli aiuto.

Il semplice possesso di un artefatto quindi non sempre è sufficiente per poterne sfruttare i poteri: il personaggio deve scoprirli e imparare ad evocarli e controllarli. Questo dovrebbe essere un processo graduale, in modo che l'artefatto mantenga sempre un certo alone di mistero circa le sue reali capacità e gli effetti deleteri che potrebbe scatenare, specialmente a livelli medi e bassi. Ovviamente, man mano che i personaggi maturano e aumentano la propria esperienza, certi meccanismi diventeranno più scontati e anche gli artefatti potranno essere compresi appieno.

DISTRUGGERE UN ARTEFATTO

Nonostante l'estrema potenza e durezza, un artefatto non è però indistruttibile, ed anzi in alcuni casi proprio annientare un manufatto immortale appare l'unica alternativa possibile per evitare che cada nelle mani della parte avversaria o che venga sfruttato per arrecare danni irreparabili alla propria causa.

Ogni artefatto è comunque un involucro fisico che racchiude l'energia di un immortale. Pertanto se l'oggetto va distrutto, l'energia sprigionata torna al suo creatore immortale, che potrà riutilizzarla a suo piacimento, anche se non per ricreare il medesimo oggetto.

Un artefatto può essere danneggiato solo da armi con bonus +5 (che causano sempre i danni minimi) o da altri artefatti o divinità (che causano danni normali). A meno che non sia indicato diversamente, la sua Classe d'Armatura è -20, i suoi Punti Danno sono la metà dei PP posseduti, i suoi Tiri Salvezza sono pari a 3 ed è immune a magie mortali inferiori al 5° livello.
--

Ogni artefatto possiede un rudimentale livello di intelligenza: esso è incapace di ragionare o apprendere, e può rispondere soltanto ad un numero limitato di stimoli, ovvero in caso di pericolo personale o di situazioni che concernono direttamente il suo scopo originale. Se viene attaccato perciò, un artefatto si difende attivando automaticamente i suoi poteri offensivi contro chi lo minaccia (evitando naturalmente quelli che potrebbero danneggiare se stesso), e se attacca è considerato come una creatura con 40 DV o un incantatore di 40° livello per determinare le variabili dei suoi poteri, anche se i danni provocati sono sempre il massimo possibile per un mortale (ad esempio una *palla di fuoco* causa 20d6). Se non possiede poteri offensivi efficaci, farà ricorso ai suoi poteri difensivi.

I Punti Danno (v. Capitolo 3, sezione *Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti*) posseduti da un artefatto sono pari ai suoi Punti Potere (v. *Poteri degli Artefatti*). Dopo aver subito danni pari al 10% dei suoi PD, un artefatto si difenderà sempre in automatico, cosa che potrebbe risultare pericolosa per il suo possessore. Quando perde oltre il 40% dei PD, anche i suoi poteri cominciano ad essere compromessi, perdendo la capacità di evocare tutti quelli di minor costo, e in seguito un potere ogni 10% dei PD perduti oltre il 40%. Se i PD persi superano l'80% del totale esiste una probabilità di 1 su 6 ogni turno che il suo creatore si accorga del pericolo e richiami automaticamente a sé il manufatto; la probabilità sale a 2 su 6 al 90% dei danni. Se ridotto in pezzi (senza più Punti Danno) esso cessa di funzionare temporaneamente e scompare, tornando magicamente in possesso del suo creatore, l'unico a poterlo riparare. L'immortale ovviamente non sarà affatto compiaciuto dell'accaduto, visto che riparare l'oggetto comporta un'ulteriore spesa di energie, e c'è 1 probabilità su 4 che cercherà di vendicarsi dell'offesa mandando qualche suo servo a punire i responsabili.

La distruzione definitiva di un artefatto richiede sempre l'impiego di un metodo particolare e unico di estrema difficoltà, che di solito prevede l'impiego di un potere leggendario (ad esempio farlo divorare da un mostro immortale, scioglierlo conficcandolo nel cuore

del Signore del Fuoco, e così via). La scoperta del metodo esatto deve comportare una ricerca lunga e dispendiosa, e di certo le leggende riguardanti l'artefatto potranno essere un buono punto di partenza.

Naturalmente il tentativo di distruggerlo potrebbe attirare l'attenzione del suo creatore, ma a meno che ciò non avvenga al di fuori del Primo Piano materiale, questi non potrà contrastare direttamente i personaggi, se non inviando i suoi emissari per impedirlo.

Nel caso in cui un artefatto venga distrutto, il suo creatore viene immediatamente a conoscenza del misfatto e diventerà acerrimo nemico di chi ha osato ostacolarlo, orchestrando una vendetta terribile. Naturalmente, è possibile che un immortale che abbia avuto dei vantaggi da questo evento si schieri a favore di chi ha distrutto l'oggetto. In tal caso il creatore del manufatto avrà un'unica possibilità per portare a termine la sua vendetta: se questa fallirà, dovrà considerarsi sconfitto, e per quanto possa covare rancore, ogni ulteriore assalto diretto contro questo o questi mortali se scoperto verrà duramente sanzionato dagli altri immortali.

EFFETTI NEGATIVI DEGLI ARTEFATTI

Benché creato da un immortale appartenente ad una specifica Sfera di Potere, ogni artefatto possiede anche una parte di energia entropica che ne determina la pericolosità per i mortali che cercano di usarlo (gli immortali ignorano handicap e penalità). Questi effetti negativi non possono essere decisi dal creatore dell'oggetto, ma si manifestano spontaneamente in base alle sue caratteristiche e alla quantità d'energia investita nel manufatto (v. *Regole per creare un Artefatto*).

Esistono due tipi di effetti negativi comuni a tutti gli artefatti: gli handicap e le penalità.

Gli handicap sono effetti permanenti che non possono essere annullati finché un personaggio resta in possesso dell'artefatto, e si verificano quando ha luogo una determinata azione o un potere viene evocato per la prima volta. Un handicap può anche manifestarsi più volte con effetti cumulativi, finché l'artefatto non esaurisce i Punti Potere (si azzerano).

Gli effetti di un handicap sul soggetto iniziano ad affievolirsi solo quando si abbandona o si perde l'artefatto e svaniscono completamente dopo un periodo che dipende dalla sua scala di potere:

- Minore: dopo 30 giorni
- Inferiore: dopo 60 giorni
- Superiore: dopo 120 giorni
- Maggiore: dopo 240 giorni

Le penalità sono invece temporanee e possono essere annullate con *scaccia maledizioni*, *dissolvi magie* o altri incantesimi specifici, anche quando l'artefatto resta in possesso del personaggio. Possono verificarsi in maniera casuale oppure in seguito ad un'azione predeterminata, di solito l'uso di un particolare potere. Le probabilità standard che si verifichi una penalità sono pari al costo del potere utilizzato in percentuale meno 5: se il risultato del d100 tirato è inferiore o uguale a questo valore, il DM deve applicare a caso una delle penalità associate all'artefatto, oppure quella legata al potere usato (se specificato).

Regole per creare un Artefatto

Di seguito vengono riportate le regole che ogni Dungeon Master dovrebbe seguire nella creazione di un artefatto per la propria campagna. Occorre prestare grande attenzione nella progettazione di questi manufatti, onde evitare che essi diventino causa di uno sbilanciamento improvviso negli equilibri del gioco sia dalla parte dei personaggi che dei loro antagonisti.

Innanzitutto è necessario inventare una storia o una leggenda relativa alla creazione e all'uso dell'artefatto, considerando anche l'aggiunta di voci false o esagerate da comunicare ai personaggi per non rendere troppo facile la ricerca. A questo proposito è utile consultare libri di mitologia e leggende per prendere ispirazione circa i possibili effetti e le storie di oggetti leggendari, e alcuni di questi vengono presentati come esempi nella sezione *Artefatti Leggendari* per facilitare il compito del DM.

È altresì opportuno stabilire l'esatto aspetto dell'artefatto, determinare l'identità del suo creatore e la sfera di appartenenza, e soprattutto lo scopo principale per il quale è stato fabbricato. Fatto ciò, occorre definire in quale scala di potere ricade l'oggetto tra le quattro possibili, per poter così determinare anche i poteri disponibili per ogni categoria (v. *Poteri degli Artefatti*), in base allo scopo e alla sfera del manufatto.

Il DM deve quindi stabilire il metodo di attivazione di ciascun potere e il modo in cui questa conoscenza può essere scoperta, e da ultimo scegliere gli effetti negativi permanenti e temporanei attribuiti all'oggetto e le condizioni per la loro applicazione. Naturalmente è buona logica in questo caso scegliere effetti che non interferiscano con lo scopo principale dell'artefatto e non ne annullino completamente i poteri, ed è anzi auspicabile l'attribuzione di effetti coerenti con la funzione dell'oggetto, modificandone la gravità in base alla sua scala di potere.

SCALA DI POTERE DEGLI ARTEFATTI

In base alla quantità di energia (Punti Potere) che l'immortale sceglie di sacrificare e di infondere nella sua creazione, un artefatto può ricadere in una delle quattro posizioni all'interno della seguente scala (in ordine di potere crescente): Minore, Inferiore, Superiore e Maggiore. Ovviamente, il numero di poteri e di effetti negativi di un artefatto è direttamente proporzionale alla sua posizione sulla scala soprastante: più l'artefatto è potente, più variegati potranno essere gli effetti ad esso attribuiti, ma maggiori saranno anche le penalità che derivano dal suo utilizzo (v. tabella 2.1). Da ciò discende che gli artefatti minori sono i più facili da usare e da individuare, e solitamente quelli più appetibili per un immortale, visto il costo contenuto in termini di potere da sacrificare, mentre quelli maggiori sono talmente rari e talmente potenti da essere stati creati spesso per uno scopo leggendario, narrato nelle saghe più famose.

In base alla scala di potere dell'artefatto, il DM può selezionare un certo numero di effetti per ogni

categoria, e la somma totale del costo dei vari effetti determina il valore in Punti Potere dell'artefatto. Questo valore non può eccedere il massimo ammesso dal livello della scala a cui appartiene l'oggetto, anche se può essere inferiore. I poteri stessi non possono superare il numero massimo previsto per ogni singola categoria, per quanto questi non debbano per forza essere scelti da tutte e quattro le categorie (ad esempio è possibile che alcuni artefatti non abbiano effetti di Difesa, di Cambiamento, di Movimento o di Attacco).

La tabella 2.1 riassume il massimo numero e tipo di poteri a cui hanno accesso gli artefatti in base alla scala di potere in cui ricadono, e indica anche il numero di effetti negativi (suddivisi tra handicap e penalità) associati ad ogni grado della scala, oltre al ritmo di rigenerazione orario e al turno dei Punti Potere (PP) dell'artefatto, ovvero quanti PP recupera l'artefatto in un determinato lasso di tempo, visto che l'uso di ciascuno dei suoi effetti comporta sempre una spesa di PP pari al suo costo.

Tabella 2.1 – Scala di Potere degli Artefatti

Scala	Minore	Inferiore	Superiore	Maggiore
PP Max	100	250	500	750
Nr poteri	8	11	14	17
Poteri A	2	3	4	4
Poteri B	1	2	3	4
Poteri C	2	2	3	4
Poteri D	3	4	4	5
PP/ora	30	60	120	180
PP/turno	5	10	20	30
Handicap	1	2	3	4
Penalità	1	3	5	8

Nota: aggiungere 1 handicap e 1 penalità per ogni potere da 100 PP posseduto dall'artefatto.

Di seguito vengono elencati tutti i poteri suddivisi per ogni categoria, e ciascuno è provvisto di statistiche abbreviate tra parentesi che indicano la categoria e il livello di appartenenza (B = Bardo, C = Chierico, CS = Chierico specialista, D = Druido, M = Mago, MH = Maestro Hin, S = Sciamano spirituale).

Per stabilire la durata, il raggio d'azione, l'area d'effetto, eventuali danni arrecati e altre variabili, *si consideri sempre come se l'incantesimo fosse stato evocato da un personaggio di 40° livello* (danno max sempre 20d6). I poteri non elencati in corsivo sono effetti propri degli artefatti non riproducibili dalla magia mortale e sono descritti nel paragrafo seguente.

Nota per il DM: le categorie sono state leggermente riviste rispetto alle regole originali riportate nel *Set Master di D&D* (in particolare le sottocategorie di Attacco sono passate da 5 a 4 e quelle di Divinazione e Movimento da 4 a 3), così come la suddivisione dei poteri tra queste è stata modificata e implementata con l'aggiunta di tutti gli incantesimi presentati nei volumi del *Tomo della Magia di Mystara*.

A. POTERI DI ATTACCO

A1: ATTACCHI FISICI DIRETTI

Costo	Descrizione
10	<i>Dardo incantato</i> (M1°)
10	<i>Esplosione elementale</i> (M1°)
10	<i>Ferita sanguinante</i> (CS1°)
10	<i>Infliggi ferite leggere</i> (C1°)
10	<i>Infreddolire</i> (M1°)
10	<i>Onda sonora</i> (M1°)
10	<i>Proiettili magici</i> (M1°)
10	<i>Soffocare</i> (M1°)
15	<i>Mani brucianti</i> (M1°)
15	<i>Raggio elementale</i> (M1°)
15	<i>Stretta folgorante</i> (M1°)
20	<i>Arma sacra</i> (C2°)
20	<i>Dardi elementali</i> (M2°)
20	<i>Dardo accecante</i> (M2°)
20	<i>Freccia acida</i> (M2°)
20	<i>Turbine marino</i> (CS2°)
25	<i>Abbraccio stritolante</i>
25	<i>Distruggere non-morti</i> (M3°)
25	<i>Evoca fulmini</i> (D3°)
25	<i>Sangue bollente</i> (CS2°)
30	<i>Colpo di calore</i> (CS4°)
30	<i>Evoca vortice</i> (CS3°)
30	<i>Infliggi ferite gravi</i> (C3°)
30	<i>Ipotermia</i> (CS4°)
30	<i>Mano di Atzanteotl</i> (CS3°)
30	<i>Pirocinesi</i> (M2°)
30	<i>Rombo di tuono</i> (M3°)
30	<i>Sfera entropica</i> (CS3°)
35	<i>Freccia nera</i> (M4°)
35	<i>Soffio arcano</i> (M2°)
40	<i>Cerchio di devastazione</i> (C5°)
40	<i>Congelare/Sciogliere/Ustionare</i> (C5°)
40	<i>Flagello del Male</i> (CS4°)
40	<i>Influenza sacrilega</i> (CS4°)
40	<i>Oblio</i> (M5°)
40	<i>Raffica di vento</i> (M4°)
40	<i>Scacciare non-morti come C24°</i>
40	<i>Strali entropici</i> (CS5°)
40	<i>Tamburo del tuono</i> (CS4°)
45	<i>Frusta di vento</i> (M5°)
45	<i>Raggio divino</i> (C4°)
45	<i>Strali infuocati</i> (M4°)
50	<i>Fauci della terra</i> (M4°)
50	<i>Frantumare</i> (M5°)
50	<i>Infliggi ferite critiche</i> (C5°)
55	<i>Sacro soffio</i> (CS4°)
60	<i>Assedio dei rampicanti</i> (D6°)
60	<i>Cono di freddo</i> (M3°)
60	<i>Disintegrazione</i> (M6°)
60	<i>Dito della morte</i> (C5°)
60	<i>Fiamma purificatrice</i> (M5°)
60	<i>Fulmine magico</i> (M3°)
60	<i>Morte</i> (M6°)
60	<i>Palla di fuoco</i> (M3°)
60	<i>Scacciare non-morti come C36°</i>
60	<i>Sfere elettrizzanti</i> (M4°)
60	<i>Spaccaossa</i> (M6°)
60	<i>Spine laceranti</i> (D6°)

60	<i>Spruzzo acido</i> (M3°)	20	<i>Risata incontenibile</i> (M2°)
60	<i>Tempesta spiritica</i> (S7°)	20	<i>Trappola temporale</i> (CS2°)
65	<i>Attacco solare</i> (M4°)	20	<i>Zona di verità</i> (M2°)
65	<i>Avvizzimento</i> (C6°)	25	<i>Amnesia</i> (M3°)
65	<i>Fulmine oscuro</i> (M5°)	25	<i>Blocca animali</i> (D3°)
65	<i>Lancia di ghiaccio</i> (M4°)	25	<i>Controllare umanoidi</i> (M2°)
65	<i>Onda elementale</i> (M5°)	25	<i>Idillio amoroso</i> (CS3°)
65	<i>Ragnatela infiammante</i> (M7°)	25	<i>Lamento dell'ubriaco</i> (CS3°)
65	<i>Scarica di fulmini</i> (M5°)	25	<i>Odio</i> (CS3°)
65	<i>Sfera raggelante</i> (M6°)	25	<i>Onestà</i> (CS3°)
65	<i>Tempesta di ghiaccio</i> (M4°)	25	<i>Simbolo di stordimento</i> (M2°)
65	<i>Tormenta gelida</i> (CS5°)	30	<i>Calmare emozioni</i> (CS3°)
70	<i>Armonia delle stagioni</i> (B5°)	30	<i>Confusione</i> (M4°)
70	<i>Ferire</i> (C6°)	30	<i>Confusione mentale</i> (S5°)
70	<i>Fuoco dilaniante</i> (M7°)	30	<i>Controllare animali</i> (M3°)
70	<i>Lamento lugubre</i> (M7°)	30	<i>Suggestione</i> (M3°)
70	<i>Palla di fuoco ritardata</i> (M7°)	30	<i>Tetro mietitore</i> (CS3°)
75	<i>Morsa della terra</i> (D7°)	35	<i>Charme mostri</i> (M4°)
75	<i>Schiantare</i>	35	<i>Controllare emozioni</i> (M4°)
80	<i>Distruzione</i> (C7°)	35	<i>Disperazione opprimente</i> (M4°)
80	<i>Ghiaccio perenne</i> (M8°)	35	<i>Fame insaziabile</i> (CS4°)
80	<i>Morte esplosiva</i> (M8°)	35	<i>Simbolo di paura</i> (M3°)
80	<i>Soffio mortale</i> (C7°)	35	<i>Sonno fatato</i> (M3°)
85	<i>Obliterare</i> (C7°)	40	<i>Blocca mostri</i> (M5°)
85	<i>Orrido avvizzimento</i> (M8°)	40	<i>Comando inconscio</i> (M5°)
85	<i>Spruzzo prismatico</i> (M8°)	40	<i>Ipnatismo</i> (M4°)
90	<i>Esplosione solare</i> (D7°)	40	<i>Paralisi</i> (C4°)
90	<i>Fiume di sabbia</i> (M9°)	40	<i>Melodia di requiem</i> (CS4°)
90	<i>Furia infuocata</i> (M9°)	40	<i>Terrori notturni</i> (M4°)
90	<i>Morte strisciante</i> (D7°)	45	<i>Controllare giganti</i> (M5°)
90	<i>Oscura stretta di Thanatos</i> (CS7°)	45	<i>Debolezza di spirito</i> (S5°)
90	<i>Parola mortale</i> (M9°)	45	<i>Pazzia</i> (C5°)
90	<i>Parola sacra</i> (C7°)	45	<i>Simbolo di amnesia</i> (M4°)
90	<i>Raggio polare</i> (M9°)	50	<i>Comando</i> (C5°) o <i>Imposizione</i> (M5°)
90	<i>Sfera acida</i> (M9°)	50	<i>Demenza precoce</i> (M5°)
95	<i>Ruggito possente</i> (M9°)	50	<i>Dominare persone</i> (M5°)
100	<i>Catena di fulmini</i> (M7°)	50	<i>Incubo</i> (M5°)
100	<i>Ira divina</i> (C7°)	55	<i>Controllare draghi</i> (M6°)
100	<i>Pietre incandescenti</i> (M8°)	55	<i>Simbolo di discordia</i> (M5°)
100	<i>Pioggia di meteore</i> (M9°)	60	<i>Farfugliare</i> (C6°)
100	<i>Simbolo di morte</i> (M9°)	60	<i>Regressione mentale</i> (M6°)
100	<i>Tempesta di fulmini</i> (M9°)	60	<i>Suggestione di massa</i> (M6°)
		65	<i>Vendetta</i> (CS6°)
		70	<i>Esigere</i> (M7°)
		70	<i>Parola incapacitante</i> (M7°)
		70	<i>Risucchio magico</i> (M7°)
		75	<i>Collare dell'asservimento</i> (M7°)
		75	<i>Simbolo di sonno</i> (M7°)
		80	<i>Apertura mentale</i> (M8°)
		80	<i>Charme di massa</i> (M8°)
		80	<i>Parola accecante</i> (M8°)
		80	<i>Risonanza empatica</i> (M8°)
		85	<i>Controllare viventi</i> (M8°)
		85	<i>Simbolo di follia</i> (M8°)
		90	<i>Dominare mostri</i> (M9°)
		90	<i>Illusione mortale</i> (M9°)
		90	<i>Paralisi di massa</i> (M9°)
		90	<i>Parola del sonno</i> (M9°)
A2: ATTACCHI MENTALI DIRETTI			
Costo	Descrizione		
10	<i>Affascinare animali</i> (C1°)		
10	<i>Amicizia</i> (M1°)		
10	<i>Terrorizzare</i> (C1°)		
10	<i>Stordire</i> (M1°)		
15	<i>Bacio di Valerias</i> (CS2°)		
15	<i>Causa stordimento</i> (C2°)		
15	<i>Charme persone</i> (M1°)		
15	<i>Dimenticanza</i> (CS2°)		
15	<i>Esitazione</i> (M1°)		
15	<i>Parola del comando</i> (C1°/M1°)		
15	<i>Simbolo di debolezza</i> (M1°)		
15	<i>Sonno</i> (M1°)		
15	<i>Spruzzo colorato</i> (M1°)		
20	<i>Blocca persone</i> (C2°/M3°)		
20	<i>Charme animali</i> (M2°)		
20	<i>Estasi</i> (M2°)		
20	<i>Paura</i> (M2°)		

A3: ATTACCHI CHE OSTACOLANO O ALTERANO

Costo	Descrizione
10	<i>Gambe molli</i> (M1°)
10	<i>Inciampare</i> (M1°)
10	<i>Intralciare</i> (M1°)
10	<i>Spinta possente</i> (M1°)
10	<i>Sussurro maledetto</i> (M1°)
10	<i>Tocco del ghoul</i> (M1°)
10	<i>Tocco paralizzante</i> (C1°)
10	<i>Tosse spastica</i> (M1°)
15	<i>Affogare</i> (M2°)
15	<i>Folata di vento</i> (M2°)
15	<i>Raggio di indebolimento</i> (M2°)
15	<i>Trappola d'ombra</i> (CS1°)
20	<i>Anatema</i> (C2°)
20	<i>Indebolire non-morti</i> (M2°)
20	<i>Marcire</i> (M2°)
20	<i>Nube maleodorante</i> (M2°)
20	<i>Ragnatela</i> (M2°)
20	<i>Scalda metalli</i> (D2°)
20	<i>Torci legno</i> (D2°)
20	<i>Trama ipnotica</i> (M2°)
25	<i>Disarmare</i>
25	<i>Fortuna avversa</i> (CS3°)
25	<i>Stretta rocciosa</i> (M2°)
30	<i>Allucinazione mortale</i> (M3°)
30	<i>Blocca spiriti</i> (S3°)
30	<i>Cecità/Sordità</i> (C3°)
30	<i>Contagio</i> (M4°)
30	<i>Dolore mortale</i> (M3°)
30	<i>Infliggi malattie</i> (C3°)
30	<i>Lamento dei ladri</i> (CS3°)
30	<i>Lentezza</i> (M3°)
30	<i>Morso del vampiro</i> (M3°)
35	<i>Controllare piante</i> (M4°)
35	<i>Ritardo temporale</i> (CS3°)
35	<i>Rubare il respiro</i> (M3°)
40	<i>Alghe in serpenti*</i> (CS4°)
40	<i>Bastoni in serpenti*</i> (D4°)
40	<i>Bastoni in vipere volanti*</i> (CS4°)
40	<i>Catturare l'anima</i> (CS4°)
40	<i>Consumare cinnabryl</i> (M5°)
40	<i>Licantropia</i> (CS4°)
40	<i>Metamorfosi</i> (M4°)
40	<i>Museruola magica</i> (M4°)
40	<i>Possessione delle spoglie</i> (M4°)
40	<i>Raggio vampirico</i> (M4°)
40	<i>Rocce in ragni*</i> (CS4°)
40	<i>Stirpe serpentiforme</i> (CS5°)
40	<i>Tocco immondo</i> (CS5°)
40	<i>Trama iridescente</i> (M4°)
40	<i>Vincolo spirituale</i> (M4°)
45	<i>Aura spettrale</i> (M5°)
45	<i>Debolezza</i> (M5°)
45	<i>Fiacchezza</i> (M5°)
45	<i>Goffaggine</i> (M5°)
45	<i>Penetrare le difese</i> (M5°)
50	<i>Blocca non-morti</i> (M5°)
50	<i>Cerchio mistico imprigionante</i> (C4°/M4°)
50	<i>Distruggere metalli</i> (D5°)
50	<i>Legame spirituale</i> (CS5°)
50	<i>Maledizione</i> (C3°/M4°)

50	<i>Nebbia mentale</i> (M5°)
50	<i>Supplizio empatico</i> (M5°)
50	<i>Trasformazione forzata</i> (M5°)
50	<i>Vincolare non-morti</i> (M5°)
55	<i>Giara magica</i> (M5°)
55	<i>Lampo solare</i> (M6°)
60	<i>Alterare la memoria</i> (M6°)
60	<i>Charme piante</i> (M6°)
60	<i>Controllare non-morti</i> (M6°)
60	<i>Dislocazione temporale</i> (CS6°)
60	<i>Disperdere</i> (M6°)
60	<i>Fiamma di giustizia</i> (M6°)
60	<i>Lamento</i> (MH6°)
60	<i>Sguardo penetrante</i> (M6°)
60	<i>Sottrai vita</i> (C6°)
65	<i>Controllo del totem</i> (CS6°)
65	<i>Morsa vegetale</i> (MH7°)
65	<i>Simbolo di dolore</i> (M6°)
70	<i>Controllare costrutti</i> (M7°)
70	<i>Fusione necromantica</i> (M7°)
70	<i>Incubo illusorio</i> (M7°)
70	<i>Metamorfosi arborea</i> (D7°)
70	<i>Metamorfosi naturale</i> (M7°)
70	<i>Risucchio vitale</i> (M7°)
75	<i>Danza</i> (M7°)
75	<i>Prigione dimensionale</i> (M7°)
80	<i>Distruggi filatterio</i> (M8°)
80	<i>Mano stritolante</i> (M8°)
80	<i>Metamorfosi di ogni oggetto</i> (M8°)
80	<i>Trama scintillante</i> (M8°)
80	<i>Trappola arcana</i> (M8°)
85	<i>Catene imprigionanti</i> (M8°)
85	<i>Stasi temporale</i> (M8°)
90	<i>Annullare immunità</i> (M9°)
90	<i>Invecchiamento</i> (M9°)
90	<i>Labirinto astrale</i> (M9°)
90	<i>Maledizione divina</i> (C7°)
95	<i>Sonno maledetto</i> (M9°)
95	<i>Vincolare l'anima</i> (M9°)
100	<i>Risucchio di potere</i>
100	<i>Trappola vitale</i>

A4: POTENZIAMENTI ALL'ATTACCO

Costo	Descrizione
10	Bonus +1 al Tiro per Colpire
10	Danni bonus per armi +1
10	<i>Slancio offensivo</i> (CS1°)
15	<i>Arma ritornante</i> (M1°)
15	<i>Benedizione</i> (C2°)
15	Bonus +2 per scacciare non-morti, +1d6 DV
15	<i>Dardo infallibile</i> (M1°)
15	<i>Fuoco fatuo</i> (D1°)
20	Bonus +2 al Tiro per Colpire
20	<i>Colpo sicuro</i> (M2°)
20	Danni bonus per armi +2
20	<i>Ispirazione poetica</i> (CS2°)
25	<i>Arma magica</i> (M2°)
25	Bonus di forza per armi +1
25	<i>Furia</i> (CS2°)
25	<i>Pugno di Thor</i> (CS2°)
30	<i>Arco di fuoco</i> (CS3°)
30	<i>Arma elementale</i> (M3°)

30	Bonus +3 al Tiro per Colpire	25	<i>Vedere l'invisibile</i> (M2°)
30	Bonus +4 per scacciare non-morti, +2d6 DV	25	<i>Verità del sangue</i> (M3°)
30	Danni bonus per armi +3	30	<i>Carta geografica</i> (M3°)
30	Danni bonus per incantesimi +1/dado	30	<i>Infravisione</i> (M3°)
30	<i>Dardi incendiari</i> (M3°)	30	<i>Lingue</i> (M3°)
30	<i>Incantesimo del colpire</i> (C3°)	30	Memorizza +3 livelli di incantesimi
30	<i>Inno di battaglia</i> (B3°)	30	<i>Ombra strisciante</i> (M3°)
35	<i>Sete di sangue</i> (CS3°)	30	<i>Parlare con le piante</i> (D3°)
40	<i>Arco del tuono</i> (CS4°)	30	<i>Spiare</i> (M3°)
40	Bonus +4 al Tiro per Colpire	30	<i>Visione della morte</i> (M3°)
40	Bonus di forza per armi +2	35	<i>Abilità rubata</i> (M4°)
40	Danni bonus per armi +4	35	<i>Mappa focalizzata</i> (M4°)
40	<i>Gittata eccezionale</i> (M4°)	35	<i>Occhi del morto</i> (M4°)
40	<i>Grido di guerra</i> (CS4°)	35	<i>Seconda vista</i> (M4°)
45	<i>Arco d'arcobaleno</i> (D5°)	35	<i>Sesto senso</i> (M4°)
45	Bonus +6 per scacciare non-morti, +3d6 DV	35	<i>Tecnomanzia</i> (CS4°)
45	<i>Colpo devastante</i> (CS5°)	40	<i>Comunione con la natura</i> (D5°)
45	<i>Dardo fatale</i> (M5°)	40	<i>Divinazione</i> (C4°)
45	<i>Freccia letale di Mealiden</i> (CS4°)	40	Memorizza +4 livelli di incantesimi
50	Bonus +5 al Tiro per Colpire	40	<i>Occhio dello stregone</i> (M4°)
50	Danni bonus per armi +5	40	<i>Scrutare</i> (M4°)
50	<i>Fuoco d'assedio</i> (M5°)	40	<i>Vista a raggi X</i> (M4°)
55	Bonus di forza per armi +3	45	<i>Lingua universale</i> (M5°)
60	<i>Arma mortale</i> (M6°)	50	<i>Memoria</i> (M5°)
60	Danni bonus per incantesimi +2/dado	50	Memorizza +5 livelli di incantesimi
70	Bonus di forza per armi +4	50	<i>Sogno</i> (M5°)
70	Danni multipli per armi: danni raddoppiati	50	<i>Telepatia</i> (M5°)
80	<i>Attacco devastante</i> (M8°)	50	<i>Vista rivelante</i> (C5°/M5°)
80	<i>Canto del trionfo</i> (B7°)	55	<i>Richiamo telepatico</i> (M6°)
85	Bonus di forza per armi +5	60	<i>Conversare</i> (C6°)
90	<i>Arma incantata</i> (C4°)	60	Memorizza +6 livelli di incantesimi
90	Danni bonus per incantesimi +3/dado	60	<i>Specchio comunicante</i> (M6°)
90	<i>Martello di Thor</i> (CS6°)	60	<i>Vista arcana</i> (M6°)
90	<i>Occhio d'aquila</i> (CS6°)	65	<i>Potere sacro</i> (C6°)
100	Danni multipli per armi: danni triplicati	70	<i>Conoscenza</i> (M7°)
100	<i>Vittoria</i> (CS7°)	70	Memorizza +7 livelli di incantesimi

B. POTERI DI DIVINAZIONE E MOVIMENTO

B1: POTENZIAMENTI SENSORIALI E COGNITIVI

Costo	Descrizione
10	<i>Analizzare</i> (M1°)
10	<i>Genealogia</i> (CS1°)
10	<i>Intuizione</i> (M1°)
10	<i>Lettura dei linguaggi</i> (M1°)
10	<i>Lettura del magico</i> (M1°)
10	<i>Lungavista</i> (M1°)
10	Memorizza +1 livelli di incantesimi
10	<i>Stimare</i> (M1°)
15	<i>Status vitale</i> (CS1°)
15	<i>VISIONI DELLA MEMORIA</i> (M1°)
20	<i>Comunicazione</i> (M2°)
20	<i>Conoscere le rune</i> (CS2°)
20	<i>Guardia notturna</i> (M2°)
20	<i>Lingua animale</i> (M2°)
20	Memorizza +2 livelli di incantesimi
20	<i>Scambio di incantesimi</i> (CS2°)
20	<i>Sigillo della memoria</i> (CS2°)
20	<i>Sensi arcani</i> (M2°)
20	<i>Vento sussurrante</i> (M2°)
25	<i>ESP</i> (M2°)
25	<i>Identificare specie</i> (M3°)
25	<i>Parlare coi morti</i> (C3°)

25	<i>Vedere l'invisibile</i> (M2°)
25	<i>Verità del sangue</i> (M3°)
30	<i>Carta geografica</i> (M3°)
30	<i>Infravisione</i> (M3°)
30	<i>Lingue</i> (M3°)
30	Memorizza +3 livelli di incantesimi
30	<i>Ombra strisciante</i> (M3°)
30	<i>Parlare con le piante</i> (D3°)
30	<i>Spiare</i> (M3°)
30	<i>Visione della morte</i> (M3°)
35	<i>Abilità rubata</i> (M4°)
35	<i>Mappa focalizzata</i> (M4°)
35	<i>Occhi del morto</i> (M4°)
35	<i>Seconda vista</i> (M4°)
35	<i>Sesto senso</i> (M4°)
35	<i>Tecnomanzia</i> (CS4°)
40	<i>Comunione con la natura</i> (D5°)
40	<i>Divinazione</i> (C4°)
40	Memorizza +4 livelli di incantesimi
40	<i>Occhio dello stregone</i> (M4°)
40	<i>Scrutare</i> (M4°)
40	<i>Vista a raggi X</i> (M4°)
45	<i>Lingua universale</i> (M5°)
50	<i>Memoria</i> (M5°)
50	Memorizza +5 livelli di incantesimi
50	<i>Sogno</i> (M5°)
50	<i>Telepatia</i> (M5°)
50	<i>Vista rivelante</i> (C5°/M5°)
55	<i>Richiamo telepatico</i> (M6°)
60	<i>Conversare</i> (C6°)
60	Memorizza +6 livelli di incantesimi
60	<i>Specchio comunicante</i> (M6°)
60	<i>Vista arcana</i> (M6°)
65	<i>Potere sacro</i> (C6°)
70	<i>Conoscenza</i> (M7°)
70	Memorizza +7 livelli di incantesimi
70	<i>Mente collettiva</i> (M7°)
75	<i>Specchio del passato</i> (M7°)
70	<i>Stregoneria</i> (C7°)
80	<i>Assorbire conoscenze</i> (M8°)
80	<i>Copia incantesimo</i> (M7°)
80	Memorizza +8 livelli di incantesimi
85	<i>Divinazione ultima</i> (M8°)
90	<i>Globo della sapienza</i> (M9°)
90	<i>Mappa rivelatrice</i> (M9°)
90	<i>Memoria superiore</i> (M9°)
90	Memorizza +9 livelli di incantesimi
100	<i>Armonia universale</i> (D7°)
100	Memorizza +10 livelli di incantesimi

B2: CAPACITÀ DI INDIVIDUAZIONE E PRECOGNIZIONE

Costo	Descrizione
10	<i>Attribuzione del totem</i> (CS1°)
10	<i>Bussola</i> (M1°)
10	<i>Individuare costruzioni nascoste</i> (M1°)
10	<i>Individuare il magico</i> (C1°/M1°)
10	<i>Individuare mutaforma</i> (M1°)
10	<i>Individuare non-morti</i> (M1°)
10	<i>Individuare veleni</i> (S1°)
10	<i>Localizzare l'acqua</i> (CS1°)
10	<i>Localizzare metalli</i> (M1°)
10	<i>Localizzare specie</i> (M1°)

10	<i>Predire il tempo</i> (D1°)
10	<i>Ricerca informazioni</i> (M1°)
10	<i>Trance</i> (S1°)
15	<i>Individuare il male</i> (C2°/M2°)
15	<i>Individuare l'allineamento</i> (C2°)
15	<i>Localizzare totem</i> (CS2°)
15	<i>Rivela bugie</i> (C1°)
15	<i>Rivela maledizioni</i> (S2°)
15	<i>Scopri pericolo</i> (D1°)
20	<i>Localizzare oggetti</i> (M2°)
20	<i>Scopri trappole</i> (C2°)
30	<i>Custode vigile</i> (M3°)
30	<i>Presagio</i> (M3°)
35	<i>Oracolo</i> (C3°)
40	<i>Fato</i> (CS4°)
40	<i>Localizzare creatura</i> (M4°)
45	<i>Traccia di fuoco</i> (M5°)
50	<i>Contattare piani esterni</i> (M5°)
50	<i>Comunicare col Signore degli Spiriti</i> (S5°)
50	<i>Comunione divina</i> (C5°)
50	<i>Déjà-vu</i> (M5°)
70	<i>Individuare la corretta via</i> (C6°)
80	<i>Momento di prescienza</i> (M8°)
80	<i>Rivela locazioni</i> (M8°)
90	<i>Previsione</i> (M9°)

B3: POTENZIAMENTI AL MOVIMENTO

Costo	Descrizione
10	<i>Movimenti del ragno</i> (M1°)
10	<i>Lungopasso</i> (M1°)
10	<i>Saltare</i> (M1°)
20	<i>Levitazione</i> (M2°)
20	<i>Nuotare</i> (M2°)
20	<i>Porta d'ombra</i> (CS2°)
25	<i>Viceversa</i> (M3°)
30	<i>Passa pianta</i> (D4°)
30	<i>Volare</i> (M3°)
35	<i>Passa roccia</i> (M4°)
35	<i>Pilota automatico</i> (M4°)
35	<i>Porta dimensionale</i> (M4°)
40	<i>Cancello di fuoco</i> (CS5°)
40	<i>Passa pareti</i> (M4°)
45	<i>Porta di roccia</i> (M5°)
45	<i>Tunnel dimensionale</i> (M5°)
50	<i>Teletrasporto</i> (M5°)
50	<i>Trasporto via piante</i> (D6°)
50	<i>Veicolo incantato</i> (M5°)
60	<i>Forma eterea</i> (M6°)
60	<i>Salto dimensionale</i> (M6°)
60	<i>Viaggio elementale</i> (M6°)
65	<i>Trasporto via roccia</i> (M7°)
70	<i>Parola del ritorno</i> (C6°)
70	<i>Spostamento planare</i> (M7°)
70	<i>Teletrasporto superiore</i> (M7°)
75	<i>Corpo astrale</i> (M7°)
80	<i>Sentiero dell'arcobaleno</i> (CS6°)
80	<i>Viaggio dello spirito</i> (S5°)
90	<i>Cancello</i> (M9°)
90	<i>Cerchio di teletrasporto</i> (M9°)
90	<i>Viaggiare</i> (C7°)
100	<i>Viaggio nel tempo</i>

C. POTERI DI CREAZIONE E CAMBIAMENTO

C1: EVOCAZIONI E CREAZIONI

Costo	Descrizione
10	<i>Catrame</i> (M1°)
10	<i>Disco levitante</i> (M1°)
10	<i>Lancia di spine</i> (D1°)
10	<i>Servitore invisibile</i> (M1°)
10	<i>Servo animale</i> (D1°)
10	<i>Sfera incendiaria</i> (M2°)
15	<i>Cadavere ambulante</i> (M2°)
15	<i>Cavalcaturo fatata</i> (M1°)
15	<i>Corda magica</i> (M2°)
15	<i>Crea fuoco</i> (D2°)
15	<i>Fiamma magica</i> (M2°)
15	<i>Luce magica</i> (C1°/M1°)
15	<i>Luci fatate</i> (M1°)
15	<i>Munizioni inesauribili</i> (M1°)
15	<i>Raggio di luna</i> (M2°)
15	<i>Raggio di sole</i> (M2°)
15	<i>Richiamo della mandria</i> (S2°)
15	<i>Tenebre magiche</i> (C1°/M1°)
20	<i>Cornucopia</i> (CS3°)
20	<i>Evoca alleato animale</i> (M2°)
20	<i>Fiamma liquida</i> (CS2°)
20	<i>Oscurare</i> (D2°)
25	<i>Bufera di neve</i> (D3°)
25	<i>Creare aria</i> (M3°)
25	<i>Evocare il totem</i> (CS3°)
25	<i>Evocare ombre</i> (CS3°)
25	<i>Richiamo animale</i> (D3°)
25	<i>Riparo sicuro</i> (M3°)
25	<i>Simulacro liquido</i> (M3°)
30	<i>Copia fedele</i> (M4°)
30	<i>Creare proiettili</i> (M4°)
30	<i>Creare tessuto</i> (M4°)
30	<i>Pugno di roccia</i> (M3°)
35	<i>Evoca licanthropi</i> (CS4°)
35	<i>Evoca spiriti minori</i> (S4°)
35	<i>Evoca rifugio</i> (M4°)
35	<i>Luce perenne</i> (C3°/M3°)
35	<i>Tenebre perenni</i> (C3°/M3°)
40	<i>Crea veleno</i> (C4°)
40	<i>Evoca alleato mostruoso</i> (M4°)
40	<i>Mostro d'ombra</i> (M4°)
45	<i>Creazione minore</i> (M5°)
45	<i>Pioggia di terrore</i> (M5°)
45	<i>Sciame d'insetti</i> (D5°)
45	<i>Tempesta di sabbia</i> (CS4°)
45	<i>Tromba d'aria</i> (M4°)
50	<i>Animazione dei morti</i> (C4°/M5°)
50	<i>Creare acqua e cibo</i> (C5°)
50	<i>Creare bestia infuocata</i> (CS5°)
50	<i>Creare zombi famelici</i> (CS5°)
50	<i>Creare legno</i> (M5°)
50	<i>Evoca elementali</i> (M5°)
50	<i>Incantesimo d'ombra</i> (M5°)
50	<i>Nube mortale</i> (M5°)
55	<i>Convocare</i> (M6°)
55	<i>Creare animali normali</i> (C5°)
55	<i>Creare zombi di ghiaccio</i> (CS5°)
55	<i>Evoca conciapelli</i> (CS5°)

55	<i>Evoca teschio cornuto</i> (CS5°)	20	<i>Capacità temporanea</i> (M2°)
55	<i>Nebbia acida</i> (M6°)	20	<i>Colori di caccia</i> (CS2°)
55	<i>Tentacolo infuocato</i> (M6°)	20	<i>Elasticità</i> (M2°)
60	<i>Albero guardiano</i> (D6°)	20	<i>Fascio di luce</i> (CS2°)
60	<i>Animare armi</i> (M6°)	20	<i>Fusione corporea</i> (M2°)
60	<i>Animare oggetti</i> (C6°)	20	<i>Furtività</i> (S3°)
60	<i>Creare non-morti</i> (M6°)	25	<i>Autorità</i> (CS3°)
60	<i>Creare pietra</i> (M6°)	25	<i>Fascino</i> (CS3°)
60	<i>Mano possente</i> (M6°)	25	<i>Legame totemico</i> (CS3°)
60	<i>Nube velenosa</i> (M6°)	25	<i>Mano di pietra</i> (M2°)
60	<i>Piaga dei non-morti</i> (CS6°)	25	<i>Occhi di bragia</i> (M2°)
60	<i>Potere elementale</i> (M5°)	30	<i>Audacia</i> (CS3°)
65	<i>Banchetto divino</i> (C6°)	30	<i>Colori di guerra</i> (CS3°)
65	<i>Evoca alleato planare</i> (M6°)	30	<i>Fondersi con la pietra</i> (CS3°)
65	<i>Evocazione</i> (C6°)	30	<i>Forma liquida</i> (M3°)
65	<i>Soccorso</i> (M7°)	30	<i>Forma sabbiosa</i> (M3°)
70	<i>Avvento degli eroi</i> (C6°)	30	<i>Ingrandire</i> (M3°)
70	<i>Creare ferro</i> (M7°)	30	<i>Porta vegetale</i> (D4°)
70	<i>Creare mostri normali</i> (M7°)	30	<i>Respirare elemento</i> (M3°)
70	<i>Evoca oggetti</i> (M7°)	30	<i>Riflessi fulminei</i> (M3°)
70	<i>Gemello d'ombra</i> (M7°)	30	<i>Rimpicciolire</i> (M3°)
70	<i>Nube esplosiva</i> (M7°)	30	<i>Talento dei ladri</i> (CS3°)
70	<i>Pioggia acida</i> (M7°)	35	<i>Bacio della notte</i> (CS4°)
70	<i>Spada</i> (M7°)	35	<i>Forma gassosa</i> (M3°)
70	<i>Spada di fuoco</i> (S5°)	35	<i>Metamorfofi animale</i> (M3°)
70	<i>Verga del drago</i> (M6°)	35	<i>Metamorfofi aracnide</i> (CS3°)
70	<i>Vincolare extraplanari</i> (M7°)	35	<i>Rifocillare</i> (M3°)
75	<i>Duplicazione magica</i> (M7°)	35	<i>Velocità</i> (M3°)
75	<i>Vascello incantato</i> (M7°)	35	<i>Vigore</i> (S4°)
80	<i>Creare acciaio</i> (M8°)	40	<i>Abilità eccezionale</i> (C4°/M4°)
80	<i>Creare mostri magici</i> (M8°)	40	<i>Abilità ladresche</i>
80	<i>Creare non-morti superiori</i> (M8°)	40	<i>Ali della fenice</i> (M4°)
80	<i>Creazione maggiore</i> (M8°)	40	<i>Autometamorfofi</i> (M4°)
80	<i>Evoca spiriti maggiori</i> (S6°)	40	<i>Eroismo</i> (M4°)
80	<i>Incantesimo d'ombra superiore</i> (M8°)	40	<i>Forma bestiale</i> (M4°)
80	<i>Nube corrosiva</i> (M8°)	40	<i>Forma fiammeggiante</i> (M4°)
85	<i>Corpo di sabbia</i> (M8°)	40	<i>Forma glaciale</i> (M4°)
85	<i>Nave di nuvola</i> (M8°)	45	<i>Forma vegetale</i> (D4°)
90	<i>Alter ego</i> (M9°)	45	<i>Manipolazione corporea</i> (M4°)
90	<i>Clonare</i> (M8°)	45	<i>Metamorfofi necromantica</i> (M5°)
90	<i>Creare ibridi</i> (M9°)	50	<i>Agilità felina</i> (M5°)
90	<i>Creare qualsiasi mostro</i> (M9°)	50	<i>Attesa fiduciosa</i> (CS5°)
90	<i>Furia marina</i> (CS7°)	50	<i>Forma elementale</i> (M5°)
90	<i>Semi miracolosi</i> (D7°)	50	<i>Forza del campione</i> (C5°)
90	<i>Spada di luce</i> (M9°)	50	<i>Forza taurina</i> (M5°)
90	<i>Ubiquità</i> (M9°)	50	<i>Telecinesi</i> (M5°)
95	<i>Armata di pietra</i> (M9°)	50	<i>Tempra ferrea</i> (M5°)
95	<i>Maremoto</i> (M9°)	55	<i>Aura draconica</i> (CS5°)
95	<i>Uragano</i> (M9°)	60	<i>Evanescenza</i> (M6°)
100	<i>Desiderio</i> (C7°/M9°)	60	<i>Giusto potere</i> (C6°)
		60	<i>Carne in pietra/Pietra in carne</i> (M6°)
		60	<i>Trasformazione</i> (M6°)
		70	<i>Frenesia necromantica</i> (M7°)
		70	<i>Legame arboreo</i> (D7°)
		80	<i>Metamorfofi demoniaca</i> (CS7°)
		85	<i>Forza dei giganti</i> (M8°)
		90	<i>Connessione</i> (M9°)
		90	<i>Ferma tempo</i> (M9°)
		90	<i>Signore delle tempeste</i> (CS7°)
		95	<i>Cambiaforma</i> (M9°)
		100	<i>Occhi del beholder</i> (CS7°)
C2: CAMBIAMENTI PERSONALI			
Costo	Descrizione		
10	<i>Cerimonia</i> (CS1°)		
10	<i>Estetismo</i> (M1°)		
10	<i>Mentire</i> (M1°)		
10	<i>Oratoria</i> (M1°)		
10	<i>Psicocinesi</i> (M1°)		
15	<i>Artigli del demone</i> (CS1°)		
15	<i>Potenziare non-morti</i> (M2°)		
15	<i>Tocco devastante</i> (M2°)		
20	<i>Astrazione dello spirito</i> (S2°)		

C3: CAMBIAMENTI ESTERNI

Costo	Descrizione
10	Aiuto domestico (M1°)
10	Alterare scritti (CS1°)
10	Aria calda (M1°)
10	Aura sacra (C1°)
10	Bacche benefiche (D1°)
10	Benedire le rune (CS1°)
10	Evaporazione magica (M1°)
10	Fluttuare (M1°)
10	Galleggiare (M1°)
10	Luminosità (D1°)
10	Marcatempo (M1°)
10	Pioggia magica (M1°)
10	Purificare cibi e acqua (C1°)
10	Scavare (M1°)
10	Scolorire (M1°)
10	Unto (M1°)
15	Bocca magica (M2°)
15	Carenare (M2°)
15	Colorare (M1°)
15	Scolpire legno (D2°)
20	Alterare fuochi normali (M2°)
20	Modellare il corallo (CS2°)
20	Scassinare (M2°)
20	Zuppa miracolosa (D2°)
25	Controllo della temperatura (D3°)
25	Fertilità (M3°)
25	Silenzio (C2°)
25	Sterilità (M3°)
30	Cerchio taumaturgico (CS3°)
30	Climatizzare ambiente (M3°)
30	Consacrare (C3°)
30	Contenitore maledetto (M3°)
30	Dissacrare (C3°)
30	Incidere le rune (CS3°)
30	Rinnovare (C2°/M2°)
30	Rocce in sassi (M3°)
30	Sassi in rocce (M3°)
30	Smuovi sabbia (CS3°)
35	Contenitore magico (M3°)
35	Controllo degli elementi (M3°)
35	Manipolazione vegetale (M4°)
35	Trasmutare liquidi (M3°)
40	Acqua aeriforme (M4°)
40	Aria liquida (M4°)
40	Conversione magica (M4°)
40	Creare atmosfera (M4°)
40	Incantare oggetti (M4°)
40	Nebbia solida (M4°)
40	Scolpire pietra (M4°)
40	Trasmutazione acquee (M4°)
45	Magnetismo (M4°)
50	Accelerazione della magia (CS6°)
50	Contenitore
50	Dissoluzione/Indurire (M5°)
50	Distorsione spaziale (M5°)
50	Riparare oggetti magici temporanei
50	Trasparenza (M5°)
55	Aura di imprevedibilità (CS6°)
55	Porta magica (M6°)
55	Zona di putrefazione (C5°)

60	Controllare i liquidi (M6°)
60	Controllare i venti (M6°)
60	Controllare le correnti (M6°)
60	Legno pietrificato (M6°)
60	Rimuovi barriera (C6°)
65	Controllo inerziale (M6°)
65	Lava in roccia (M7°)
65	Terre mobili (M6°)
70	Alterazione della magia (M7°)
70	Calmare/Agitare le acque (M7°)
70	Calma piatta (CS7°)
70	Controllo della gravità (M7°)
70	Ritardo (M8°)
70	Roccia in lava (M7°)
70	Trasferire incantamento (M7°)
70	Trasmutare solidi (M6°)
75	Controllo del tempo atmosferico (M7°)
75	Rifugio dimensionale (M7°)
75	Trasmutazione naturale (D7°)
80	Eclissi (CS7°)
80	Permanenza (M8°)
80	Preparazione magica (M9°)
80	Riparare oggetti magici permanenti
85	Vetracciaio (M8°)
90	Cristallizzare (M9°)
90	Terremoto (C7°)
100	Pietra del sole (CS7°)
100	Potenziamento

D. POTERI DI DIFESA**D1: CURE**

Costo	Descrizione
10	Cura ferite leggere (C1°)
10	Glifo rinvigorente (CS1°)
10	Guarigione negromantica (M1°)
10	Scaccia paura (C1°)
15	Cura stordimento (C2°)
15	Potere curativo (CS2°)
20	Cura cecità/sordità (C3°)
20	Cerchio taumaturgico (C3°)
20	Libera animali (D3°)
20	Libera persone (C2°/M3°)
20	Sonno ristoratore (CS2°)
25	Arrestare la Maledizione Rossa (CS3°)
25	Cura ferite gravi (C3°)
25	Cura malattie (C3°)
25	Guarire non-morti (M3°)
25	Libera spiriti (S3°)
30	Cura programmata (C4°)
35	Chiarezza mentale (S5°)
40	Neutralizza veleno (C4°)
40	Cura elementale (C5°)
45	Cerchio di guarigione (C5°)
45	Cura mentale (C5°)
50	Amante fantasma (M6°)
50	Cura ferite critiche (C5°)
50	Libertà (M5°)
50	Perdono (C5°)
55	Scaccia maledizioni (C3°/M4°)
60	Resurrezione (C5°)
60	Spezzare incantamento (M6°)

65	<i>Reincarnazione</i> (M6°)	30	Immunità alle malattie
70	<i>Guarigione</i> (C6°)	30	<i>Incantesimo del parare</i> (C3°)
75	<i>Rigenerazione</i> (C6°)	30	<i>Pelle di legno</i> (M3°)
75	<i>Energia purificatrice</i> (M7°)	30	<i>Protezione da proiettili normali</i> (M3°)
80	<i>Rimuovi incantamento</i> (M8°)	35	<i>Barriera magnetica</i> (D3°)
80	<i>Ripristino vitale</i> (M8°)	35	<i>Protezione dal veleno</i> (D3°)
80	<i>Soffio vitale</i> (C7°)	35	<i>Respingi fulmini</i> (D4°)
85	<i>Liberare l'anima</i> (M9°)	35	<i>Scaglie del drago</i> (CS3°)
85	<i>Resurrezione integrale</i> (C7°)	35	Schivare proiettili
90	<i>Ristorazione</i> (C6°)	40	<i>Armatura spirituale</i> (M4°)
95	<i>Longevità</i> (M9°)	40	<i>Aura difensiva</i> (M4°)
100	<i>Guarigione automatica</i>	40	<i>Barriera naturale</i> (D4°)
		40	<i>Camminare nella lava</i> (CS4°)
		40	<i>Immunità agli elementi</i> (C4°)
		40	<i>Immunità agli incantesimi</i> (C4°)
		40	<i>Libertà di movimento</i> (C4°)
		40	Protezione minore
		40	Riparo
		40	<i>Purezza di spirito</i> (CS4°)
		40	<i>Scudo elementale</i> (M4°)
		45	<i>Aura Anti-magia 30%</i>
		45	<i>Favore di Atruaghin</i> (CS5°)
		45	<i>Protezione vitale</i> (C4°)
		45	<i>Resistenza alle ferite</i> (C4°)
		50	<i>Ancora dimensionale</i> (M6°)
		50	<i>Barriera intercetta incantesimi</i> (M5°)
		50	Immunità all'invecchiamento
		50	<i>Pelle d'ambra</i> (CS5°)
		50	<i>Pelle di pietra</i> (M5°)
		55	<i>Aura di sicurezza</i> (M5°)
		60	<i>Aura Anti-magia 40%</i>
		60	<i>Barriera anti-magia</i> (M6°)
		60	Protezione maggiore
		60	<i>Sigillo di guardia</i> (CS5°)
		65	Eludere attacchi
		70	<i>Barriera dimensionale</i> (M7°)
		70	<i>Benevolenza divina</i> (C7°)
		70	Immunità al risucchio d'energia
		70	<i>Pelle d'acciaio</i> (M7°)
		70	<i>Roccia</i> (M7°)
		70	<i>Scudo del drago</i> (CS5°)
		75	<i>Aura Anti-magia 50%</i>
		75	<i>Barriera respingi incantesimi</i> (M7°)
		75	<i>Barriera temporale</i> (CS7°)
		75	<i>Simulacro protettivo</i> (M7°)
		75	<i>Sopravvivenza</i> (C7°)
		80	<i>Aura elementale</i> (M8°)
		80	<i>Barriera mentale</i> (M8°)
		80	Protezione totale
		85	<i>Schermo di invulnerabilità</i> (M8°)
		90	<i>Barriera intercetta incant. superiore</i> (M9°)
		90	Immunità (M9°)
		90	<i>Resistenza alla magia 70%</i> (C5°)
		90	<i>Scudo entropico</i> (M9°)
		100	<i>Filatterio vitale</i> (M8°)
		100	<i>Fortuna</i> (C7°)
		100	Immunità agli attacchi a soffio
D2: BONUS PERSONALI			
Costo	Descrizione		
10	Bonus +1 alla CA		
15	Bonus +1 ai TS		
20	Bonus +2 alla CA		
25	Bonus +2 ai TS		
30	Bonus +3 alla CA		
30	Bonus ai PF: +1 per DV		
35	Bonus +3 ai TS		
40	Bonus +4 alla CA		
45	Bonus +4 ai TS		
50	Bonus +5 alla CA		
55	Bonus +5 ai TS		
60	Bonus +6 alla CA		
60	Bonus ai PF: +2 per DV		
70	Bonus +7 alla CA		
80	Bonus +8 alla CA		
90	Bonus +9 alla CA		
90	Bonus ai PF: +3 per DV		
100	Bonus +10 alla CA		
D3: PROTEZIONI PERSONALI			
Costo	Descrizione		
10	<i>Aiuto divino</i> (C1°)		
10	<i>Armatura sacra</i> (C1°)		
10	<i>Barriera impermeabile</i> (M1°)		
10	<i>Equilibrio marinaro</i> (M1°)		
15	<i>Armatura d'ossa</i> (CS2°)		
15	<i>Aura Anti-magia 10%</i>		
15	<i>Aura scintillante</i> (S2°)		
15	<i>Caduta morbida</i> (M1°)		
15	<i>Contrastare elementi</i> (M1°)		
15	<i>Occultare l'allineamento</i> (C2°)		
15	<i>Protezione dal male</i> (C1°/M1°)		
15	<i>Santuario</i> (C1°)		
15	<i>Scudo deflettente</i> (M2°)		
15	<i>Scudo magico</i> (M1°)		
20	<i>Apnea</i> (M2°)		
20	<i>Barriera riflettente</i> (M2°)		
20	<i>Passo sicuro</i> (C2°)		
20	<i>Protezione mentale</i> (M2°)		
20	<i>Resistenza agli elementi</i> (C2°)		
25	<i>Fortuna minore</i> (CS3°)		
25	Parare		
25	<i>Resistenza al veleno</i> (C2°)		
25	<i>Riposo inviolato</i> (C3°)		
25	<i>Scudo della fede</i> (C2°)		
30	<i>Aura Anti-magia 20%</i>		
30	<i>Barriera elettrica</i> (M3°)		

D4: ILLUSIONI FUORVIANTI

Costo	Descrizione
10	<i>Aura dissimulante</i> (M1°)
10	<i>Camuffamento</i> (M1°)
10	<i>Celarsi ai non-morti</i> (M1°)
10	<i>Invisibilità agli spiriti</i> (S2°)
10	<i>Nascondere tracce</i> (M1°)
10	<i>Suono fantasma</i> (M1°)
10	<i>Ventriloquio</i> (M1°)
15	<i>Aura d'ombra</i> (CS2°)
20	<i>Creazione spettrale</i> (M2°)
20	<i>Invisibilità</i> (M2°)
20	<i>Maschera di morte</i> (M2°)
20	<i>Sfocatura</i> (M2°)
20	<i>Silenzio individuale</i> (M2°)
25	<i>Immagini illusorie</i> (M2°)
25	<i>Iscrizione segreta</i> (M3°)
25	<i>Mimetismo</i> (M2°)
25	<i>Muro illusorio</i> (M3°)
30	<i>Armonia ottenebrante</i> (B2°)
30	<i>Sfera di invisibilità</i> (M3°)
35	<i>Illusione vegetale</i> (M4°)
35	<i>Pensieri fittizi</i> (M4°)
40	<i>Distorsione</i> (M4°)
40	<i>Invisibilità migliorata</i> (M4°)
40	<i>Terreno illusorio</i> (M4°)
45	<i>Travestimento</i> (M5°)
45	<i>Visione falsa</i> (M5°)
50	<i>Immagine persistente</i> (M5°)
50	<i>Moltiplica immagine</i> (M5°)
50	<i>Schermo occultante</i> (M5°)
55	<i>Illusione programmata</i> (M6°)
55	<i>Inganno</i> (M6°)
60	<i>Fuorviare</i> (M6°)
60	<i>Olografia</i> (M6°)
65	<i>Velo</i> (M7°)
70	<i>Invisibilità di massa</i> (M7°)
80	<i>Impersonare</i> (M8°)
80	<i>Miraggio arcano</i> (M8°)
90	<i>Realtà illusoria</i> (M9°)

D5: PROTEZIONI ESTERNE E BARRIERE

Costo	Descrizione
10	<i>Canto del risveglio</i> (B1°)
10	<i>Guardiano naturale</i> (M1°)
10	<i>Muro di vuoto</i> (M2°)
10	<i>Sigillo arcano</i> (M1°)
15	<i>Allarme magico</i> (M2°)
15	<i>Cerchio di simulazione</i> (M2°)
15	<i>Chiavistello magico</i> (M2°)
15	<i>Rune esplosive</i> (M2°)
20	<i>Dissolvi nebbia</i> (D2°)
25	<i>Divora fiamme</i> (D2°)
25	<i>Muro di vento</i> (M3°)
25	<i>Sigillo del serpente</i> (M3°)
30	<i>Forza di volontà</i> (C3°)
30	<i>Glifo di interdizione</i> (C3°)
30	<i>Trappola di fuoco</i> (M3°)
35	<i>Cerchio di protezione dal male</i> (C3°/M3°)
35	<i>Difesa invalicabile</i> (CS4°)
35	<i>Scaccia licanthropi</i> (CS4°)
40	<i>Guscio rivelatore</i> (M4°)

40	<i>Manto d'ombra</i> (CS4°)
40	<i>Muro di spine</i> (D4°)
40	<i>Riposo eterno</i> (CS5°)
40	<i>Smuovi pietra</i> (D5°)
40	<i>Muro d'acqua</i> (M4°)
40	<i>Muro di fuoco</i> (M4°)
40	<i>Muro di ghiaccio</i> (M4°)
40	<i>Parete di pietra</i> (M4°)
45	<i>Cerchio mistico protettivo</i> (C4°/M4°)
45	<i>Mano interposta</i> (M4°)
45	<i>Trappola di ghiaccio</i> (M5°)
50	<i>Muro di pietra</i> (M5°)
50	<i>Dissolvi magie</i> (C3°/M3°)
50	<i>Lucchetto magico</i> (M6°)
50	<i>Muro di pietra</i> (M5°)
50	<i>Preservare</i> (M6°)
50	<i>Smuovi legno</i> (D6°)
55	<i>Barriera</i> (C6°)
55	<i>Gabbia di forza</i> (M6°)
55	<i>Stagioni della vita</i> (D5°)
55	<i>Zona purificata</i> (C5°)
60	<i>Distruzione del male</i> (C5°)
60	<i>Esilio</i> (C6°)
60	<i>Globo di invulnerabilità</i> (M6°)
60	<i>Melodia anti-magia</i> (B4°)
60	<i>Muro di ferro</i> (M6°)
60	<i>Protezione elementale estesa</i> (M6°)
60	<i>Runa di guardia</i> (M4°)
60	<i>Smuovi metallo</i> (D7°)
60	<i>Vessillo incantato</i> (CS6°)
65	<i>Epurare invisibilità</i> (M7°)
65	<i>Inno alla vita</i> (B6°)
65	<i>Interdizione della tomba</i> (CS7°)
65	<i>Proibizione</i> (C6°)
70	<i>Baluardo</i> (M7°)
70	<i>Bandire</i> (M7°)
70	<i>Interdizione ai non-morti</i> (C7°)
75	<i>Interdizione ai viventi</i> (C7°)
80	<i>Campo di forza</i> (M8°)
80	<i>Scudo da duello</i> (M8°)
85	<i>Sfera di protezione dalla magia</i> (M8°)
85	<i>Zona di interdizione</i> (M8°)
90	<i>Sfera di sicurezza</i> (CS7°)
90	<i>Sigillo sacro</i> (C7°)
95	<i>Muro prismatico</i> (M9°)
100	<i>Distruzione del magico</i> (M9°)
100	<i>Raggio anti-magia</i> (M9°)

DESCRIZIONE DEI POTERI UNICI DEGLI ARTEFATTI

Abbraccio stritolante

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto un attacco a stritolamento contro un avversario al round. L'attacco comporta un normale Tiro per Colpire a mani nude e può essere tentato solo contro un essere di taglia uguale o inferiore all'attaccante. Se il TxC riesce, la vittima subisce 2d6 punti di danno più il modificatore di Forza del personaggio, e deve tentare una prova contrapposta di Forza per liberarsi dall'abbraccio, viceversa subirà il danno per lo stritolamento ad ogni round. Finché l'attaccante stritola l'avversario non potrà muoversi né tentare altre azioni o attacchi.

Abilità Ladresche

Durata 6 turni, Effetto personale

Ad ogni attivazione il potere concede al possessore dell'artefatto una determinata abilità ladresca per 6 turni a sua scelta tra *Muoversi in silenzio*, *Nascondersi nelle ombre*, *Rimuovere trappole*, *Scalare pareti*, *Scassinare serrature*, *Sentire rumori*, *Svuotare tasche* e *Trovare trappole*. La percentuale di successo è la stessa di un ladro di livello equivalente al personaggio: nel caso il soggetto possieda già una capacità identica, si deve utilizzare il valore più alto maggiorato del 20%.

Aura Anti-Magia

Durata 6 turni, Effetto personale

Il potere manifesta una barriera invisibile per 6 turni che ha una determinata probabilità percentuale (tirare 1d100 sotto il valore indicato) di annullare qualsiasi effetto magico o soprannaturale di natura mortale o immortale nel raggio di 1,5 metri intorno all'artefatto. Il controllo deve essere effettuato separatamente per ogni effetto magico che viene a contatto con l'aura di anti-magia, ma gli effetti permanenti non subiscono modifiche. L'effetto rimane nullificato per 1 turno dall'uscita dalla zona di anti-magia.

Bonus ai PF

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto un certo numero di Punti Ferita aggiuntivi per ogni Dado Vita (non livelli) per 1 turno. I danni subiti vengono sottratti prima ai PF bonus: dopo 1 turno eventuali PF extra rimasti scompariranno, se invece li ha già persi tutti il soggetto non subirà ulteriori perdite di PF.

Bonus ai TS

Durata 6 turni, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto un certo bonus di protezione a tutti i suoi Tiri Salvezza per 6 turni. Il bonus è cumulabile con altri modificatori derivanti da incantesimi, abilità o dalle circostanze, ma non con quelli relativi ad oggetti di protezione (come anelli): in tal caso si considera solo il più alto.

Bonus alla CA

Durata 6 turni, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto un certo bonus di protezione alla Classe d'Armatura per 6 turni. Il bonus è cumulabile con altri modificatori derivanti da armature o scudi indossati, ma non con quello dato da altri oggetti di protezione (come anelli): in tal caso si considera solo il più alto.

Bonus al Tiro per Colpire

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto un determinato bonus a tutti i suoi Tiri per Colpire per 1 turno. Il bonus è cumulativo con qualsiasi altro modificatore.

Bonus di forza per armi

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto un determinato bonus a tutti i suoi Tiri per Colpire e ai danni con qualsiasi arma stia usando per 1 turno. Il bonus è cumulativo con qualsiasi altro modificatore, e grazie ad esso le armi comuni vengono considerate incantate col modificatore relativo.

Bonus per Scacciare non-morti

Durata 6 turni, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto un determinato bonus per 6 turni a tutti i suoi tiri per Scacciare non-morti, incluso il tiro per determinare i DV scacciati o distrutti.

Contenitore

Durata 6 ore, Effetto su artefatto

Il potere concede al possessore di inserire nell'artefatto qualsiasi oggetto semplicemente accostandolo ad esso ed invocando la parola segreta di attivazione. L'artefatto può contenere solamente oggetti inanimati fino a due taglie superiori alla propria, e la sua capacità massima di ingombro è pari a 50.000 monete. Il potere mantiene gli oggetti nel contenitore per 6 ore, e ogni round solo il possessore può scegliere di estrarre dall'artefatto uno qualsiasi degli oggetti, oppure di farli uscire tutti contemporaneamente (l'azione richiede concentrazione come evocare un incantesimo). Al termine delle sei ore qualsiasi cosa ancora all'interno del contenitore viene disintegrata, a meno che il possessore non consumi altri Punti Potere per rinnovare l'effetto. Un artefatto con questo potere non può disporre anche di *Trappola Vitale* né di *Riparo*.

Danni bonus per armi

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto un determinato bonus a tutti i danni inferti con qualsiasi arma stia usando per 1 turno. Il bonus è cumulativo con qualsiasi altro modificatore.

Danni bonus per incantesimi

Durata istantanea, Effetto su 1 incantesimo

Il potere concede al possessore dell'artefatto un determinato bonus a ogni dado di danni inferti con un de-

terminato incantesimo evocato nello stesso round in cui si attiva questo effetto.

Danni multipli per armi

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto di moltiplicare i danni inflitti con qualsiasi arma che impugni per 1 turno. Occorre moltiplicare per il modificatore indicato i danni derivanti dalla maestria con l'arma e dal modificatore dell'arma e della Forza del personaggio, aggiungendo in seguito eventuali altri bonus derivanti dalla magia.

Disarmare

Durata 6 turni, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto di sfruttare una volta al round per un'ora l'omonima opzione di combattimento dei guerrieri.

Eludere attacchi

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto di evitare del tutto qualsiasi attacco diretto contro di lui (che sia un attacco in mischia o a distanza o un incantesimo con manifestazione fisica direzionata) se realizza un Tiro Salvezza contro Bacchette. Fino al termine dell'effetto è possibile evitare un solo attacco al round, e solo se il soggetto ne è consapevole e ha abbastanza spazio per muoversi e schivarlo. Questa capacità è totalmente gratuita e non impedisce al personaggio di muoversi e compiere altre azioni.

Guarigione automatica

Durata 6 turni, Effetto personale

È possibile predisporre l'artefatto in modo che esso produca automaticamente gli effetti di una *guarigione* (incantesimo divino di 6° livello) nel caso in cui le condizioni poste dal suo possessore si verifichino entro 6 turni. In tal caso l'artefatto guarisce automaticamente chi è in contatto con esso (solitamente il suo possessore) dall'effetto richiesto (avvelenamento, paralisi, malattia, stordimento, cecità e sordità, o danni subiti). I PP si detraggono nel momento in cui l'artefatto viene programmato, indipendentemente dal fatto che poi la *guarigione* si attivi o meno.

Immunità agli attacchi a soffio

Durata 1 turno, Effetto a tocco

Il potere concede al beneficiario toccato dall'artefatto la completa immunità da qualsiasi attacco a soffio per 1 turno, inclusi quelli causati da incantesimi (come *soffio arcano*) o poteri speciali di oggetti o creature (come soffi dei draghi, delle gorgoni, dei drolem, e così via).

Immunità alle malattie

Durata 18 turni, Effetto a tocco

Il potere concede al beneficiario toccato dall'artefatto la completa immunità da qualsiasi malattia per 18 turni, sia quelle causate da agenti normali che quelle causate da incantesimi o poteri speciali di oggetti o creature.

Immunità all'invecchiamento

Durata 18 turni, Effetto a tocco

Il potere al beneficiario toccato dall'artefatto la completa immunità da qualsiasi effetto di invecchiamento precoce per 18 turni, inclusi quelli causati da incantesimi o poteri speciali di oggetti o creature.

Immunità al risucchio d'energia

Durata 6 turni, Effetto a tocco

Il potere concede al beneficiario toccato la completa immunità da qualsiasi risucchio d'energia per 6 turni.

Memorizza bonus livelli di incantesimi

Durata 24 ore, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto di memorizzare un certo numero di livelli di potere di incantesimi in aggiunta a quelli normalmente evocabili. Il potere non può essere usato per imparare nuovi incantesimi o potenziare il livello di quelli già conosciuti, ma solo per memorizzare un numero maggiore rispetto a quello consentito dal suo livello, scegliendo tra quelli conosciuti, senza eccedere il bonus. Il potere è utilizzabile solo da un incantatore, nel momento in cui medita o studia per ricordare i suoi incantesimi.

Parare

Durata 6 turni, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto di sfruttare una volta al round per un'ora l'omonima opzione di combattimento dei guerrieri.

Potenziamento

Durata 1 round, Effetto su incantesimo

Il potere permette di accrescere una sola delle seguenti variabili di un incantesimo evocato dal possessore del manufatto nel round successivo all'attivazione di questo potere: Raggio (esclusi effetti con raggio zero o tocco), Area d'Effetto (esclusi effetti che influenzano solo una creatura o oggetto), Durata (esclusi effetti istantanei o permanenti). La variabile può essere aumentata di un fattore compreso tra 2 e 20, a discrezione del possessore dell'artefatto (il costo è sempre 100 PP).

Protezione maggiore

Durata 6 turni, Effetto a tocco

Il potere concede al beneficiario toccato dall'artefatto la completa immunità da qualsiasi attacco che includa il contatto fisico da parte di un'altra creatura dotata di 20 Dadi Vita/Livelli o meno. Esseri che ricadono in questo limite non possono fisicamente toccare il soggetto né attaccarlo in mischia, ma possono ferirlo con attacchi a distanza e incantesimi non di contatto. Il beneficiario può a sua volta attaccarli senza spezzare la protezione che continua a persistere per 6 turni.

Protezione minore

Durata 6 turni, Effetto a tocco

Il potere concede al beneficiario toccato dall'artefatto la completa immunità da qualsiasi attacco che includa il contatto fisico da parte di un'altra creatura dotata di 10 Dadi Vita/Livelli o meno. Esseri che ricadono in questo limite non possono fisicamente toccare il sog-

getto né attaccarlo in mischia, ma possono ferirlo con attacchi a distanza e incantesimi non di contatto. Il beneficiario può a sua volta attaccarli senza spezzare la protezione che continua a persistere per 6 turni.

Protezione totale

Durata 6 turni, Effetto a tocco

Il potere concede al beneficiario toccato dall'artefatto la completa immunità da qualsiasi attacco che includa il contatto fisico da parte di un'altra creatura. Gli esseri non possono fisicamente toccare il soggetto né attaccarlo in mischia, ma possono ferirlo con attacchi a distanza e incantesimi non di contatto. Il beneficiario può a sua volta attaccarli senza spezzare la protezione che continua a persistere per 6 turni.

Riparare oggetti magici permanenti

Durata permanente, Effetto a tocco

Il potere concede di riparare completamente e all'istante un oggetto magico permanente (ad esclusione di altri artefatti) toccato dall'artefatto. La riparazione è permanente e riporta l'oggetto in perfette condizioni (al massimo dei Punti Danno) anche qualora fosse stato distrutto (PD azzerati), ma solo se sono presenti tutte le sue parti.

Riparare oggetti magici temporanei

Durata permanente, Effetto a tocco

Il potere concede di riparare completamente e all'istante un oggetto magico temporaneo (ovvero a cariche o ad attivazione) toccato dall'artefatto. La riparazione è permanente e riporta l'oggetto in perfette condizioni (al massimo dei Punti Danno) anche qualora fosse stato spezzato in più punti, ma solo se sono presenti tutte le sue parti. L'effetto inoltre reintegra le cariche mancanti negli oggetti, ad esclusione di quelli a carica singola o non ricaricabili normalmente.

Riparo

Durata 24 ore, Effetto su artefatto

Il potere concede al possessore dell'artefatto di entrare ed uscire a piacimento dall'oggetto stesso. All'interno dell'artefatto il personaggio non invecchia né necessita di alcuna forma di sostentamento, ma l'oggetto può contenere solo il suo possessore, che resta ignaro di ciò che accade all'esterno e all'artefatto. L'attivazione del potere concede al soggetto di entrare ed uscire dall'oggetto per 24 ore semplicemente toccandolo (azione equivalente ad usare un oggetto magico); se al termine della durata il personaggio si trova al suo interno, viene automaticamente espulso, a meno che non consumi altri Punti Potere per rinnovare l'effetto. Un artefatto con questo potere non può disporre anche di *Trappola Vitale* né di *Contentore*.

Risucchio di potere

Durata 24 ore, Effetto personale

Il potere concede la capacità di risucchiare completamente le capacità magiche della vittima toccata, permettendo al possessore dell'artefatto di evocare gli incantesimi studiati dalla vittima in aggiunta ai propri per le successive 24 ore, al termine delle quali la vittima

torna in possesso delle sue facoltà magiche. Questo potere funziona solo su un soggetto che conceda al possessore dell'artefatto di risucchiare le sue capacità magiche senza opporsi (volontariamente o mediante condizionamento mentale magico), ma non permette di accedere alla conoscenza dell'incantesimo *desiderio*.

Scacciare non-morti

Durata 6 turni, Effetto personale

Il potere concede la capacità di scacciare non-morti entro 18 metri come un Chierico di un determinato livello (24° o 36°), mostrando l'artefatto alle creature.

Schiantare

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto di sfruttare una volta al round per un turno l'omonima opzione di combattimento dei guerrieri.

Schivare proiettili

Durata 1 turno, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto di evitare del tutto qualsiasi dardo (magico o normale, compresi quelli di armi d'assedio o creati da un incantesimo) scagliato contro di lui se realizza un Tiro Salvezza contro Bacchette. Fino al termine dell'effetto è possibile evitare fino a sei dardi al round (un TS per ognuno), e solo se il soggetto ne è consapevole ed è in grado di muoversi. Questa capacità è totalmente gratuita e non impedisce al personaggio di compiere altre azioni.

Trappola vitale

Durata speciale, Effetto a tocco su vittima

Quando il possessore tocca con l'artefatto una creatura pronunciando la parola d'attivazione, la vittima deve effettuare un favorevole TS Incantesimi a -6 per evitare di essere risucchiata all'interno dell'artefatto; sia che la trappola scatti o meno, i Punti Potere vengono detratti all'attivazione del potere. La trappola può contenere un'unica vittima: se ne assorbe una seconda, quella imprigionata viene immediatamente espulsa all'esterno. All'interno dell'artefatto il prigioniero sopravvive in stato incorporeo senza invecchiare e senza bisogno di nutrimento. Tuttavia esso è tagliato fuori dal resto del mondo, non può essere individuato in alcun modo e l'unica maniera per comunicare con lui è attraverso la telepatia indirizzata sull'artefatto.

Un artefatto con questo potere non può disporre anche di *Riparo* né di *Contentore*.

Viaggio nel Tempo

Durata speciale, Effetto personale

Il potere concede al possessore dell'artefatto di viaggiare avanti e/o indietro nel tempo insieme all'oggetto. Le modalità e i limiti del viaggio devono essere variabili, ma comportano sempre un cambiamento fisico drastico o la possibilità di morire nella transizione.

Questo potere può essere abbinato solo ad un artefatto Superiore o Maggiore della sfera del Tempo.

HANDICAP E PENALITÀ DEGLI ARTEFATTI

Gli handicap (effetti permanenti) e le penalità (effetti annullabili) associate agli artefatti devono essere selezionate dall'elenco che segue. I criteri per la scelta dovrebbero essere conformi allo scopo per cui è stato creato il manufatto, o per lo meno coerenti con la Sfera di appartenenza del suo creatore.

Il DM può decidere che un handicap o una penalità sia causata solo dal verificarsi di un determinato evento (come ad esempio l'uso di un particolare potere o da un comportamento prestabilito) oppure in un particolare momento della giornata o in un luogo specifico. Queste condizioni sono particolarmente interessanti da sfruttare poiché danno ai personaggi dei limiti per non abusare dei poteri di un artefatto, e in caso contrario portano a conseguenze deleterie e punizioni severe, come nelle più classiche delle fiabe.

A meno che non sia diversamente indicato nella descrizione dell'effetto, non è ammesso alcun Tiro Salvezza per evitare l'effetto deleterio. Se non è specificato che un'azione predeterminata attivi una data penalità, le probabilità standard che si verifichi una penalità dipendono dal livello di potere dell'artefatto:

- Minore: 15%
- Inferiore: 20%
- Superiore: 25%
- Maggiore: 30%

Se il risultato del d100 tirato è inferiore o uguale a questo valore, il DM deve applicare a caso una delle penalità associate all'artefatto, oppure quella legata al potere usato (se specificato).

Quando un effetto implica un cambiamento nelle condizioni mentali del personaggio (ad esempio nuovi obiettivi, paure o cambio di personalità), il giocatore coinvolto deve essere informato in segreto e deve interpretare il personaggio in conformità ai nuovi desideri od obiettivi del soggetto. Se il giocatore non riesce a interpretare adeguatamente il personaggio, il Dungeon Master può decidere di prenderne direttamente il controllo per breve tempo; se invece il giocatore rinuncia al personaggio o rifiuta di adeguarsi, il DM dovrà farlo diventare un PNG in maniera definitiva.

La tabella 2.2 elenca gli effetti utilizzabili come Handicap o come Penalità: nel caso in cui un effetto compaia in entrambe le colonne, significa che si può scegliere per entrambe le posizioni. In qualsiasi caso, il Master è incoraggiato ad espandere e arricchire la lista di handicap e penalità sotto riportate e di adattare ad ogni artefatto per renderlo unico e imprevedibile.

Tabella 2.2 – Handicap e Penalità degli Artefatti

Handicap	Penalità
Artefatto senziente	Amnesia
Attrazione	Apatia
Avidità	Attrazione
Cambio d'Allineamento	Avidità
Cambio d'atteggiamento	Cambio d'Allineamento
Cambio di statura	Cambio d'atteggiamento
Costo operativo	Cambio di statura
Danni aggiuntivi	Campo anti-magia
Debolezza magica	Danni aggiuntivi
Destino fatale	Debolezza magica
Distruzione magica	Dolore
Errore magico	Distruzione magica
Invecchiamento	Effetto collaterale
Limite d'uso	Forma gassosa
Maldestro	Fuga eterea
Malus ai danni	Gas
Malus ai PF	Invecchiamento
Malus ai TS	Maldestro
Malus al colpire	Malfunzionamento
Malus alla CA	Malus ai danni *
Malus caratteristica	Malus ai PF *
Mania	Malus ai TS *
Memoria labile	Malus al colpire *
Menomazione	Malus alla CA *
Metamorfosi	Malus caratteristica *
Mutazione	Mania
Putrefazione	Memoria labile
Raggio ridotto	Metamorfosi
Repulsione	Morte
Ricarica non automatica	Mutazione
Risucchio d'energia	Paranoia
	Putrefazione
	Raggio ridotto
	Repulsione
	Risucchio d'energia
	Servizio
	Trappola vitale

* Tutte le penalità di tipo Malus sono maledizioni annullabili con *scaccia maledizioni* pronunciato da un personaggio di almeno 20° livello.

Amnesia

La vittima dimentica immediatamente le sue conoscenze di classe per un periodo limitato di tempo (da 2 a 60 giorni): gli incantatori perdono la capacità di evocare incantesimi, i guerrieri perdono la competenza con le armi e le opzioni di combattimento, mentre i ladri perdono le abilità ladresche generali e speciali. L'amnesia è sanabile con *guarigione*, *cura mentale* o *scaccia maledizioni* di almeno 20° livello.

Apatia

Il soggetto si ferma dove si trova e si rifiuta di compiere qualsiasi azione, incapace di reagire agli stimoli esterni, anche in caso di minaccia per la sua vita. Il personaggio resta in stato di apatia per 2d10 giorni, a meno che non venga riceva una *guarigione*, *cura mentale* o *scaccia maledizioni* di almeno 20° livello.

Artefatto senziente

L'artefatto contiene l'essenza di un Immortale, che si rivolta contro il suo possessore al verificarsi di un evento prestabilito (come l'uccisione di un particolare individuo o un evento astronomico raro o il raggiungimento di un certo livello di potere). La reazione dell'Immortale potrebbe essere un attacco diretto per uccidere il soggetto coi poteri di cui dispone il manufatto, oppure il tentativo di plagiare la sua mente e renderlo suo schiavo per 2d4 settimane, oppure ancora la volontà di possedere il suo corpo per poter agire a proprio piacimento (in quest'ultimo caso l'essenza immortale consumerebbe letteralmente il corpo della vittima, che si dissolverebbe dopo un numero di giorni pari al livello del personaggio). Il DM dovrà determinare la modalità d'assalto e gli intenti dell'immortale.

Attrazione

Il possessore dell'artefatto vede crescere improvvisamente il suo ascendente sui membri del sesso opposto, fino ad essere soffocato e persino tormentato dai suoi insistenti ammiratori, che se non ricevono le attenzioni desiderate si trasformano in molestatori e persecutori gelosi e vendicativi.

Avidità

Un potente PNG o un gruppo di PNG nota i poteri dell'artefatto e cercherà di impadronirsene. Il possessore del manufatto verrà quindi assalito da questi avidi nemici, che useranno una trappola o un assalto diretto per ottenere l'oggetto che bramano.

Cambio d'Allineamento

L'Allineamento morale e il comportamento del possessore dell'artefatto cambiano per rispecchiare la sfera di appartenenza o lo scopo dell'artefatto. Di norma vengono indicati due Allineamenti per questo effetto: si deve usare il primo a meno che non sia già quello del soggetto, nel qual caso si usa il secondo.

Cambio d'atteggiamento

Il possessore dell'artefatto e altri esseri vicino a lui o che toccano il manufatto cambiano improvvisamente atteggiamento e diventano aggressivi o codardi, angelici o diabolici, onesti o disonesti, intolleranti, pigri o iperattivi, affabili o rudi, pignoli o disordinati, pacifici o litigiosi, burloni o pedanti, timidi o spudorati, sospettosi o accondiscendenti, loquaci o silenziosi.

Cambio di statura

Il possessore dell'artefatto può rimpicciolire fino a 10 cm o ingrandirsi fino a 5 metri, insieme al suo equipaggiamento; la trasformazione può essere immediata o graduale, ma ha sempre un determinata durata.

Campo anti-magia

L'artefatto crea un campo di anti-magia al 100% di raggio 3 metri che nega la possibilità di usare qualsiasi potere magico al suo interno (compresi quelli del manufatto). L'anti-magia può essere annullata solo con un *desiderio* o nella maniera prevista dall'artefatto.

Costo operativo

Il possessore dell'artefatto perde una parte dei tesori posseduti (inclusi oggetti magici, gioielli, monete e oggetti rari e preziosi) stimata tra il 10 e il 50%. Il tesoro svanisce ovunque sia custodito e non può più essere recuperato: a tutti gli effetti è stato disintegrato e assorbito dall'artefatto. L'handicap può verificarsi all'attivazione di un solo determinato potere oppure col primo uso dell'artefatto.

Danni aggiuntivi

Il possessore dell'artefatto riceve un valore fisso di danni aggiuntivi ogni volta che viene colpito fisicamente. Il danno aggiuntivo può essere limitato a uno specifico tipo di attacco (come una categoria di armi, di creature, o di effetti magici) o ad un elemento in particolare.

Debolezza magica

Il possessore dell'artefatto infligge danni ridotti (da -1 a -3 punti per dado) quando usa incantesimi offensivi (l'incantesimo causa sempre almeno 1 PF per dado) o fa guadagnare un bonus ai TS delle sue vittime nel caso di incantesimi che non causano danni.

Destino fatale

Il destino fatale è un handicap associabile solo ad un preciso potere (dal costo di almeno 80 PP) di un Artefatto Maggiore. Il personaggio che ha attivato il potere legato al destino fatale scompare improvvisamente dal mondo insieme al suo equipaggiamento e nessuno può riuscire più a rintracciarlo, poiché è stato assimilato dall'artefatto. Solo tramite l'uso di un numero di *desideri* equivalenti al livello della vittima o l'intervento diretto di una divinità è possibile ripristinare il soggetto com'era al momento della sua scomparsa.

In alternativa, il soggetto potrebbe non scomparire, ma la sua anima essere sostituita da quella di un'altra creatura, e per recuperare quella originale occorrerà uno dei due metodi sopra descritti. In questo caso lo spirito che abita il corpo del soggetto potrebbe essere amichevole, ostile, indifferente, vendicativo o subdolo, in base al caso o alla volontà del Dungeon Master, che informerà il giocatore della situazione e dovranno gestire di comune accordo il cambiamento nei confronti del resto del gruppo.

Distruzione magica

Tutti gli oggetti magici che vengono a contatto con il possessore dell'artefatto perdono i loro poteri fino a che restano in suo possesso, ad esclusione dell'artefatto stesso; come alternativa, gli oggetti potrebbero perdere i poteri in modo permanente.

Dolore

Ogni volta che viene evocato un determinato potere dell'artefatto, chi lo usa perde da 2 a 40 PF temporanei (recuperabili con cure magiche o col normale processo di guarigione) o permanenti.

Effetto collaterale

L'artefatto produce un effetto negativo per il suo possessore. L'effetto può essere casuale o pre-determinato, tuttavia non consuma Punti Potere. Si può scegliere l'effetto tra le seguenti categorie di poteri:

A1 o A3 direttamente contro il possessore

C1 o C3 indirettamente contro il possessore

D4 o D5 diretto o indiretto contro il possessore

Naturalmente non tutti gli effetti delle categorie C e D possono essere diretti contro il soggetto, quindi il DM dovrebbe scegliere anticipatamente e con cura l'effetto collaterale. Tutti i mostri evocati o creati sono sempre ostili al possessore dell'artefatto e cercheranno di assalirlo subito. Infine, un incantesimo offensivo dovrebbe poter concedere un TS per evitarlo o dimezzare i danni, a meno che diversamente indicato nella descrizione specifica per quell'artefatto.

Errore magico

Il possessore dell'artefatto subisce una maledizione che prevede una probabilità di errore ogni volta che egli evoca un incantesimo o usa un oggetto magico. La probabilità varia dal 10% all'80% (in base alla potenza dell'artefatto): se si verifica l'errore magico, l'effetto che si cercava di evocare non ha luogo e l'incantesimo va sprecato come fosse stato effettivamente utilizzato, oppure potrebbe anche verificarsi un effetto inaspettato o pericoloso per chi lo ha evocato, in base alla natura prefissata dell'errore magico.

Questo handicap non si applica ad artefatti della sfera dell'Energia.

Forma gassosa

Il soggetto assume forma gassosa e non può compiere alcuna azione salvo muoversi fino a che non torna in forma normale (la durata va specificata in base alla potenza dell'artefatto). L'effetto è annullabile con *dissolvi magie* contro incantatore di 40° livello.

Fuga eterea

Il possessore del manufatto entra nel piano Etereo ogni volta che affronta una situazione di pericolo. Se non dispone di mezzi magici per spostarsi o tornare al piano di partenza, la vittima resta intrappolata nell'Etereo finché non viene salvata.

Gas

L'artefatto emette una nuvola di gas le cui dimensioni sono proporzionali alla categoria di potere del manufatto. Ogni essere vivente investito dal gas deve effettuare un TS contro Veleno (con penalità variabile da -1 a -10 in base alla potenza dell'artefatto) per non subire gli effetti nocivi del veleno, che può essere paralizzante, stordente, trasformante, dannoso (perdita di PF), mortale o causare un risucchio d'energia o di punti caratteristica.

Invecchiamento

Il possessore dell'artefatto o chi lo tocca invecchia di un numero di anni determinato a caso o proporzionale al costo in PP dell'ultimo potere utilizzato.

Limite d'uso

L'artefatto ha dei limiti precisi all'uso dei suoi poteri: potrebbe essere un limite di frequenza (non è possibile evocare più di una volta entro un lasso temporale ogni incantesimo), un limite di potenza (non è possibile spendere più di un certo numero di PP al giorno o evocare più di un certo numero di effetti) o qualsiasi altro tipo di limitazione riduca l'utilizzo delle sue capacità speciali.

Maldestro

Ogni attacco del soggetto ha una probabilità tra il 10% e il 50% di fallire e rivoltarsi contro di lui. Se si verifica il maldestro, il personaggio beneficia comunque di eventuali Tiri Salvezza per ridurre o negare gli effetti di un incantesimo, mentre non ha la possibilità di parare o schivare i propri colpi. Nel caso subisca gli effetti di uno *charme*, il soggetto diventa eccessivamente vanesio e altezzoso per 24 ore.

Malfunzionamento

L'attivazione del potere correlato fallisce completamente o parzialmente o evoca un effetto diverso, consumando i PP indicati o superiori.

Malus ai danni

Gli attacchi fisici del possessore dell'artefatto infliggono da 2 a 12 punti di danno in meno, ma ogni colpo andato a segno infligge sempre almeno 1 danno.

Malus ai PF

Il possessore dell'artefatto perde in maniera permanente da 1 a 3 Punti Ferita totali per Dado Vita.

Malus ai TS

Il possessore dell'artefatto subisce una penalità variabile da -2 a -12 a un Tiro Salvezza o da -1 a -6 a due suoi Tiri Salvezza in maniera permanente.

Malus al colpire

Il possessore dell'artefatto subisce una penalità variabile da -1 a -10 ad ogni suo Tiro per Colpire in maniera permanente.

Malus alla CA

La Classe d'Armatura del possessore dell'artefatto riceve una penalità variabile da 1 a 10 punti in maniera permanente.

Malus caratteristica

Da una a sei delle caratteristiche del personaggio viene ridotta permanentemente di 1-5 punti. Se a causa di ciò la caratteristica si azzera, il personaggio muore (Costituzione) o si suicida (Carisma), oppure diventa paralitico (Forza e Destrezza), o un idiota (Saggezza e Intelligenza).

Mania

Il soggetto diventa ossessionato da un certo scopo (ad esempio mangiare un certo cibo, vedere un certo luogo, eseguire una certa azione, incontrare un determinato essere, ottenere un oggetto specifico, e co-

sì via), e tenterà di raggiungere il suo obiettivo in maniera maniacale, pur continuando a salvaguardare la sua vita. Una volta raggiunto il suo scopo e appagata la sua mania, tornerà perfettamente normale; in alternativa, anche *scaccia maledizioni* pronunciato da un personaggio di almeno 25° livello può guarirlo.

Memoria labile

La memoria del possessore dell'artefatto diventa fallace e nel caso di un incantatore perde la capacità di memorizzare gli incantesimi di una scuola o di un livello predeterminato, mentre chi non conosce l'uso della magia dimentica un'abilità generale o la maestria in un'arma.

Menomazione

Il possessore dell'artefatto subisce una grave menomazione non appena lo attiva. Alcuni esempi possono essere la perdita di un arto, oppure delle capacità combattive (THACO equivalente a un PG con metà livelli), o di quelle motorie (movimento dimezzato), fisiche o cognitive (una delle caratteristiche si dimezza).

Metamorfosi

Il soggetto si trasforma lentamente o rapidamente in un certo tipo di mostro, acquisendone le caratteristiche generali prima della trasformazione fisica.

Morte

Il soggetto viene ridotto istantaneamente a zero PF ed entra in coma, finendo col morire entro 1d10 minuti se nessuno gli presta adeguato soccorso.

Mutazione

Una o più parti del corpo del soggetto sono soggette a una mutazione lenta o immediata. La parte del corpo soggetta a mutazione deve essere scelta in relazione al potere che viene attivato (ad esempio un potere che migliora l'udito potrebbe far crescere le orecchie, mentre uno che migliora la vista far diventare gli occhi come quelli di una mosca).

Paranoia

Il soggetto ritiene improvvisamente che tutti i presenti in quel momento entro 18 metri siano suoi nemici e stiano cercando di distruggerlo, dovendo agire di conseguenza per salvaguardarsi. Se ritiene di poterli uccidere tutti, attacca immediatamente senza esitare, fino a che tutti non siano morti o fuggiti. Viceversa se ritiene l'impresa troppo rischiosa, può fuggire e cercare di uccidere i suoi nemici in un momento successivo, quando avranno abbassato la guardia. La paranoia svanisce solo quando tutti i nemici percepiti come tali sono stati uccisi, oppure se il paranoico viene guarito con *cura mentale*, *guarigione* o *scaccia maledizioni* di almeno 20° livello.

Questa penalità non si applica ad artefatti della sfera del Pensiero.

Putrefazione

Uno o più organi interni o arti del personaggio contraggono una malattia devastante lenta o rapida e marciscono, con effetti negativi sul personaggio che cessano solo quando gli vengono prestate cure magiche sufficienti (*cura malattie* o *guarigione* di almeno 25°).

Raggio ridotto

Il raggio degli incantesimi evocato dal possessore del manufatto o la gittata delle sue armi da tiro sono ridotti in maniera costante.

Repulsione

Il possessore dell'artefatto vede diminuire o svanire il suo ascendente sugli altri a causa di una repulsione improvvisa che gli aliena amici e conoscenti.

Ricarica non automatica

L'artefatto non si ricarica automaticamente ma deve essere alimentato da una fonte d'energia predeterminata. Alcuni esempi di fonti energetiche per un artefatto sono: un controvalore in preziosi e monete, oppure il sacrificio di un certo numero di Dadi Vita di creature per ogni potere, o ancora la distruzione di un oggetto magico di un certo valore, e così via.

Risucchio d'energia

Il possessore dell'artefatto perde da 1 a 4 livelli d'esperienza o dal 10 al 50% dei livelli posseduti in maniera permanente.

Servizio

Il soggetto ritiene improvvisamente di dover eseguire una determinata azione per se stesso, per un altro individuo al momento assente o per una divinità superiore. Può decidere di dedicarsi alla sua causa immediatamente, o tentare di convincere anche gli amici più fidati ad accompagnarlo per aiutarlo. Questo obbligo cessa una volta che il soggetto esegue l'azione ricercata, e a nulla valgono incantesimi come *espiazione* o *rimuovi incantamento*, né eventuali dinieghi o rassicurazioni da parte del beneficiario per liberarlo dal vincolo percepito.

Trappola vitale

Il soggetto viene risucchiato dentro l'artefatto insieme al suo equipaggiamento, e contemporaneamente appare al suo posto un'altra creatura espulsa dall'artefatto, spesso ostile o pericolosa. La vittima non riesce a tornare libera fino a che non viene scoperto il sistema per attivare la trappola vitale e mandare al suo posto qualche altra creatura che stia usando l'artefatto.

Artefatti Leggendari

L'introduzione di un artefatto in una campagna deve sempre essere preparata adeguatamente, circondando l'oggetto di miti e leggende che lo riguardano che potranno aumentare il senso di epicità che accompagna la ricerca per acquisirlo e utilizzarlo.

La seguente sezione descrive vari artefatti che hanno caratterizzato la storia di Mystara. L'ideazione di ciascuno si ispira a miti e opere letterarie del mondo reale e alla storia degli eroi e degli dei di Mystara. Il Dungeon Master può modificare qualsiasi statistica o potere per adattarli alla propria campagna, specie in caso i giocatori siano già esperti dei manufatti qui presentati, facendo sempre attenzione a non trasgredire le regole generali per la creazione e l'utilizzo di un artefatto. Non vengono qui descritti gli artefatti che sono in uso esclusivo delle divinità, come il maglio di Thor (Mjollnir), la lancia di Odino (Gungnir), la collana di Freyja (Brisingamen), l'ascia di Tarastia (Sagaris), la mazza di Razud (Sharur), la spada (Asi) e l'arco (Sharranga) di Ixion, la falce di Thanatos (Mors), o il Labirinto Cubico dei Sei Piani di Mazikeen, e così via. Per quanto riguarda le reliquie sacre dei semiumani, si rimanda invece il lettore al *Tomo della Magia - Volume 2*, nella sezione dedicata ai Custodi della Reliquia.

Per ogni artefatto viene data prima una descrizione fisica dell'oggetto, quindi cenni di storia e leggende che lo riguardano (inclusa l'eventuale fonte nel mondo reale o in quello di Mystara). Vengono quindi presentate le statistiche relative ai poteri dell'artefatto (sfera di appartenenza e immortale creatore, scala di potenza e elenco dei poteri con relativo costo), seguite da una nota sul modo di attivarli e usarli, il metodo per distruggerlo e da ultimo sono spiegati gli handicap e le penalità che derivano dal possesso del manufatto.

Nota: alcuni dei poteri elencati per ogni artefatto nel manuale originale (set Master) sono qui stati sostituiti da altri introdotti in questo manuale o modificati per maggiore coerenza con le caratteristiche o la storia dell'artefatto, che si è cercato di contestualizzare nell'ambientazione di Mystara.

Di seguito un elenco riassuntivo degli artefatti qui presentati divisi per sfera di appartenenza ed elencati in ordine ascendente di potere.

Sfera dell'Energia

Nome	Creatore	Grado	PP
Cintura di Armida	Idraote	Minore	95
Doni dei Korrigan	Korrigan	Minore	100
Mano della carità	Plasmatore	Minore	100
Pileo	Saturnius	Minore	100
Uovo della fenice	Mealiden	Minore	100
Naso di Iliric	Iliric	Inferiore	185
Planisfero celestiale	Pharamond	Inferiore	220
Scudo impenetrabile	Alphatia	Inferiore	245
Arco di Gilgrave	Ixion	Inferiore	250
Occhio di Humbaba	Ninsun	Inferiore	250
Tappeto di Millicent	Eiryndul	Superiore	490
Tredici Tesori dell'Alba	Ixion	Maggiore	715
Mazzo delle sfere	Ixion	Ultimo	NA

Sfera dell'Entropia

Nome	Creatore	Grado	PP
Occhi maligni di Arik	Arik	Minore	var
Kris sanguinario di Kala	Hel	Minore	95
Lancia fatale di Ortnit	Skuld	Minore	95
Maschera di Bachraeus	Bachraeus	Minore	100
Letto del Re Lucertola	Demogorgon	Inferiore	185
Libro dei morti	Nyx	Inferiore	245
Gemma delle anime	Thanatos	Inferiore	250
Tizzone ardente	Masauwu	Superiore	495
Cintura delle ombre	Orcus	Superiore	500
Anello dei Modrigswerg	Thanatos	Maggiore	690
Mazzo delle sfere	Thanatos	Ultimo	NA

Sfera della Materia

Nome	Creatore	Grado	PP
Coppa di Silenus	Faunus	Minore	90
Martello di Denwarf	Kagyar	Minore	100
Moglie dorata	Ilmarinen	Minore	100
Spade dell'equilibrio	Gen. Eterno	Minore	100
Specchio ambrato	Ka	Minore	100
Collare dei draghi	Grande Drago	Inferiore	205
Celata di Wayland	Wayland	Inferiore	220
Corazza splendente	Wayland	Inferiore	220
Rete d'argento	Ninffangle	Inferiore	250
Spada Camb	Maat	Superiore	450
Regalia del Signore dei Draghi	Grande Drago	Superiore	500
Mulino Sampo	Ilmarinen	Superiore	480
Piuma d'avorio di Maat	Terra	Superiore	500
Frammento di Sakkrad	Ouranos	Maggiore	745
Mazzo delle sfere	Ouranos	Ultimo	NA

Sfera del Pensiero

Nome	Creatore	Grado	PP
Borsa dei venti	Odino	Minore	95
Sciarpa arcobaleno	Sinbad	Minore	100
Armature dei 5 dragoni	Koryis	Inferiore	200
Lancia Gáe Bulga	Diulanna	Inferiore	215
Pugnale di Cymorakk	Asterius	Inferiore	245
Piuma dorata di Fidias	Noumena	Superiore	435
Colomba della pace	Pax	Superiore	440
Corona della sovranità	Odino	Superiore	450
Tomo della conoscenza	Ssu-Ma	Superiore	455
Sfera di diamante	Tyche	Superiore	490
Arpa di Turlock	Korotiku	Superiore	500
Spada del destino	Odino	Maggiore	750
Mazzo delle sfere	Pax	Ultimo	NA

Sfera del Tempo

Nome	Creatore	Grado	PP
Calderone fumante	Hymir	Minore	95
Artiglio di Simurgh	Simurgh	Minore	100
Libro della vita	Fugit	Inferiore	200
Clessidra di Verthandi	Verthandi	Inferiore	245
Cintura di De'Rah	Chardastes	Superiore	490
Cappuccio di Mala	Khoronus	Maggiore	700
Mazzo delle sfere	Verthandi	Ultimo	NA

ANELLO DEI MODRIGSWERG

Aspetto: un anello d'oro con bordi spigolosi con un'iscrizione all'interno in rune nordiche che reca la parola per attivare l'*invisibilità*. L'anello sembra adatto al dito di un uomo, ma si adatta automaticamente al dito di qualsiasi creatura che lo prenda in mano.

Storia: tra le genti delle Terre del Nord e tra i nani della Casa di Roccia circolano da secoli leggende riguardanti i cosiddetti "nani corrotti" del clan Modrigswerg, nani che a causa delle loro insane ricerche magiche stipularono un patto coi demoni del Caos per ottenere conoscenze negromantiche proibite, finendo col perdere la loro anima e la loro terra e venendo costretti a vivere in profondità nel sottosuolo, al riparo dal sole e dalla punizione dei loro simili. La leggenda più famosa riguarda la causa della loro caduta: il favoloso tesoro che i Modrigswerg avevano accumulato nel corso dei secoli. Quando il dio Loki ne venne a conoscenza, cercò di averlo per sé, ma ogni suo tentativo veniva frustrato dalle magie del Re dei Modrigswerg, il nano Alberich, che riusciva sempre a smascherarlo e a recuperare il maltolto magicamente. Furioso, Loki ideò un piano diabolico per umiliare Alberich e far cadere in rovina la sua stirpe. Con subdole macchinazioni, il dio aizzò numerosi creature mostruose affinché attaccassero l'Asgard, la dimora degli Aesir. Successivamente persuase Odino a far costruire robuste mura che potessero proteggere l'Asgard dai pericoli che montavano contro di loro, e si occupò personalmente di arruolare i carpentieri più possenti e capaci tra i giganti per erigere mura ciclopiche. Al termine del lavoro però, il capo dei giganti, Surtr, si presentò da Odino e domandò il pagamento suggeritogli da Loki per la loro opera: nientemeno che il Tesoro dei Modrigswerg. Se non avesse mantenuto la parola datagli da Loki in suo nome, Surtr avrebbe radunato la sua gente e assalito l'Asgard per distruggere ciò che aveva creato insieme alla fortezza divina. Turbato dalla possibilità di una nuova sanguinosa guerra coi giganti e infastidito dalla prospettiva oltraggiosa di mancare alla parola data (seppur per bocca di Loki), Odino si presentò così di fronte ad Alberich insieme a Loki e Thor, chiedendogli il suo intero tesoro come pegno per le conoscenze magiche che all'alba dei tempi aveva elargito loro, grazie a cui i nani erano diventati maestri insuperati delle arti metallurgiche e magiche. Alberich strepitò e urlò, ma alla fine cedette, chiedendo un'unica concessione al Padre degli Dei: che potesse almeno tenere l'Anello Regale, simbolo della sua stirpe e del suo ruolo. Odino sembrava propenso ad accettare, ma l'infido Loki, sospettando che il potere di Albrecht venisse da quell'oggetto, persuase il padre a non fare concessioni, e strappò l'anello dal dito del nano senza altri indugi. Fu così che Alberich maledisse l'anello: avrebbe portato il suo possessore alla rovina, fino a che non fosse tornato nelle mani dei suoi legittimi proprietari, i Modrigswerg. Odino fu ben felice di liberarsi dell'oro e dell'anello donando tutto ai giganti, che ben presto si trovarono ad accapigliarsi per spartirsi l'oro, fino a scontrarsi apertamente in una guerra fratricida e sanguinosa che generò la divisione tra le varie stirpi gigantesche che oggi vivono

nel mondo, per sommo diletto di Loki. L'anello andò perduto nel conflitto, e si dice che da allora sia passato di mano in mano tra giganti, mostri, draghi, e uomini, senza che nessuno abbia mai potuto godersi i suoi poteri senza perdere la vita tragicamente. Secondo la leggenda, fu proprio per ritrovare l'anello e con esso tutto il loro tesoro che i Modrigswerg rinnegarono gli dei dell'Asgard e vennero a patti con i demoni di Hel, finendo però con l'essere nuovamente ingannati e costretti a vivere per sempre nelle profondità senza luce del mondo. Ancora oggi i Modrigswerg tramano contro i mortali e gli dei per ottenere vendetta e bramano più d'ogni altra cosa di recuperare l'Anello, grazie a cui potranno tornare in possesso del loro fantastico tesoro.

Fonte: mitologia norrena. La storia del tesoro del Reno, dell'anello dei Nibelunghi (nani della tradizione nordica) e della sua maledizione ad opera del signore dei nibelunghi Alberico (Alberich) si trova narrata nel poema epico tedesco del XIII secolo intitolato "Canto dei Nibelunghi" (*Das Nibelungenlied*), in cui la vicenda è imperniata sulle gesta dell'eroe tragico Sigfrido (Siegfried) alla corte dei burgundi, ispirato a racconti norreni del V secolo e al ciclo islandese originale della "Saga dei Volsungar" (dove è chiamato Sigurd).

Sfera: Entropia (Thanatos)

Scala: Maggiore (Limite Poteri: 4A, 4B, 4C, 5D)

Poteri suggeriti (690 PP):

Anello *invisibilità* una volta al turno

A2. Parola incapacitante	70 PP
A2. Controllare viventi	85 PP
B1. Conoscere le rune	20 PP
B1. Vista rivelante	50 PP
B3. Volare	30 PP
C1. Desiderio	100 PP
C2. Ferma tempo	90 PP
C2. Cambiaforma	95 PP
C3. Benedire le rune	10 PP
D3. Fortuna	100 PP
D4. Distorsione	40 PP

Attivazione: l'anello non è attivo quando viene rinvenuto. Solo una volta invocata la runa che è iscritta al suo interno, esso si attiva e se il personaggio osserva un oggetto d'oro davanti a un fuoco è in grado di vedere una nuova runa che descrive uno dei poteri segreti dell'artefatto. L'anello mostra solo una runa nuova ogni settimana, partendo dai poteri meno costosi (*benedire le rune*) e finendo col *desiderio*.

Distruzione: l'anello può essere distrutto solo da un Modrigswerg, che dovrebbe usare una Fucina del Potere nanica per fondere al suo interno l'intero tesoro dei Modrigswerg, operazione che richiede almeno un anno di lavoro ininterrotto. Solo una volta distrutto l'ultimo pezzo d'oro che compone il tesoro, l'anello può essere fuso e a quel punto l'artefatto e l'oro dei Modrigswerg scompariranno per sempre.

Handicap (4)

Avidità: ogni mese in cui usa almeno una volta i poteri dell'artefatto, un essere potente e malvagio viene a conoscenza della sua posizione e trama per impadronirsi e uccidere l'attuale possessore con qualsiasi mezzo.

Destino fatale: ogni volta che il possessore fa appello al *desiderio* deve effettuare un TS contro Raggio della Morte con malus di -5 e se fallisce scompare e viene risucchiato dall'anello.

Menomazione: dopo aver usato *ferma tempo* per la prima volta, il possessore diventa gobbo e claudicante. La menomazione riduce permanentemente di 2 punti la sua Destrezza e gli rende impossibile correre.

Malus caratteristica: il Carisma del soggetto cala di 4 punti fino a che continua a possedere l'anello, e torna normale una settimana dopo averlo abbandonato.

Penalità (8)

1. **Cambio d'allineamento:** l'allineamento del personaggio diventa Caotico o Malvagio.
2. **Dolore:** il possessore dell'artefatto perde 30 PF temporaneamente, recuperabili con cure magiche o col normale processo di guarigione.
3. **Effetto collaterale offensivo:** un effetto di tipo A1 determinato casualmente dal DM (costo max 50 PP) si manifesta centrato sul possessore.
4. **Fuga eterea:** il possessore si smaterializza ed entra nel piano Etereo ogni volta che viene ridotto a meno di 1/5 dei suoi PF totali.
5. **Invecchiamento:** il possessore invecchia di 1d4 × 10 anni.
6. **Malus ai TS:** tutti i TS del personaggio subiscono una penalità di -5.
7. **Mania:** ogni volta che vede un oggetto d'oro, un gioiello o una gemma il possessore dell'anello deve effettuare un TS contro Incantesimi o viene assalito dal desiderio irrefrenabile di possederlo, senza tuttavia separarsi dai suoi averi per acquistarlo, quindi rubandolo o uccidendo chiunque lo possieda pur di averlo.
8. **Morte:** il possessore dell'anello viene ridotto subito a zero PF e muore nel giro di 1d10 minuti se non viene soccorso prima.

ARCO DI GILGRAVE

Aspetto: un arco corto di legno di sandalo sbiancato con un'impugnatura di pelle di belva storcente e la corda ricavata dai crini di unicorno.

Storia: la leggenda di Gilgrave è piuttosto famosa tra i darokiniani e in particolare tra gli abitanti di Corunglain. Durante il primo secolo dopo la fondazione di Thyatis, il clan Eastwind governava il più grande possedimento nella valle dello Streel. Quando Ansel Darokin, capo del clan Eastwind, chiamò a raccolta i suoi sostenitori nell'intento di unificare le terre circostanti e liberarle dalla minaccia degli umanoidi, Gilgrave Corun, primogenito di una piccola famiglia di mercanti alleati degli Eastwind e valente arciera, rispose alla chiamata e partecipò alla campagna militare contro gli umanoidi e i capi clan che rifiutavano di piegarsi agli Eastwind. La guerra durò a lungo e quando l'inverno arrivò gran parte della pianura dello Streel era sotto il controllo degli Eastwind e gli umanoidi si erano ritirati nelle Terre Brulle. Al suo ritorno nella roccaforte di Darokin, Ansel venne così incoronato come primo Re del Darokin, omaggiato da tutti coloro che lo avevano

appoggiato o si erano piegati a lui. L'anno successivo però, gli umanoidi calarono nuovamente dal nord, e Re Ansel organizzò una seconda spedizione per respingerli, incalzandoli fin nel cuore delle Terre Brulle col suo esercito per distruggerli una volta per tutte. Il repentino cambiamento di clima e l'infido terreno tuttavia tagliarono le comunicazioni tra l'avanguardia dell'esercito guidata dal re e il resto delle armate, che vennero date per disperse. Dopo aver atteso invano per un mese notizie positive dal fronte, il reggente Principe Edwin (fratello minore di Ansel) fece ritirare le truppe, schierando alcune guarnigioni a guardia dei valichi settentrionali, e si fece incoronare nuovo sovrano del Darokin con l'appoggio dei nobili più spregiudicati e avidi di terre. Molti dei lealisti del vecchio monarca tra cui Gilgrave, tornato dal fronte senza un occhio, si opposero alle pretese del giovane Edwin e tentarono di convincerlo a inviare rinforzi al fratello, ma per questa loro insolenza furono ridotti in catene e spogliati delle proprie terre, concesse ad altri cavalieri che supportavano la causa di Edwin. Gilgrave però non si arrese, e insieme ad un manipolo di veterani riuscì a fuggire dalle prigioni reali con la complicità di alcuni servi, che li fecero arrivare fino al confine occidentale della Foresta di Canolbarth. Qui Gilgrave chiese l'aiuto degli elfi, che promisero aiuto solo se il legittimo re fosse tornato a reclamare il suo trono. Incerto sulla strada da prendere, Gilgrave ebbe una visione divina e convinse un gruppo di compagni d'arme a seguirlo alla volta delle montagne della Sierra d'Argento, certo che lì avrebbe trovato la risposta ai suoi interrogativi. Dopo mille peripezie e battaglie, finalmente Gilgrave raggiunse il picco della Zampa del Gatto, dove gli apparve un angelo inviato dagli dei che gli donò un arco portentoso e lo guidò fino al luogo in cui Re Ansel era tenuto prigioniero nelle Terre Brulle. Con i poteri del suo arco Gilgrave salvò il monarca dagli umanoidi, riportandolo al sicuro in un piccolo insediamento situato nel nord, in una gola incassata tra due affluenti del fiume Streel. Con l'aiuto di Gilgrave e del popolo a lui fedele, stanco delle angherie subite per causa della dissolutezza del governo di Edwin e dei suoi lacchè nei tre anni di regno intercorsi, Ansel mosse guerra al fratello, ottenendo rinforzi anche dagli elfi dell'Alfheim. Fu subito chiaro a Edwin che il conflitto non avrebbe potuto durare troppo a lungo, poiché l'esercito subiva pesanti defezioni a favore del vecchio monarca di settimana in settimana. L'usurpatore decise così di sferrare un attacco micidiale con tutte le sue armate alla roccaforte del fratello. La battaglia nella gola fu memorabile ma si concluse a favore del vecchio monarca, e si dice che Edwin cadde l'ultimo giorno dello scontro, trafitto dalle frecce di Gilgrave che riuscì a colpirlo da oltre mille passi e nonostante fosse protetto da uno stuolo di scudieri fedeli. La città di Corunglain venne edificata dal monarca intorno alla roccaforte che lo aveva ospitato in onore del suo più fedele alleato e salvatore, e si dice che prima della sua morte Gilgrave sia tornato sul monte Zampa di Gatto per nascondervi l'arco miracoloso, rispettando la promessa fatta all'angelo che gli aveva donato lo strumento promettendogli in cambio la pace per il regno di Darokin.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "IM2: Wrath of Olympus" menziona l'Arco nel background dell'immortale Lornasen.

Sfera: Energia (Ixion)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (250 PP):	
Arco corto +3, <i>infiammante</i> permanente	
A1. Dardo accecante	20 PP
A4. Dardo infallibile	15 PP
A4. Gittata eccezionale	40 PP
B1. Lungavista	10 PP
B1. Vedere l'invisibile	25 PP
C1. Creare proiettili	30 PP
C2. Velocità	35 PP
D3. Schivare proiettili	35 PP
D4. Distorsione	40 PP

Attivazione: l'arco non è attivo quando rinvenuto. Per sbloccare ciascuno dei suoi poteri è necessario scoccare con l'arco il colpo finale che uccide una creatura malvagia che abbia un numero di PF totali almeno pari ai PP del potere interessato. L'arco rivela al suo possessore al massimo un potere al giorno nel momento in cui la vittima muore trafitta dalla sua freccia, andando in ordine in base all'elenco soprastante. Per attivare poi ciascun potere è necessario incoccare l'arco e concentrarsi sull'effetto desiderato.

Distruzione: l'arco può essere distrutto definitivamente se viene usato da una creatura malvagia per dare il colpo di grazia ad un Arconte fedele ad Ixion. In quel caso, l'arco esplose e causa a tutti i presenti entro un raggio di 30 metri 1d6 danni ogni 10 PP rimasti.

Handicap (2)

Danni aggiuntivi: il possessore dell'arco riceve 4 punti di danno aggiuntivi da effetti basati sul freddo o da qualsiasi attacco di creature del freddo.

Malus caratteristica: la Saggezza del soggetto cala di 3 punti fino a che possiede l'arco, e torna normale 2d6 giorni dopo averlo abbandonato.

Penalità (3)

- Debolezza magica:** ogni incantesimo evocato dal possessore dell'arco concede un bonus di +2 al TS delle sue vittime.
- Malus alla CA:** il possessore subisce una penalità permanente di 3 punti alla CA quando usa l'arco.
- Paranoia:** il possessore subisce la Paranoia.

ARMATURE DEI CINQUE DRAGONI

Aspetto: cinque corazze di piastre di foggia orientale dette *Do Maru*, tipiche dei samurai (nobili guerrieri giapponesi), ciascuna dipinta di un colore che rappresenta l'elemento del dragone a cui è associata: una rossa per il fuoco, una blu per il mare, una azzurra per il cielo, una gialla per la terra, e una verde per il bosco.

Storia: un'antica leggenda ochalese e myoshimana narra che secoli orsono la malvagia Imperatrice della Discordia, nel tentativo di portare confusione e miseria tra gli uomini, inviò cinque demoni a tentare i più grandi condottieri tra i mortali con promesse e visioni. Essi cedettero alle false lusinghe dei demoni (che incarnano i cinque vizi capitali secondo la dottrina ocha-

lese, ovvero Bramosia, Falsità, Rabbia, Superbia, e Crudeltà), e iniziarono una serie di guerre contro coloro che rifiutavano di piegarsi al loro volere e alla dottrina dell'Imperatrice. Accortosi del pericolo, il benevolo Imperatore di Giada concesse ai suoi più saggi e valorosi discepoli di essere visitati dai Cinque Dragoni Celesti, che insegnarono loro le arti della tattica e della guerra per fronteggiare le armate del nemico e organizzare la resistenza e il contrattacco. Prima di andarsene, donarono a cinque generali un'armatura divina creata con le loro scaglie e sangue, capace di proteggerli anche dalle insidie dei demoni e di sconfiggerli una volta per tutte. I cinque eroi si unirono e grazie ai loro insegnamenti i mortali fedeli a Koryis respinsero le armate dei malvagi, mentre i demoni furono sconfitti e per sempre scacciati dal mondo da quelli che vennero in seguito conosciuti come i Cinque Bushi (in Ochalea) o i Cinque Samurai (in Myoshima). Ancora oggi la leggenda delle loro divine armature riempie di terrore il cuore di demoni e malvagi, poiché si dice che alla morte dei generali, esse siano state nascoste dai Dragoni in cinque luoghi diversi del globo, e che ciascuna potrà essere reclamata da un valoroso eroe quando sarà nuovamente giunto il tempo di sconfiggere il Male.

Fonte: mitologia mystarana (Codex Immortalis).

Sfera: Pensiero (Koryis)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (200 PP ciascuna):	
Armatura del bosco	
Corazza di piastre +3, <i>porta vegetale</i> permanente	
A1. Spine laceranti	60 PP
A3. Metamorfosi arborea	70 PP
B1. Parlare con le piante	30 PP
D5. Muro di spine	40 PP
Armatura del cielo	
Corazza di piastre +3, <i>volare</i> permanente	
A1. Fulmine magico	60 PP
A1. Rombo di tuono	30 PP
C3. Controllo del tempo atmosferico	75 PP
D3. Respingi fulmini	35 PP
Armatura del fuoco	
Corazza di piastre +3, <i>resistenza al fuoco</i> permanente	
A1. Palla di fuoco	60 PP
A3. Fiamma di giustizia	60 PP
C2. Ali della fenice	40 PP
D5. Muro di fuoco	40 PP
Armatura del mare	
Corazza di piastre +3, <i>respirare acqua</i> permanente	
A1. Turbine marino	20 PP
A1. Cono di freddo	60 PP
B3. Nuotare	20 PP
C3. Controllare i liquidi	60 PP
D5. Muro di ghiaccio	40 PP
Armatura della terra	
Corazza di piastre +3, <i>porta di roccia</i> permanente	
A1. Fauci della terra	50 PP
C2. Carne in pietra*	60 PP
C3. Terremoto	90 PP

Attivazione: ogni armatura è attiva quando viene rinvenuta e quando la corazza viene indossata comunica telepaticamente al suo possessore le parole magiche

che occorre pronunciare per attivare i vari poteri, anche se non indica a quale effetto è associato ogni comando, e il personaggio dovrà scoprirlo con l'esperienza.

Ciò che pochi sanno è che è possibile combinare tutte e cinque le armature per formare l'**Armatura del Celeste Imperatore**, un'armatura completa +3 di colore bianco che è a tutti gli effetti un Artefatto Maggiore del Pensiero con tutti i poteri di ogni corazza, compresi i talenti permanenti di ciascuna, ma anche gli handicap e le penalità. Per riuscire a creare l'Armatura del Celeste Imperatore occorre che le cinque corazze siano entro dieci metri l'una dall'altra, ciascuna sia indossata dal suo possessore e possieda almeno 150 PP, e tutti si concentrino per mettere in comune i propri poteri. È necessaria favorevole prova di Saggiezza di tutti e cinque i possessori e un round di concentrazione rimanendo fermi: se anche un solo tiro fallisce o qualcuno si muove o si deconcentra il tentativo fallisce. Se invece la comunione si realizza, gli artefatti spariscono e si combinano dando origine all'Armatura dell'Imperatore Celeste con la somma dei PP posseduti dagli artefatti in quel momento, che appare indosso ad uno dei cinque possessori scelto di comune accordo. Il soggetto potrà usarla solo finché i PP non saranno esauriti o lui non deciderà di porre fine alla fusione: a quel punto ogni armatura torna al legittimo proprietario.

Distruzione: ogni armatura può essere distrutta se viene portata in un piano allineato all'Entropia, i suoi PP vengono ridotti a zero, ed i suoi Punti Danno vengono azzerati a causa dei danni prodotti da un artefatto entropico o di demoni fedeli a Talitha.

Handicap (2)

Costo operativo: il possessore perde il 10% dei tesori posseduti (ovunque essi siano, svaniscono), considerato sul valore totale di preziosi e oggetti magici in suo possesso, la prima volta che evoca uno dei poteri della corazza e ogni volta che i PP dell'armatura vanno a zero.

Malus caratteristica: la Destrezza del soggetto cala di 3 punti la prima volta che indossa la corazza, e torna normale una settimana dopo averla abbandonata.

Penalità (3)

1. **Cambio d'Allineamento:** l'allineamento del personaggio viene modificato in Legale o Buono.
2. **Malfunzionamento:** il potere evocato non funziona ma consuma ugualmente i PP.
3. **Malus ai TS:** tutti i TS del personaggio subiscono una penalità di -2.

ARPA MISTICA DI TURLOCK

Aspetto: un'arpa di legno pregiato color mogano con stringhe sottili come tela di ragno, decorata con motivi silvestri.

Storia: la leggenda dell'arpa è molto famosa tra gli abitanti dell'Isola dell'Alba e in particolare tra le creature silvane. Si narra che Turlock, il più saggio tra i centauri, fosse anche un abile bardo, e che le voci sulle sue grandi capacità di musicista arrivarono all'orecchio di Silenus, il signore dei satiri, che offeso dall'essere paragonato ad un mortale volle sfidarlo ad una gara di musica: il vincitore avrebbe sancito la superiorità

sull'altro e sulla sua razza. Turlock non era uno stupido e sapeva che non avrebbe potuto contrastare la musica divina del signore dei fauni, così chiese aiuto ad un oracolo per trovare uno strumento talmente potente da renderlo pari a Silenus. Fu così che venne a conoscenza dell'esistenza di un'arpa il cui suono poteva governare il cuore di qualsiasi essere, e aveva persino potere sugli elementi e le stagioni. Dopo aver concordato con Inuus che la sfida si sarebbe tenuta da lì ad un anno, Turlock partì in cerca dell'Arpa Mistica accompagnato da un gruppo di leali amici. Dopo mille peripezie riuscì a recuperare il mitico strumento e tornò in patria giusto in tempo per la sfida con Silenus. Turlock sorprese tutti riuscendo a tenere testa al signore dei fauni, che alla fine fu talmente divertito ed eccitato dall'aver trovato un degno avversario che dichiarò la tenzone conclusa in parità, e giurò eterna amicizia al centauro e alla sua gente. Da quel momento satiri e centauri vivono fianco a fianco nelle selve rispettandosi reciprocamente, e si dice che la mistica arpa sia custodita da queste creature in qualche luogo misterioso come il dono più sacro che Turlock lasciò in eredità ai suoi seguaci dopo essere scomparso con Silenus nella terra gli dei.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "IM3: The Best of Intentions" menziona l'Arpa nel background dell'immortale Tiresias.

Sfera: Pensiero (Korotiku)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (500 PP):

Arpa *controlla emozioni* una volta all'ora

A1. Armonia delle stagioni	70 PP
A2. Melodia di requiem	40 PP
A3. Danza	75 PP
A4. Canto del trionfo	80 PP
C1. Animare oggetti	60 PP
C2. Oratoria	10 PP
D4. Armonia ottenebrante	30 PP
D5. Canto del risveglio	10 PP
D5. Melodia anti-magia	60 PP
D5. Inno alla vita	65 PP

Attivazione: l'arpa è inattiva quando viene ritrovata e si attiva solo quando viene suonata con una prova di abilità *Suonare* che riesca di almeno 15 punti. A quel punto essa comunica telepaticamente al suo possessore quali sono i poteri di cui dispone, e per evocarli è sufficiente pizzicare una delle corde e concentrarsi sull'effetto desiderato.

Distruzione: l'arpa può essere distrutta definitivamente solo da un attacco simultaneo di un esemplare per ogni grado della razza delle Tonali, creature armoniche dell'Energia che vivono nei piani esterni.

Handicap (3)

Attrazione: l'arpa attira irrimediabilmente l'attenzione di chiunque la senta suonare. Tutti gli esseri viventi che odono il suo suono per almeno due volte devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali: se il TS ha successo non vi sono effetti, mentre se il TS fallisce essi sono talmente rapiti dalla musica e dal musicista che faranno qualsiasi cosa per accompagnarlo e stargli vicino pur di sentire ancora la musica celestiale dell'arpa. Le vittime della musica non vogliono mai

allontanarsi dall'arpa e proteggono lo strumento e il suo suonatore da qualsiasi minaccia o insulto fino al punto da diventare violenti e scatenare lotte furibonde mettendo a rischio la propria vita. Ogni vittima attirata dall'arpa può effettuare un TS contro Incantesimi al termine di ogni settimana per tornare in sé e disinteressarsi dell'arpa; l'unico altro modo per liberare una vittima da questa malia è impedirle di sentire il suono dell'arpa per un mese di fila, anche se questo provocherà le sue proteste facendola diventare persino violenta con il possessore dell'arpa, proprio come un drogato farebbe qualsiasi cosa per riavere la sua droga.

Maldestro: il soggetto ha 1 probabilità su 6 che ogni suo attacco gli si ritorca contro.

Mania: un giorno al mese scelto a caso dal DM il possessore dell'arpa sente l'impulso irrefrenabile di comporre una canzone e di esibirsi per ricevere gli elogi di un pubblico di almeno 10 persone, rifiutando di fare qualsiasi altra cosa e abbandonando ogni impegno precedente. L'intera giornata verrà trascorsa scrivendo la canzone e in seguito radunando abbastanza spettatori da eseguire il suo spettacolo. Se il risultato della prova (*Intrattenere*, *Suonare* o *Cantare*) è sufficiente a strappare un applauso senza usare i poteri dell'arpa, il soggetto è euforico e non sentirà più il bisogno di esibirsi per un mese. In caso contrario, egli è abbattuto (penalità di -1 a tutti i tiri) e riproverà una volta ogni settimana fino a che non otterrà il successo desiderato.

Penalità (5)

1. **Dolore:** il possessore subisce 3d10 danni.
2. **Effetto collaterale mentale:** un effetto di tipo A2 determinato casualmente dal DM (costo max 60 PP) si manifesta centrato sul possessore.
3. **Malfunzionamento:** il potere evocato non funziona ma consuma ugualmente i PP.
4. **Malus ai danni:** gli attacchi del possessore dello strumento infliggono 3 punti di danni in meno.
5. **Memoria labile:** in caso di un incantatore, egli dimentica ogni giorno un incantesimo per ogni livello scelto casualmente. Nel caso di non incantatori, il soggetto perde la maestria migliore nell'uso di un'arma tra quelle conosciute. La memoria ritorna a funzionare normalmente dopo 1d4 settimane, oppure prima se viene guarito con *cura mentale* o *guarigione* da chierico di almeno 20° livello.

ARTIGLIO DEL POSSENTE SIMURGH

Aspetto: un artiglio ricurvo lungo 30 cm simile ad avorio che può essere usato come un pugnale.

Storia: molti secoli orsono, un grande volatile simile ad un'aquila più maestosa ed imponente del più grande dei roc mai visti, apparve ad un uomo saggio e pio. Gli rivelò che il mondo era prossimo al termine del suo quarto ciclo, dopo che i primi tre avevano avuto fine con tremendi sconvolgimenti causati da acqua, fuoco e ghiaccio, che ne avevano radicalmente sconvolto l'aspetto e annientato gli abitanti. Egli stesso era stato testimone di quegli avvenimenti, e ogni volta aveva protetto l'umanità, riuscendo in effetti a farla sopravvivere fino a quel momento. In quell'occasione donò uno

dei suoi artigli più piccoli al saggio, spiegandogli con attenzione di quali poteri avrebbe potuto disporre, con la raccomandazione che fosse usato esclusivamente per la causa del Bene e della sopravvivenza dei mortali più meritevoli. Nel corso dei secoli l'artiglio è passato di mano in mano, tramandato ai fedeli di una setta devota a Simurgh, ma recentemente si è diffusa la credenza che il culto sia stato sterminato e l'artiglio sia caduto nelle mani di individui empi e votati all'Entropia, nascosto da qualche parte per favorire l'ascesa del Caos.

Fonte: mitologia persiana e araba. Secondo la leggenda persiana, il Simurgh, che incarnava e proteggeva il ciclo naturale dell'universo, era un uccello tanto grande che le sue ali contenevano le nuvole, e quando si muoveva tutti gli alberi della terra si agitavano per il vento.

Sfera: Tempo (Simurgh)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (100 PP):

Pugnale +5, *volare* tre volte al giorno

A2. Controllare emozioni	35 PP
D1. Cura programmata	30 PP
D3. Resistenza al veleno	35 PP

Attivazione: l'artefatto è attivo e la conoscenza dei poteri viene acquisita telepaticamente la prima volta che chi ne entra in possesso si addormenta. Ogni potere si attiva concentrandosi sull'effetto desiderato mentre si impugna l'artiglio.

Distruzione: l'artiglio va in pezzi se usato per sferrare il colpo di grazia a qualsiasi creatura dei piani esterni allineata alla sfera del Tempo (inclusi gli immortali).

Handicap (1)

Cambio d'atteggiamento: il soggetto diventa un pacifista convinto dopo aver attivato uno dei poteri dell'artefatto per la prima volta. Egli rifiuta di assalire per primo qualsiasi essere vivente (sono quindi esclusi non-morti e costrutti), reagisce solo per difendersi e solo dopo aver tentato di placare gli animi a parole.

Penalità (1)

Servizio: in caso di fenomeni atmosferici estremi (inondazioni, tornado, bufere, maremoti, terremoti e tempeste) c'è una probabilità del 25% che il possessore dell'artefatto riceva una visione in cui Simurgh gli ordina di recarsi al suo cospetto per una rivelazione importante. Il soggetto capisce istintivamente che dovrà dirigersi sul picco più alto presente entro 100 km verso nord, e cercherà di riunire alcuni proseliti per accompagnarlo e partire entro 3 giorni. L'effetto svanisce una volta raggiunta la sommità della montagna.

BORSA DEI VENTI DI ZEFIRO

Aspetto: una sacca piccola di cuoio marrone, con un laccio dorato che la chiude e l'immagine di un bimbo paffuto che soffiava ricamata su un fianco in argento.

Storia: diverse leggende alasiyane e thyatiane parlano di un esperto marinaio di nome Nemo che attirò su di sé l'ira di Protius per aver pescato in un luogo sacro al Vecchio del Mare. Per punirlo per la sua insolenza, la divinità scatenò un maremoto contro il poveruomo, facendo finire la sua barca alla deriva in un altro continente dopo giorni passati in balia dei marosi. Nemo

cercò di non perdersi d'animo e riprese il mare dopo aver riparato i danni insieme ai marinai sopravvissuti all'incidente, ma nessuno riusciva ad orientarsi in quei mari, e quando strane creature marine li presero di mira fomentate da Protius, lo scoramento iniziò a serpeggiare e l'ammutinamento fu il passo successivo. Nemo venne abbandonato su un'isola dalla ciurma irrisconoscete, ma qui egli fece amicizia con una maga che prese a cuore la sua vicenda, e gli confidò che sapeva dove trovare un oggetto che lo avrebbe certamente aiutato a tornare a casa, ma gliene avrebbe rivelato l'ubicazione solo dopo che l'avesse servita per un anno. Nemo tenne fede all'impegno, e così anche la maga, che alla fine gli regalò un tappeto volante con cui raggiungere una vetta inaccessibile agli uomini, dove un gigante custodiva la borsa di Zefiro, dio dei venti. Nemo raggiunse la caverna del gigante Ciclope, e con l'astuzia riuscì a impadronirsi della borsa, fuggendo prima che l'altro riuscisse a imprigionarlo. Nella fuga il tappeto restò però impigliato alla barba ispida del gigante, e così si sfilacciò del tutto, facendo precipitare Nemo in mare. La fortuna arrivò finalmente al pescatore quando una barca di passaggio lo raccolse, e con grande sorpresa scoprì che si trattava dei suoi compagni di viaggio, decimati dalla fame e dai mostri marini e ancora ben lungi dal trovare la strada di casa. Quando Nemo raccontò le sue peripezie e mostrò loro la borsa magica, i superstiti chinaronò il capo in segno di scusa riconoscendo il torto arrecatogli, e una volta riconciliati Nemo guidò la barca e i suoi marinai fino alla loro patria grazie ai poteri prodigiosi della borsa, che in seguito passò ai discendenti di Nemo, tutti abili esploratori. Nessuno sa dove si nasconda ora, ma il gigante Ciclope ancora vaga per il mondo bramoso di vendetta, alla disperata ricerca del tesoro perduto.

Fonte: mitologia greca. Nel poema epico "Odissea" di Omero, la borsa dei venti di Eolo viene donata ad Ulisse affinché l'eroe compia il suo viaggio verso casa senza incontrare venti sfavorevoli. Contravvenendo agli ordini del capitano, i marinai aprono la borsa curiosi di vedere quale splendido tesoro contenga, finendo col liberare tutti i venti e spingere la barca alla deriva, dando inizio all'odissea del titolo.

Sfera: Pensiero (Odino)	
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
Poteri suggeriti (95 PP):	
Borsa della <i>tromba d'aria</i> tre volte al giorno	
A3. Spinta possente	10 PP
B2. Bussola	10 PP
C3. Controllo del tempo atmosferico	75 PP

Attivazione: l'artefatto è attivo al momento del ritrovamento e la conoscenza dei suoi poteri viene comunicata al primo individuo che scioglie il cordone e la apre. In seguito è sufficiente aprirla e concentrarsi sul potere richiesto per attivarlo.

Distruzione: la borsa può essere distrutta solo se viene divorata dal Ciclope, e che in seguito questi muoia sciolto nella lava di un vulcano. Il Ciclope è un titano al servizio di Hel, col compito di recuperare l'artefatto e usarlo per causare disastri nei luoghi che gli indicherà la sua divinità.

Handicap (1)

Cambio d'atteggiamento: il soggetto diventa amante dei viaggi. Rifiuterà di sostare in qualsiasi luogo per più di una settimana, e cercherà di spostarsi anche in solitario per almeno un giorno alla settimana.

Penalità (1)

Malfunzionamento: c'è una probabilità del 15% ogni volta che si attiva un potere che esso non si verifichi come desiderato, ma che al suo posto si scateni una Tempesta incontrollabile (v. omonimo effetto in *controllo del tempo atmosferico*) che consuma 75 PP.

CALDERONE FUMANTE DI HYMIR

Aspetto: un bricco di ferro nero dotato di un manico, largo 45 cm e alto 30 cm (capacità 5 litri).

Storia: il gigante Hymir creò questo manufatto con lo scopo di produrre grandi quantità di birra di ottima qualità che era solito consumare insieme all'amico Thor e ad altri Aesir.

Fonte: mitologia scandinava. Hymir è l'unico gigante che si sia guadagnato l'amicizia di Thor, suo famoso compagno di bevute.

Sfera: Tempo (Hymir)	
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
Poteri suggeriti (95 PP):	
<i>Calderone purifica cibi e acqua</i> permanente	
C3. Contenitore	50 PP
C3. Trasmutare liquidi	35 PP
D1. Cura ferite leggere	10 PP

Attivazione: il calderone non è attivo quando è rinvenuto. Per attivarlo occorre riempirlo di acqua e farla bollire su un fuoco. Chi vi scruta all'interno potrà quindi leggere strane rune comparire nelle bolle che vi si formano, che se tradotte con *lettura del magico* o *conoscere le rune* rivelano i poteri del calderone. Ogni potere è attivato da chiunque pronunci l'apposita parola magica e si trovi ad almeno 3 metri dal manufatto, ma l'effetto si applica solo a ciò che si trova nel calderone (nel caso di *cura ferite leggere*, il liquido che contiene può guarire chi lo beve entro un minuto).

Distruzione: il calderone può essere distrutto solo dopo averlo usato per creare un veleno, immergendolo nella lava del piano elementale del fuoco per 1 turno.

Handicap (1)

Maldestro: il soggetto ha 1 probabilità su 6 che ogni suo attacco gli si ritorca contro.

Penalità (1)

Memoria labile: in caso di un incantatore, egli dimentica un incantesimo per ogni livello dispari scelto casualmente subito dopo averlo memorizzato. Nel caso di non incantatori, il soggetto perde la maestria nell'uso di un'arma scelta casualmente tra quelle conosciute. La memoria ritorna a funzionare normalmente dopo 1d4 settimane, oppure prima se viene guarito con *cura mentale* o *guarigione* da chierico di almeno 20° livello.

CAPPUCCIO DI MALA

Aspetto: un cappuccio ampio e avvolgente col bordo ornato da rune, che termina con una mantellina di cuoio color ruggine che scende fino alle spalle.

Storia: la storia di questo artefatto è decisamente oscura e sconosciuta anche ai saggi più eruditi, anche se molti suppongono che sia l'artefatto creato da Kharonus per permettere a se stesso di ottenere l'immortalità. Cenni relativi al cappuccio possono trovarsi nelle leggende che riguardano alcune grandi figure politiche del passato, che pare abbiano cercato e usato questo indumento nel tentativo di instaurare la propria dinastia o raggiungere l'immortalità. La più conosciuta a riguardo è l'unica che in effetti è stata associata chiaramente al manufatto, ovvero Mala, fondatrice del nuovo regno di Thonia dopo il cataclisma che distrusse l'impero di Blackmoor. Essa riuscì a radunare diverse comunità di thoniani sulle montagne occidentali dello Skothar prima del cataclisma, persuadendoli di aver visto il futuro che li attendeva grazie al cappuccio. In seguito tornò a guidarli verso un luogo più ospitale quando la terra smise di tremare, fondando il Nuovo Regno di Thonia e dando ai sopravvissuti alcune indicazioni per affrontare le calamità che li avrebbero minacciati nel futuro, promettendo di tornare un'ultima volta per guidarli verso la prosperità. Da quel momento i thoniani non la videro più (probabilmente perché non riuscì a completare il suo sentiero del Dinasta), e la sua figura viene ancora oggi riverita come una santa dalla Chiesa di Thonia. Del cappuccio miracoloso non vi sono notizie chiare, ma c'è chi giura di averlo visto indosso a questo o quell'eroe in varie epoche e in varie civiltà diverse.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "IM2: Wrath of Olympus" menziona il Cappuccio nel background dell'immortale Finidel.

Sfera: Tempo (Kharonus)

Scala: Maggiore (Limite Poteri: 4A, 4B, 4C, 5D)

Poteri suggeriti (700 PP):

Cappuccio *contrastare elementi* permanente

B2. Bussola	10 PP
B2. Individuare il magico	10 PP
B2. Momento di prescienza	80 PP
B3. Viaggio nel tempo	100 PP
C2. Velocità	35 PP
C2. Ferma tempo	90 PP
C2. Cambiaforma	95 PP
D1. Guarigione automatica	100 PP
D2. Bonus +2 alla CA	20 PP
D3. Fortuna	100 PP
D4. Invisibilità	20 PP
D4. Distorsione	40 PP

Attivazione: il cappuccio non è attivo quando viene rinvenuto. La prima volta che il suo possessore riceve un incantesimo di *velocità* esso si attiva e improvvisamente il soggetto si rende conto di poter usare i poteri della categoria C. In seguito se il possessore riceve un incantesimo di *invisibilità*, la stessa cosa si ripete per gli incantesimi della categoria D, mentre con *individuare il magico* accede ai poteri di categoria B. Per poter evocare ciascun potere è sufficiente coprirsi col cappuccio e concentrarsi sull'effetto desiderato.

Distruzione: il cappuccio può essere distrutto solo se tocca il suo stesso doppio nel futuro, evento che disintegra entrambi i cappucci e il soggetto che l'indossa.

Handicap (4)

Costo operativo: ogni volta che si evoca uno dei poteri da 100 PP, il soggetto perde il 10% dei tesori posseduti (ovunque essi siano, svaniscono), considerato sul valore totale di preziosi e oggetti magici in suo possesso.

Invecchiamento: ogni volta che il possessore viaggia nel tempo egli invecchia irrimediabilmente di 20 anni.

Limite d'uso: il potere di viaggio nel tempo permette al possessore del cappuccio di andare fino a 500 anni nel futuro e rimanervi per un periodo massimo di 3d6 mesi, trascorsi i quali il cappuccio riporta automaticamente il soggetto nel momento del passato da cui è partito. Se il possessore si toglie il cappuccio mentre si trova nel futuro, il soggetto resta in quel periodo temporale mentre il cappuccio scompare all'istante e torna nel "presente" in una locazione casuale.

Malus caratteristica: la Forza del soggetto cala di 4 punti fino a che continua a possedere il cappuccio, e torna normale un mese dopo averlo abbandonato.

Penalità (8)

1. **Amnesia:** il possessore subisce Amnesia per 2d20 giorni.
2. **Cambio di statura:** il possessore rimpicciolisce all'istante dimezzando la sua statura e resta in tale stato per 1d4 giorni.
3. **Dolore:** il possessore dell'artefatto perde 30 PF temporaneamente, recuperabili con cure magiche o col normale processo di guarigione.
4. **Effetto collaterale ostacolante:** un effetto di tipo A3 determinato casualmente dal DM (costo max 60 PP) si manifesta centrato sul possessore.
5. **Effetto collaterale (teletrasporto):** il possessore viene trasportato istantaneamente in una locazione casuale lontana almeno 3d20 x 10 km.
6. **Malfunzionamento:** il potere richiesto non si attiva pur consumando i PP relativi.
7. **Malus ai TS:** tutti i TS del personaggio subiscono una penalità di -2.
8. **Mutazione:** le mani del soggetto iniziano a crescere e in 2d4 giorni raggiungono il doppio delle dimensioni normali. In questo stato, qualsiasi prova di abilità manuale riceve una penalità di -6 e alcune possono fallire automaticamente.

CELATA DI WAYLAND

Aspetto: un elmo metallico con visore fisso o semovibile provvisto di fessura per gli occhi che cela la parte superiore del volto, lasciando scoperta la bocca e il mento, la nuca e il collo (a metà tra l'elmo aperto e quello chiuso).

Storia: una delle creazioni più famose del mitico fabbro Wayland, conosciuto anche come Volund tra i norreni (nano secondo alcuni, elfo o umano secondo altri, in base alla regione in cui è raccontata la leggenda), quest'elmo ha il potere di rendere invulnerabile chiunque lo indossi, e le leggende lo vogliono indossato dai

più grandi condottieri della storia normanna e persino degli eroi elfici del Wendar.

Fonte: leggenda inglese del XII secolo sul leggendario fabbro Wayland Smith, che si riallaccia al Volundr della mitologia scandinava, il quale trova un corrispettivo nel dio Vulcano dei miti romani (Efesto per i greci).

Sfera: Materia (Wayland)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (220 PP):	
Elmo <i>vedere l'invisibile</i> permanente	
B3. Volare	30 PP
D2. Bonus +8 alla CA	80 PP
D3. Immunità	90 PP
D4. Invisibilità	20 PP

Attivazione: l'elmo non è attivo quando rinvenuto. Per attivarlo occorre che il personaggio che lo indossa uccida un drago, infliggendo il colpo di grazia o almeno un terzo dei danni totali. Ogni potere si attiva muovendo la visiera o toccando una parte dell'elmo e invocando l'aiuto di Wayland. Il modo esatto di evocare ogni potere può essere scoperto solo per tentativi o se svelato dal precedente proprietario dell'elmo.

Distruzione: la celata può essere danneggiata e distrutta solo dagli attacchi dei draghi immortali.

Handicap (2)

Cambio d'Allineamento: dopo il terzo uso del potere immunità, l'allineamento viene modificato in Legale Buono o Neutrale Buono.

Danni aggiuntivi: il possessore subisce il doppio dei danni dall'elemento del fuoco. L'handicap inizia dal momento dell'attivazione della celata e fino a quando resta in possesso del personaggio (anche se non la usa).

Penalità (3)

- Effetto collaterale offensivo:** un effetto di tipo A1 determinato casualmente dal DM (costo max 50 PP) si manifesta centrato sul possessore.
- Malus caratteristica:** penalità di -4 al punteggio di Intelligenza del possessore dell'elmo.
- Raggio ridotto:** la gittata di qualsiasi arma da tiro usata dal possessore dell'elmo è dimezzata; annullabile da *scaccia maledizioni* di almeno 20° livello.

CINTURA DELLE OMBRE

Aspetto: una cintura in cuoio larga un palmo con una decina di piccoli ornamenti dorati a forma di teschio, una fibbia d'acciaio e una bandoliera grigia di pelle da mettere a tracolla, con la capacità di allargarsi o restringersi per adattarsi automaticamente alla vita di chi la indossa.

Storia: la cintura è una creazione del demoniaco Orcus, che la utilizza per mettere alla prova i suoi candidati verso l'immortalità. Nei piani esterni vi sono numerose leggende che la riguardano, ma sul Primo l'artefatto è praticamente sconosciuto.

Fonte: mitologia mystarana. Nel modulo d'avventura "M4: Five coins for a Kingdom" il malvagio stregone Durhan il Conquistatore usa la Cintura nel suo tentativo di ridurre in schiavitù un intero piano per raggiungere l'immortalità sotto il patrocinio di Orcus.

Sfera: Entropia (Orcus)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (500 PP):

Cintura *globo di invulnerabilità* permanente

A1. Fulmine magico	60 PP
A2. Charme di massa	80 PP
A2. Risucchio di potere	100 PP
B3. Levitazione	20 PP
C3. Potenzamento	100 PP
D1. Cura ferite critiche	50 PP
D3. Immunità	90 PP

Attivazione: la cintura è inattiva quando viene ritrovata, ma si attiva non appena viene indossata a contatto con la pelle di un essere vivente. Essa si adatta alla sua statura, e dalla sua superficie si dipartono centinaia di filamenti che penetrano nelle carni come piccole vene, saldando la cintura al suo possessore: la cintura non potrà essere rimossa finché chi la indossa non muore o non diventa immortale. Non appena la cintura si fonde col suo possessore egli viene a conoscenza di tutti i suoi poteri, che potrà evocare semplicemente concentrandosi ogni volta per un round.

Nota su Risucchio di potere: Quando attiva il risucchio, uno dei teschi metallici fuoriesce dalla cintura e si dirige verso un bersaglio visibile entro 30 metri, rimanendo attaccato alla cintura grazie ad un filo dorato. Ognuno di questi dieci teschi primari può dividersi in 5 teschi secondari (totale 50 teschi) che possono estendersi per altri 30 metri (raggio secondario 60 metri), e da ognuno dei secondari possono partire altri 5 teschi terziari (totale 250 teschi entro un raggio terziario di 90 metri); infine ognuno dei teschi terziari si può dividere in altri due teschi che possono colpire chiunque entro 30 metri, per un totale di 500 teschi entro un raggio massimo di 120 metri. Ogni spezzone di cavo ha CA 3 e 50 PD, può essere danneggiato solo da armi +3 o migliori o incantesimi di 3° livello o superiore, ma una volta spezzato libera qualsiasi vittima attaccata ad esso o alle sue propaggini, che scompaiono all'istante. Una barriera fisica o una zona di anti-magia impediscono al teschio di raggiungere un bersaglio e l'anti-magia può recidere uno dei fili dorati all'istante, ma non *dissolvi magie* o simili.

Distruzione: la cintura può essere distrutta solo dopo averla lasciata nel magma del piano elementale del fuoco per 1 mese, e in seguito aver convinto un arconte ad indossarla volontariamente. A quel punto, se l'arconte viene ucciso entro 10 round, la cintura si dissolve una volta per tutte.

Handicap (3)

Cambio d'Allineamento: non appena indossa la cintura, l'allineamento del suo possessore viene modificato in Caotico o Malvagio.

Cambio di statura: il possessore inizia a crescere di 2d4 cm al giorno da quando indossa la cintura, fino a raggiungere una statura pari a tre volte quella originale. Il suo corpo assume una forma grottesca e distorta, e soffre di dolori continui anche una volta che smette di crescere, che impongono una penalità di -1 a ogni sua prova di Saggezza o Carisma. Una volta rimossa la cintura, torna istantaneamente alla taglia normale, ma su-

bisce 1d6 danni ogni 30 cm di differenza rispetto alla statura acquisita per la cintura.

Ricarica non automatica: la cintura può recuperare i PP solo risucchiando energia dalle vittime ad essa collegate mediante i teschi. Essa recupera 1 PP al giorno per livello della vittima, che tuttavia resta stordita fino a che resta collegata alla cintura ed essa non ha rigenerato completamente i suoi PP.

Penalità (5)

1. **Dolore:** ogni volta che evoca un *fulmine magico*, c'è una probabilità standard che il possessore della cintura subisca 2d12 danni.
2. **Effetto collaterale (tempesta):** una tempesta con venti oltre 50 km/h, pioggia, tuoni e fulmini (4d6 danni ognuno, 10% di probabilità di essere colpiti ogni ora che si resta al suo interno, escluso il possessore della cintura) si manifesta intorno al possessore dell'artefatto, estendendosi per un raggio di 100 metri. La tempesta si sposta con lui e dura 1 ora ogni 10 PP del potere che l'ha innescata.
3. **Malfunzionamento:** la prima volta che evoca *immunità* il potere non funziona ma spreca i PP.
4. **Mania:** il possessore della cintura viene ossessionato dalla ricerca dell'immortalità e inizia a perseguire la ricerca di un modo per diventare immortale a qualsiasi costo, tralasciando qualsiasi altro interesse o occupazione, pur senza mettere inutilmente a repentaglio la sua vita.
5. **Malus caratteristica:** penalità di -5 al punteggio di Carisma del possessore della cintura.

CINTURA DI ARMIDA

Aspetto: una cintura in cuoio larga due pollici, adornata da simboli mistici, che ha la capacità di allargarsi o restringersi per adattarsi automaticamente alla vita di chi la indossa.

Storia: Armida fu una maga thyatiana molto potente vissuta secoli fa, pronipote del mago immortale Idraote. Per aiutare la discendente nella sua scalata alle vette dell'immortalità, Idraote creò e le fece ritrovare questo artefatto. Ella si dimostrò avida e spietata, usando la cintura per seminare discordia tra i suoi rivali, fino a che l'uso smodato dei suoi poteri anche contro individui innocenti ne causò la morte. La cintura tuttavia le sopravvisse, e si dice che Idraote la custodisca, facendola rinvenire solo ai maghi che considera meritevoli del suo aiuto nella ricerca dell'immortalità.

Fonte: letteratura italiana romanza. La "Gerusalemme Liberata" di Torquato Tasso, poema epico del XVI secolo ambientato nel periodo della Prima Crociata (1096-1099 d.C.), introduce la figura della maga Armida e dello zio Idraote, signore di Damasco.

Sfera: Energia (Idraote)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (95 PP):

Cintura *scudo magico* permanente

A2. Charme mostri	35 PP
A2. Confusione	30 PP
B1. Memorizza +3 livelli di incantesimi	30 PP

Attivazione: la cintura è attiva al momento in cui viene rinvenuta. Per evocare ciascun potere è sufficiente imparare la parola magica associata, come spiegano i glifi che la adornano, che si possono decifrare con *lettura del magico* o un incantesimo divinatorio simile.

Distruzione: la cintura può essere distrutta se viene congelata nel piano elementale dell'acqua, pietrificata in quello della terra, poi elettrificata in quello dell'aria e infine sciolta dalla lava in quello del fuoco, in questo preciso ordine.

Handicap (1)

Danni aggiuntivi: il possessore subisce 1d10 danni addizionali ogni volta che viene colpito da un attacco naturale (pugni, calci, artigli, morsi, incornate, ecc.). L'handicap scompare dopo 10 giorni dalla perdita della cintura.

Penalità (1)

Effetto collaterale (paralisi): il possessore subisce un *blocca mostri* ogni volta che usa *charme* o *confusione* contro un individuo Legale non malvagio, ma può evitare di bloccarsi con un TS contro Paralisi.

CINTURA DI DE'RAH

Aspetto: una cintura formata da anelli di platino intrecciati con peli bianchi ricavati dalla barba di un unicorno, mentre la fibbia è costituita da tre placche ovali di un metallo bluastro molto lucido, che riflettono all'infinito il viso di chiunque vi si specchi.

Storia: la leggenda vuole che il primo possessore di questo artefatto fosse la sacerdotessa De'Rah, una donna dalla bellezza ultraterrena vissuta molti secoli fa nell'ormai scomparso Impero di Nithia. Sulle pie gesta di De'Rah ancora oggi si tramandano numerosi racconti che decantano le sue incredibili doti di guaritrice e la sua incredibile arguzia e sapienza, con la quale riusciva sempre a smascherare i bugiardi e punire gli empi. Numerosi mistici hanno esibito gli stessi poteri nei secoli successivi, e tutti sembravano possedere lo stesso bizzarro oggetto, che così fu indicato come l'origine dei poteri taumaturgici e divinatori di questi saggi.

Fonte: mitologia mystarana. Nel modulo d'avventura "M2: Vengeance of Alphaks" il chierico Lambert Bohn custodisce la cintura e cerca di evitare che cada nelle mani del suo arcinemico Coiger de Mory, un sacerdote malvagio e senza scrupoli.

Sfera: Tempo (Chardastes)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (490 PP):

Cintura di protezione +3, *passo sicuro* permanente

A1. Raggio divino	45 PP
A2. Apertura mentale	80 PP
B2. Rivela bugie	15 PP
B2. ESP	25 PP
B2. Vista rivelante	50 PP
C2. Giusto potere	60 PP
D1. Cura malattie	25 PP
D1. Neutralizza veleno	40 PP
D1. Guarigione	70 PP
D3. Barriera mentale	80 PP

Attivazione: la cintura non è attiva quando viene ritrovata e il suo aspetto è alterato, poiché appare come una cinta consumata di pelle grigia senza particolari segni. Se tuttavia viene esaminata con *individuare il magico*, la sua natura magica e la sua vera forma diviene manifesta agli occhi dell'esaminatore, benché non siano comprensibili i poteri nascosti della cintura. Per attivarla è necessario recuperare i resti mortali di De'Rah (localizzabili con la magia oppure seguendo le leggende relative all'ultimo possessore della cintura e a qualche tempio o sacrario da lui edificato) e dare ad essi una sepoltura appropriata, innalzando sulla tomba un tempio consacrato ad una divinità della sfera del Tempo del valore di almeno 100.000 m.o. A quel punto il possessore della cintura viene informato dallo spirito di De'Rah di tutti i suoi poteri, e per evocarli è sufficiente pensare all'effetto mentre si indossa il manufatto.

Distruzione: la cintura può essere distrutta solo se le spoglie di De'Rah vengono disseppellite, dissacrate da un chierico dell'Entropia di almeno 30° livello, quindi bruciate nel fuoco infernale delle prigioni del piano esterno di Pyts insieme al cadavere di un demone.

Handicap (3)

Cambio d'Allineamento: non appena indossa la cintura, l'allineamento del suo possessore viene modificato in Legale o Buono.

Invecchiamento: la prima volta che il possessore evoca il *giusto potere*, egli invecchia di $1d4 \times 10$ anni.

Limite d'uso: il possessore non può spendere più di 100 PP al giorno evocando i poteri della cintura.

Penalità (5)

1. **Attrazione:** a distanza di un mese dalla prima volta che usa i poteri della cintura, l'artefatto inizia ad attirare i membri del sesso opposto verso il suo possessore. Ogni giorno di ogni prima settimana del mese c'è una probabilità del 30% che qualsiasi individuo del sesso opposto passi a meno di 9 metri dal possessore della cintura inizi a provare un'attrazione irresistibile verso di lui se non effettua un favorevole TS contro Paralisi. Se soccombe all'attrazione, per i successivi 1d4 giorni farà qualsiasi cosa per restargli accanto, ottenere le sue attenzioni e i suoi elogi, cercando di compiacerlo nei limiti del possibile e senza rischiare la vita. Se nota che il soggetto dà attenzione ad altri, la vittima diventa gelosa ed occorre effettuare un tiro Reazioni: in caso di reazione Ostile, la vittima assale il rivale (60%) oppure lo stesso oggetto del desiderio (40%). Al termine del periodo di attrazione, ogni vittima effettua un tiro Reazioni, e in caso di ostilità avrà sentimenti di odio nei confronti del personaggio per insulti reali o percepiti, e cercherà di vendicarsi in base alle proprie risorse e capacità.
2. **Dolore:** ogni volta che il possessore della cintura guarisce qualcuno tramite la magia, subisce 1d4 punti di danno per livello della magia utilizzata.
3. **Effetto collaterale (dito della morte):** ogni volta che usa la *guarigione*, il possessore della cintura subisce un *dito della morte*, a cui può opporsi con un favorevole TS contro Incantesimi.

4. **Malfunzionamento:** la prima volta che usa *barriera mentale*, il possessore subisce un effetto di *apertura mentale*.

5. **Malus caratteristica:** penalità di -3 al punteggio di Forza del possessore della cintura.

CLESSIDRA DI VERTHANDI

Aspetto: una clessidra alta 90 cm con telaio di legno e contenitori di cristallo, che contiene sabbia bianca, che quando viene rovesciata e passa nella coppa inferiore diventa nera, tornando bianca una volta che ha riempito tutta la coppa inferiore.

Storia: Verthandi è una delle tre Norne della tradizione norrena, divinità che presiedono il fato (Wyrð) a cui devono obbedire mortali e immortali. La leggenda vuole che Verthandi, colei che governa il presente, creò questa clessidra con l'intento di concedere ai mortali più meritevoli la possibilità di vedere attraverso i misteri del tempo e in tal modo guidare i loro simili con maggiore saggezza. Si ritiene che i suoi poteri siano illimitati, ma altrettanto pericolosi siano i suoi effetti su chi ne abusa e non riesce a usarla con lungimiranza. La leggenda vuole che la clessidra sia custodita dalle Norne in un picco nascosto tra le montagne del nord, e che solo chi è predestinato a incontrarle possa raggiungerle.

Fonte: mitologia scandinava e mystarana. Secondo i miti normanni tre divinità conosciute come Norne tesson il Fato (Wyrð) a cui anche gli dei devono sottostare. Essi sono Urd, che governa il passato, Verthandi, che veglia sul presente, e Skuld, custode del futuro. Simili figure si ritrovano anche nella mitologia greca (Parche) e romana (Moire). Nel modulo d'avventura "M1: Into the Maelstrom" compare la Clessidra del Tempo, un artefatto col potere di mantenere aperto un passaggio con un piano esterno dell'Entropia che Alphaks sfrutta per produrre nella sua isola dei fumi velenosi con cui portare morte e pestilenza nel Norwold. La Clessidra del Tempo è stata associata in questo caso all'artefatto di Verthandi.

Sfera: Tempo (Verthandi)

Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)

Poteri suggeriti (245 PP):

Clessidra *ferma tempo* una volta al giorno

A2. Sonno	15 PP
A3. Lentezza	30 PP
B1. Analizzare	10 PP
B3. Cancellare	90 PP
C1. Desiderio	100 PP

Attivazione: la clessidra è attiva quando viene rinvenuta e i poteri vengono rivelati telepaticamente a chi ne resta in possesso per almeno un mese, in ordine crescente di potenza (partendo da *analizzare* fino a *desiderio*). Una volta al mese, nella notte di luna piena il personaggio durante il sonno ottiene una visione che spiega uno dei poteri. Per attivarli è sufficiente che il suo possessore ruoti la clessidra in modo che la sabbia scorra e si concentri sul potere desiderato per un numero di round pari a 1/10 del costo in PP dell'effetto (es. 1 round per *analizzare*, 2 per *sonno* e 10 per *desiderio*).

Se la concentrazione si interrompe prima che l'effetto abbia luogo, esso è sprecato e i PP vanno persi.

Distruzione: la clessidra può essere distrutta solo se viene portata nel piano esterno di Entrem e qui la sabbia al suo interno sia trasformata in acqua. Occorre poi perforare il cristallo con un'arma immortale e una volta che tutta l'acqua sarà fatta fuoriuscire dal contenitore, l'artefatto perderà i suoi poteri.

Handicap (2)

Invecchiamento: la prima volta che un soggetto evoca uno dei poteri della clessidra, dall'artefatto fuoriesce una fitta nebbia che si estende per un raggio di 3 metri. Coloro che si trovano al suo interno devono effettuare un TS contro Incantesimi o invecchiare di 2d20 anni.

Memoria labile: dopo aver espresso il primo *desiderio*, il possessore della clessidra dimentica 1d4 incantesimi scelti casualmente subito dopo averli memorizzati. Questo effetto si verifica ogni giorno, privando in pratica la vittima di 1d4 incantesimi memorizzati.

Penalità (3)

1. **Effetto collaterale (disintegrazione):** il possessore subisce una *disintegrazione*, a cui può opporsi con un favorevole TS contro Incantesimi.
2. **Invecchiamento:** il possessore invecchia 1d6 anni.
3. **Malus caratteristica:** il possessore perde 1d6 +5 punti di Forza permanenti, fino a un punteggio minimo di 3.

COLLARE DEI DRAGHI

Aspetto: un collare di cuoio nero con borchie d'oro e d'argento simili a teste di drago, che si adatta automaticamente alle dimensioni di chi lo indossa.

Storia: questo artefatto è la reliquia più sacra della razza draconica, un manufatto che il Grande Drago creò in seguito all'istituzione del Concilio dei Draghi e che donò al suo rappresentante presso la nazione draconica come approvazione e monito del suo operato. Nel corso dei secoli è stato custodito con cura nella Cittadella Ventosa (Windreach) nascosta tra i monti dei Denti di Drago nel Norwold, fino a quando non fu trafugato con l'inganno da un drago rinnegato. In seguito alle azioni eroiche dell'elfo Thelvyn Occhidivolpe esso fu recuperato e contribuì a far cessare la Faida Draconica e a respingere l'invasione del Supremo e delle sue armate di mostri provenienti da un'altra dimensione. Quando Thelvyn fu conscio della sua vera natura di figlio del Grande Drago, egli riconsegnò il collare al custode della Cittadella Ventosa e ascese alle sfere celesti col nome di Diamante, signore dei draghi Legali. Attualmente il collare è ancora custodito nella Cittadella Ventosa, nel cuore del tempio consacrato ai draghi immortali, attentamente sorvegliato dai suoi custodi.

Fonte: mitologia mystarana. Nel ciclo di romanzi dedicati alla "Saga del Dragonlord" il Collare è un artefatto sacro ai draghi, che viene rubato da un drago rinnegato in combutta con un essere extraplanare conosciuto come il Supremo (Overlord) per gettare caos nella nazione draconica e indebolirla in previsione dell'invasione di Mystara a opera delle forze del Supremo. Solo l'intervento di Thelvyn Occhidivolpe riu-

scirà ad impedire l'avanzata del Supremo e a riportare unità tra i draghi di Mystara, diventando il nuovo Signore dei Draghi, e in seguito trasformandosi in Diamante, signore di tutti i draghi Legali.

Sfera: Materia (Grande Drago)

Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)

Poteri suggeriti (205 PP):

Collare della *vittoria* permanente

A2. Controllare draghi 55 PP

A2. Esigere 70 PP

A4. Canto del trionfo 80 PP

Attivazione: il collare è attivo quando viene rinvenuto, ma i suoi poteri possono essere invocati solo da un essere che abbia sangue draconico nelle vene (drago, mezzo-drago, eldar, o similmente collegato ai draghi). Il collare comunica telepaticamente al suo possessore legittimo i poteri di cui dispone, che possono essere evocati indossando il collare e pronunciando la giusta parola magica.

Distruzione: se il collare viene indossato da un drago rinnegato (che non venera gli immortali draconici) e usato direttamente contro il Grande Drago, esso esplosione infliggendo al suo possessore danni pari ai PP residui e si considera distrutto definitivamente.

Handicap (2)

Debolezza magica: dopo aver usato per la prima volta controllare draghi, ogni incantesimo dannoso del possessore del collare a un drago viene ridotto di 2 punti per dado.

Malus caratteristica: l'Intelligenza del possessore del collare si abbassa di 4 punti, fino a un punteggio minimo di 3. Il personaggio recupera i punti di Intelligenza trascorso un mese dal momento in cui usa il collare per l'ultima volta.

Penalità (3)

1. **Campo anti-magia:** il possessore viene circondato da un campo anti-magia al 100% che può essere annullato solo se riesce a sconfiggere un drago venerabile di allineamento opposto al proprio; per personaggi Neutrali, qualsiasi drago Legale o Caotico andrà bene.
2. **Effetto collaterale (labirinto astrale):** il possessore viene spedito in un *labirinto astrale* senza possibilità di opporsi all'effetto.
3. **Malfunzionamento:** l'effetto richiesto non funziona e al suo posto si manifesta una *nube velenosa* centrata sul possessore del collare.

COLOMBA DELLA PACE

Aspetto: una colomba d'alabastro delle dimensioni di un pugno, col simbolo del sole inciso sull'ala destra e una luna crescente su quella sinistra, legata ad un laccio di perle. La parte inferiore del corpo della colomba presenta un foro in cui può essere incastrato un bastone, trasformandola a tutti gli effetti in una mazza leggera.

Storia: le leggende più antiche parlano di un immortale venerato per la sua natura pacifica e benevola, che un giorno creò una colomba e la inviò nel mondo per far cessare ogni conflitto e riempire di amore e gioia i cuori dei mortali. Sfortunatamente, gli dei del Caos

scoprirono l'intento dell'immortale e con un maligno sortilegio causarono la pietrificazione del sacro animale non appena questi si posò sul ramo di un albero da loro maledetto. La colomba venne poi trafugata dai servi del Male prima che il suo creatore potesse porre rimedio all'atroce malefizio, e nascosta ove egli non avrebbe mai potuto trovarla. Si dice che gli dei del Caos abbiano poi spinto l'immortale a cercarla in un altro mondo, sigillandolo per sempre in una prigione da cui ancora oggi non è riuscito a fuggire. Per questo ancora oggi le guerre infuriano tra i mortali, e ogniqualvolta un campione del Bene entri in possesso della colomba, le forze del Male arrivano in massa per distruggerlo e impadronirsi dell'artefatto, col solo scopo di nascondere e impedire che venga usato per portare la pace nel mondo.

Fonte: mitologia mystarana. Nel modulo d'avventura "M5: Talons of Night" la Colomba viene spesso citata come arma usata dagli eroi thothiani contro Aracne Prima ed è di fondamentale importanza ritrovarla per sconfiggere il Ragno della Notte.

Sfera: Pensiero (Pax)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (440 PP):

Mazza leggera +3, +5 contro Caos o Male

A1. Raggio divino	45 PP
A2. Controllare emozioni	35 PP
A2. Charme di massa	80 PP
B1. Conoscenza	70 PP
B2. Vista rivelante	50 PP
D1. Cura malattie	25 PP
D1. Cura ferite gravi	25 PP
D1. Cura ferite critiche	50 PP
D5. Distruzione del male	60 PP

Attivazione: la colomba è attiva quando viene ritrovata e comunica mentalmente tutti i suoi poteri e le parole per attivarli a qualsiasi essere non Caotico né Malvagio che la tocchi. Se viene innestata su un manico, può essere usata come *mazza leggera +3, +5 contro esseri di allineamento Caotico o Malvagio*, e ogni volta che colpisce un essere appartenente alla sfera dell'Entropia causa 2d6 danni aggiuntivi.

Distruzione: la colomba può essere distrutta solo se viene usata da un essere di allineamento Legale e Buono per uccidere una creatura innocente e pura (come un unicorno, un neonato o un angelo). In quel caso, la colomba si tinge di un color cremisi e i suoi poteri di cura non possono più essere usati. Se a quel punto essa viene usata per uccidere la manifestazione fisica di un immortale della sfera del Pensiero, l'artefatto va in frantumi ed è distrutto per sempre.

Handicap (3)

Cambio di atteggiamento: dopo aver usato la colomba per la prima volta, il suo possessore diventa estremamente pacifista (non attacca mai per primo e cerca sempre una soluzione pacifica allo scontro), a meno che non si trovi di fronte creature entropiche, nel qual caso cerca di distruggerle con ogni mezzo.

Errore magico: ogni incantesimo del possessore della colomba ha il 25% di probabilità di fallire se usato per danneggiare un essere non Malvagio.

Ricarica non automatica: la colomba può recuperare i PP persi solo assorbendo la vitalità da coloro che le stanno intorno. Non appena perde PP inizia a ricaricarsi facendo invecchiare di 1 anno ogni 10 PP da rigenerare un essere vivente scelto a caso presente entro 36 metri, recuperando fino a 20 PP al turno.

Penalità (5)

1. **Cambio d'Allineamento:** l'allineamento del possessore viene modificato in Legale o Buono.
2. **Debolezza magica:** probabilità del 50% che gli incantesimi offensivi del possessore della colomba infliggano 3 punti di danni in meno per dado.
3. **Malfunzionamento:** ogni volta che la colomba viene usata per colpire un essere non Caotico né Malvagio, essa perde 2d10 PP; se questo porta i PP della colomba a zero o meno, l'artefatto viene automaticamente teletrasportato in un luogo casuale sullo stesso piano distante almeno 1000 km.
4. **Malus ai danni:** probabilità del 50% che gli attacchi del possessore della colomba infliggano 5 punti di danni in meno a esseri non Caotici né Malvagi.
5. **Malus alla CA:** ogni volta che usa la colomba come arma, c'è una probabilità del 50% che la CA del possessore sia penalizzata di 5 punti per 1 ora.

COPPA DI SILENUS

Aspetto: una coppa di legno levigata con l'orlo decorato con incisioni dorate di tralci d'uva (capacità 50 cl).

Storia: molte leggende menzionano le grandi feste e i lascivi passatempi del dio delle selve Silenus, sempre accompagnato da uno stuolo di satiri, driadi e altre creature silvane intente a gozzovigliare inebriati dalla musica del suo mistico flauto e dalle bevande che produce la sua favolosa coppa. Secondo queste leggende, la coppa è in grado di trasformare l'acqua in qualsiasi bevanda alcolica e anche di produrre vino e birra a volontà secondo il capriccio del suo creatore. Sempre secondo una di queste storie, un giorno Silenus invitò a bere con lui anche il Sole in cambio di un passaggio sul suo carro infuocato. I due però esagerarono a tal punto con le bevute che finirono a schiantarsi sulla nave della Luna, insidiandola per colpa della loro ebbrezza e lasciando la terra al buio per diversi giorni. Quando finalmente i due si riebbro vennero scacciati così malamente dalla Luna che questa si rifiutò per sempre di guardare in faccia il Sole, e Silenus giurò che non avrebbe più usato la sua coppa per evitare di combinare guai peggiori, scagliando il prezioso manufatto oltre l'orizzonte. Nessuno sa se sia mai stato ritrovato, ma chiunque mettesse le mani sulla coppa di Silenus dovrebbe sempre tenere a mente i guai che possono derivare dall'indulgere nel cercare l'ebbrezza del liquore.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "M5: Talons of Night" menziona la coppa di Silenus come l'artefatto usato per attivare il portale che collega il piano esterno di Notte con il Primo Piano materiale (anche se così facendo è stato privato di ogni potere).

Sfera: Materia (Faunus)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (80 PP):

Coppa *trasmuta liquidi* una volta all'ora

C3. Zuppa miracolosa 20 PP

D1. Guarigione 60 PP

Attivazione: la coppa è attiva quando viene rinvenuta, e chiunque si ubriachi bevendo dal manufatto riceve poi nei fumi dell'alcol una visione che descrive una delle sue magiche proprietà. La coppa può dare una visione al giorno, e per attivare in seguito ciascun potere è necessario riempire la coppa con un liquido qualsiasi e berlo tutto concentrandosi sul potere desiderato.

Distruzione: la coppa può essere distrutta in maniera permanente se viene bruciata dalle fiamme prodotte da un artefatto dell'Energia.

Handicap (1)

Maldestro: ogni attacco del soggetto ha una probabilità del 10% di fallire e rivoltarsi contro di lui.

Penalità (1)

Mania: il possessore sente di voler a tutti i costi bere liquori fino a stordirsi, restando svenuto per 1d8 ore. Il soggetto cercherà di bere non appena possibile, resistendo al massimo per 1 ora per punto di Saggezza prima di soccombere al desiderio irrefrenabile di ubriacarsi, abbandonando ogni impegno e pagando qualsiasi cifra pur di soddisfare la sua sete. Una volta tornato sobrio, la mania si considera scomparsa.

CORAZZA SPLENDEnte

Aspetto: una corazza di piastre circondata costantemente da un'aura scintillante, che si adatta automaticamente alla taglia di chi la indossa.

Storia: la leggenda della corazza splendente è molto famosa tra i coboldi, in quanto riguarda l'eroe divino che essi venerano come Colui Che Risplende. Secondo il mito, questo eroico e brillante condottiero coboldo fu il primo ad organizzare la sua gente e ad insegnare loro le arti della tattica e dell'imboscata, fu un grande inventore e realizzatore di trappole, e la sua più grande opera fu la creazione della corazza che lo rese famoso grazie alla sua peculiare lucentezza arcana come Colui Che Risplende. Il condottiero arrivò a creare un regno potente e temuto di coboldi nel cuore delle terre degli umani, ma i suoi nemici complottarono contro di lui e durante una battaglia particolarmente cruenta gli tesero una trappola, riuscendo a separarlo dal resto dei suoi fedeli soldati. Vistosi perduto, Colui Che Risplende preferì sacrificare la sua vita piuttosto che venire preso prigioniero e tradire i suoi sudditi, e bevendo un composto di sua invenzione il suo corpo cominciò a ribollire fino a dissolversi. A quel punto la terra sotto ai suoi piedi si spaccò e lo ingoiò, poiché le divinità ebbero pietà della sua sorte e vollero dargli una sepoltura onorevole. Colui Che Risplende non venne mai catturato, e anche se il suo regno crollò, si dice che la sua anima sia sopravvissuta e ascolti ogni giorno la voce del suo popolo. I coboldi non dimenticarono mai i suoi insegnamenti, e ancora oggi si affidano a lui e vagano nelle profondità sotterranee in cerca delle sue spoglie morta-

li, poiché è scritto che chiunque troverà la sua lucente armatura è destinato a unire le tribù per la rinascita della razza cobolda. Attualmente la corazza si trova nelle Caverne di Falun, nel sottosuolo del Soderfjord, ed è stata reclamata dal guerriero coboldo Ps'agh, che ha riunito sotto di sé tutti i coboldi della regione.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo geografico "Gazetteer 7: The Northern Reaches" descrive la corazza in possesso del condottiero coboldo Ps'agh.

Sfera: Materia (Wayland)

Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)

Poteri suggeriti (220 PP):

Corazza di piastre +2, *aura scintillante* permanente

A3. Lampo solare 55 PP

B2. Scopri pericolo 15 PP

C1. Luce perenne 35 PP

D1. Barriera riflettente 20 PP

D1. Longevità 95 PP

Attivazione: la corazza non è attiva quando è rinvenuta, ma può essere attivata solo se il possessore sconfigge almeno tre avversari diversi (non necessariamente contemporaneamente) mentre la indossa. Dopo la terza vittoria, la corazza parla mentalmente al condottiero riconoscendolo come proprio possessore e gli descrive i suoi poteri, comprese le parole magiche per invocarli.

Distruzione: l'armatura può essere distrutta solo se viene colpita dalla Spada del Destino impugnata da un fedele di Halav. Una volta ridotta a zero PD per via degli attacchi di quell'artefatto, la corazza va in frantumi.

Handicap (2)

Mania: una volta che la corazza riconosce un nuovo possessore, egli diventa improvvisamente ossessionato dal desiderio di fondare un nuovo regno, dando battaglia a tutti coloro che occupano il territorio, studiando piani di battaglia e astute macchinazioni politiche per raggiungere il suo scopo, senza interessarsi di niente altro. La mania rimane fino a che non riesce a realizzare il suo sogno e a diventare il capo di una nazione di almeno diecimila individui della sua stessa specie, oppure fino a tre mesi dopo essersi liberato della corazza.

Malus caratteristica: il possessore perde 3 punti di Costituzione ogni volta che indossa l'armatura, e li riguadagna dopo 24 ore da quando la toglie.

Penalità (3)

1. **Dolore:** il possessore perde 3d8 PF, recuperabili solo tramite cure magiche.

2. **Forma gassosa:** il soggetto assume involontariamente la forma gassosa per 3d8 ore.

3. **Malfunzionamento:** il potere evocato funziona al contrario rispetto a quanto desiderato.

CORONA DELLA SOVRANITÀ (SORONA)

Aspetto: un cerchietto d'oro tempestato di brillanti largo un pollice, con una gemma rossa a forma di stella al centro del frontino, che si adatta perfettamente alla fronte di ogni legittimo erede al trono o sovrano della nazione in cui si trova.

Storia: la leggenda della corona della sovranità appartiene a molte delle civiltà del passato e del presente di Mystara, ma è radicata soprattutto tra i normanni, dove

è conosciuta anche come Corona del Sole o Sorona, e la cui fabbricazione viene erroneamente attribuita a Volund, il mitico fabbro degli Aesir, come quasi tutti gli artefatti divini. Nel corso dei secoli, molti autorevoli candidati a governare una nazione hanno avuto la possibilità di trovarla ed usarla, una prova voluta dagli immortali per capire le loro inclinazioni e capacità, per essere certi di ispirare verso la strada dell'immortalità solo i più meritevoli. Tra questi i più famosi sono Frey (il primo Gran Re delle Terre del Nord), Halav (Re di Traldas e Kendach), Gorm (che regnò per un certo periodo su Cynidicea), e Ruthin, colui che per primo diede un codice di leggi alle genti del nord e fondò la monarchia in Vestland (in seguito venerato col nome di Forsetta). Dopo essere passata di mano in mano attraverso varie nazioni, la Sorona tornò in possesso del Culto di Ruthin nel VII secolo DI. Attualmente è l'oggetto più prezioso del tesoro reale vestlandese e viene custodita gelosamente dal monarca del Vestland per mantenere saldo il controllo sulla nazione e resistere alle pressioni politiche e militari dei vicini ostlandesi ed ethengariani.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "X13: Crown of Ancient Glory" introduce la Sorona come corona magica del legittimo erede al trono del Vestland, e lo scopo dell'avventura è recuperarla per ripristinare la dinastia reale vestlandese, mettendo fine alla guerra civile scatenata dall'usurpatore.

Sfera: Pensiero (Odino)	
Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)	
Poteri suggeriti (450 PP):	
Corona di protezione +3, <i>ESP</i> una volta al giorno	
A2. Esigere	70 PP
B1. Divinazione	40 PP
B2. Oracolo	30 PP
C1. Avvento degli eroi	70 PP
C1. Desiderio	100 PP
D3. Benevolenza divina	70 PP
D5. Baluardo	70 PP

Attivazione: la corona si attiva solo quando viene indossata da un personaggio Legale, concedendogli l'uso limitato a una volta al giorno di soli due poteri, *divinazione* e *oracolo*. Se invece viene indossata da un legittimo erede al trono della regione in cui si trova (ovvero la persona che per linea di sangue regna o è destinata a regnare), essa gli rivela telepaticamente lui tutti i suoi poteri, che può usare semplicemente concentrandosi mentre la indossa. Qualsiasi altro suo possessore potrà sfruttare solo i due poteri sopraccitati, anche qualora venisse a conoscenza dei poteri nascosti, che restano appannaggio solo dei legittimi sovrani di una nazione.

Distruzione: se la corona viene colpita dal legittimo sovrano di un popolo di livello uguale o superiore al suo possessore, usando un altro artefatto di grado superiore o più potente, una volta ridotta a zero PD essa non è più riparabile e va distrutta definitivamente.

Handicap (3)

Costo operativo: ogni volta che esprime un *desiderio*, il personaggio vede svanire il 20% dei propri tesori, ovunque essi siano custoditi.

Errore magico: ogni incantesimo del possessore della colomba ha il 50% di probabilità di fallire se usato per danneggiare un membro della nobiltà del suo popolo.

Mania: dopo aver invocato la *benevolenza divina* per la prima volta, il possessore della corona rifiuta di separarsi dal manufatto per qualsiasi motivo, e se gli viene tolta sarà disposto ad uccidere chiunque pur di riappropriarsene. La mania svanisce dopo un mese senza aver indossato la corona, oppure se un nuovo legittimo sovrano viene incoronato al suo posto con la Sorona.

Penalità (5)

1. **Debolezza magica:** ogni incantesimo del possessore della corona concede un bonus di +3 al TS per evitarlo o ridurne gli effetti.
2. **Malfunzionamento:** il potere evocato non funziona pur consumando i PP richiesti.
3. **Malus caratteristica:** il punteggio della Costituzione del personaggio cala di 2 punti permanenti.
4. **Forma gassosa:** il soggetto assume involontariamente la forma gassosa per 3d4 ore.
5. **Malus ai TS:** il possessore della corona riceve un malus di -3 a tutti i TS contro effetti mentali.

DONI DEI KORRIGAN

Aspetto: vi sono nove manufatti lasciati dai Korrigan, uno per ciascun eroe, e tutti condividono gli stessi poteri di un artefatto Minore, anche se ciascuno possiede un potere e un utilizzo diverso.

Cacciatore Silente: un arco corto +3 realizzato da un ramo di betulla bianca e corda ricavata dai tendini di un drago, col potere permanente di *creare proiettili*.

Campione Indomito: una spada lunga +2, +5 contro draghi realizzata con lama di adamantite ed elsa fatta di filigrana d'argento simile a rampicanti, col potere permanente di *protezione da proiettili normali*.

Custode delle Anime: una chiave dorata lunga una spanna col potere permanente di emanare *energia purificatrice* una volta al giorno in un raggio di 18 metri.

Divino Cantore: un'arpa di ebano con intarsi d'argento e fili ricavati dalla seta più resistente col potere permanente di *controllare viventi* finché l'arpista la suona.

Fanciulla di Primavera: un pettine lungo 10 cm di color avorio ricavato da un materiale osseo, con denti radi e sottili, dona a chiunque lo indossi il potere permanente di *libertà di movimento*.

Maestra del Sapere: una pergamena piena di simboli mistici col potere permanente di *divinazione*.

Saggia Guaritrice: un nodoso bastone +3 ricavato da una quercia millenaria e sacra col potere permanente di *rinnovare* come chierico di 20°.

Veggente dei Sogni: uno specchio grande due spanne, ricavato da una sottilissima lastra di ghiaccio proveniente dal piano dei sogni incastonata in una cornice d'argento, in grado di produrre un *sogno* o un *incubo* una volta al giorno.

Vergine dell'Abbondanza: una cornucopia realizzata dal corno di un ariete gigante capace di *creare cibo e acqua* come un chierico di 20° una volta al giorno.

Storia: molti secoli fa viveva nel Wendar un gruppo di nove eroici elfi con capacità magiche e marziali supe-

riori ai loro simili. Essi avevano scelto come emblema della loro compagnia una creatura mistica delle selve, il leggendario Korrigan, tanto raro e sfuggente che nessuno era davvero di descriverlo. I nove Korrigan salvarono gli abitanti del Wendar e delle terre vicine da svariate catastrofi naturali, e li protessero dagli attacchi dei terribili draghi e degli spietati umanoidi del nord, fino a che grazie alle loro conoscenze ed imprese riuscirono ad ascendere tra le sfere celesti, diventando immortali e patroni di quella regione del Mondo Conosciuto. Il loro più grande dono e manufatto, la Stella Elfica, viene custodito come una reliquia dagli elfi del Wendar, ma si parla anche dell'esistenza di altri artefatti che i nove lasciarono disseminati nelle terre toccate dalle loro gesta, in attesa di ispirare nuovi eroi in grado di raccogliere la loro eredità ed ergersi a difensori del Bene.

Fonte: mitologia mystarana. Il set Master descrive il Pettine dei Korrigan nella sezione relativa agli artefatti, qui considerato solo uno dei nove manufatti creati.

Sfera: Energia (i Korrigan)	
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
Poteri suggeriti (100 PP):	
C2. Velocità	35 PP
C2. Autometamorfosi	40 PP
D1. Cura malattie	25 PP

Attivazione: ognuno dei nove doni non è attivo al momento del ritrovamento. Per attivarlo occorre gettarlo in un fuoco che arda per tutta la notte, ed estrarlo dalle braci al sorgere del sole: a quel punto il dono si attiva, e rivelerà i suoi poteri telepaticamente a qualsiasi elfo o mezzelfo. Ogni altro individuo può scoprire i suoi poteri solo tramite una *conoscenza* o nel caso in cui salvi la vita ad un elfo mentre porta con sé il dono, che comunicherà telepaticamente al possessore la sua vera natura. Per usare ogni potere è sufficiente toccare il dono e concentrarsi sull'effetto desiderato.

Distruzione: i doni possono essere distrutti solo radunandoli nel santuario di Ala Nera (il decimo Korrigan che tradì i compagni) nascosto nel Bosco Oscuro di Baamor nel Wendar, e facendo crollare l'edificio con un'esplosione causata da un artefatto dell'Entropia durante una notte di luna nuova, dopo aver marchiato ognuno dei Doni con il sangue di un innocente.

Handicap (1)

Metamorfosi: il possessore inizia a trasformarsi in un elfo dopo aver usato per la prima volta uno dei poteri del manufatto. La metamorfosi si completa nel giro di 3 mesi, anche se dopo le prime due settimane il soggetto può già notare qualche segno estetico della trasformazione (cambio di statura, lineamenti più aggraziati, ecc.). Nel caso il soggetto abbandoni l'artefatto, la trasformazione si interrompe, e se non usa i suoi poteri per almeno un mese, essa regredisce. Una volta terminata però, la metamorfosi è irreversibile, anche in caso il soggetto perda definitivamente l'artefatto.

Penalità (1)

Effetto collaterale (lentezza): il possessore subisce una *lentezza* permanente, annullabile con *dissolvi magie* contro incantatore di 30° livello.

FRAMMENTO DI SAKKRAD

Aspetto: un cristallo esagonale lungo 90 cm di colore azzurro con spigoli appuntiti.

Storia: secondo un'antichissima leggenda dei giganti, il luogo d'origine della loro stirpe era una montagna talmente imponente che il sole sorgeva dietro uno dei suoi picchi e tramontava dietro quello opposto. La base di questa colossale montagna era composta da una pietra durissima e magica di color azzurro chiamata Sakkrad, il cui riflesso colorava i cieli di tutto il mondo con la stessa tonalità. Un giorno un forestiero (che in base alla cultura che racconta la leggenda può trattarsi di un eroe o di una divinità locale, come Loki, Korotiku, Sinbad o Nob Nar) si presentò ai piedi della montagna sacra dei giganti e con l'inganno riuscì a trafugare un piccolo frammento del sakkrad, scatenando l'ira dei giganti che lasciarono in massa la loro montagna sacra e scesero nel mondo dei mortali per punirlo. Invano lo cercarono per mari e monti, e dopo tante peregrinazioni non seppero più ritrovare la strada per la sacra montagna, finendo costretti ad abitare nel mondo degli umani. Si dice che i poteri di questo frammento siano incredibili, e i saggi spiegano l'assenza di altri miti in cui il frammento sia stato usato col fatto che probabilmente solo gli dei o i giganti possono svelarne e sfruttarne i poteri, mentre altri credono che invece sia andato perduto da tempo o sia stato nascosto tanto bene che nessuno ancora è riuscito ad impossessarsene da eoni.

Fonte: mito della creazione nordafricano.

Sfera: Materia (Ouranos)	
Scala: Maggiore (Limite Poteri: 4A, 4B, 4C, 5D)	
Poteri suggeriti (745 PP):	
A1. Disintegrazione	60 PP
A2. Charme di massa	80 PP
A3. Metamorfosi di ogni oggetto	80 PP
B2. Bussola	10 PP
B2. Individuare il magico	10 PP
B3. Spostamento planare	70 PP
C1. Creare qualunque mostro	90 PP
C2. Telecinesi	50 PP
C2. Cambiaforma	95 PP
D1. Guarigione automatica	100 PP
D3. Fortuna	100 PP

Attivazione: il frammento è attivo quando viene rinvenuta e tutti i suoi poteri vengono rivelati telepaticamente a chiunque lo tocchi, che conosce anche i comandi verbali per evocarli. Questa conoscenza però svanisce non appena il contatto col frammento si interrompe, e solo toccandolo è possibile evocarne i poteri con la giusta parola di attivazione.

Distruzione: il frammento può essere distrutto solo se viene colpito dal Martello di Kagyar mentre si trova su un'incudine in adamantite forgiata da un gigante del fuoco nelle viscere della terra.

Handicap (4)

Avidità: chiunque veda il possessore dell'artefatto produrre un effetto tangibile deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità di -4 per evitare di essere assalito dall'irrefrenabile desiderio di assalire il soggetto per impossessarsi del frammento a qualsiasi costo.

Costo operativo: ogni volta che si evoca uno dei poteri da 100 PP, il soggetto perde il 10% dei tesori posseduti (ovunque essi siano, svaniscono), considerato sul valore totale di preziosi e oggetti magici in suo possesso.

Destino: ogni volta che si evoca uno dei poteri da 100 PP esiste una probabilità cumulativa del 2% che appaia un immortale della Materia. Coloro che lo fissano devono effettuare un TS contro Raggio della Morte a -10 o morire sul colpo; chi invece distoglie lo sguardo non ha penalità al Tiro Salvezza per evitare la morte. Nel round seguente l'immortale prende con sé il manufatto e il suo possessore (impossibile evitarlo) e si trasporta in un piano esterno dove trattiene come prigioniero il soggetto, mentre il frammento viene rimandato sul Primo Piano in una locazione casuale (ma distante almeno 10.000 km dal punto in cui è stato prelevato).

Errore magico: dopo aver invocato per la prima volta uno dei poteri dell'artefatto, ogni volta che il soggetto evoca un incantesimo (ad eccezione di quelli posseduti dall'artefatto) c'è una probabilità del 25% che questi non si manifesti e che vada sprecato.

Penalità (8)

1. **Amnesia:** il possessore subisce Amnesia per 2d20 giorni.
2. **Apatia:** il possessore rischia l'effetto Apatia se non effettua un TS contro Incantesimi a -5 per evitarlo.
3. **Campo anti-magia:** il campo anti-magia al 100% intorno all'artefatto può essere annullato solo con un *desiderio* oppure immergendo il frammento nell'acqua presente in uno dei due circoli polari del pianeta.
4. **Dolore:** il possessore dell'artefatto perde 40 PF temporaneamente, recuperabili con cure magiche o col normale processo di guarigione.
5. **Effetto collaterale (esplosione):** ai piedi del possessore dell'artefatto appare una *palla di fuoco ritardata* che esploderà dopo 1d4 round.
6. **Malfunzionamento:** ogni volta che viene evocata la *guarigione automatica* è possibile che i PP vengano spesi ma la cura faccia recuperare solo 10 PF, senza guarire altri effetti.
7. **Malus ai TS:** tutti i TS del personaggio contro effetti basati sul Fuoco subiscono una penalità di -8.
8. **Paranoia:** il possessore subisce la Paranoia.

GEMMA DELLE ANIME

Aspetto: un rubino largo due pollici con l'immagine tridimensionale di un teschio bianco al suo interno.

Storia: questo malefico artefatto è stato creato dal signore della morte per tentare e corrompere i mortali, facendoli cadere nelle sue grinfie, e pare abbia assolto egregiamente al suo compito nel corso dei secoli. La gemma compare in diversi racconti relativi alla caduta di potenti figure della storia del Mondo Conosciuto, tradite dalla loro avidità e dalla ricerca della gemma che secondo la leggenda si dice possa esaudire qualsiasi desiderio di chi la possiede, ma a caro prezzo. La gemma ha fatto la sua ultima comparsa nella Repubblica di Darokin verso la fine del secolo precedente, ma è

sparita dopo aver causato gravi disastri e la morte tragica del suo ricco possessore.

Fonte: mitologia mystarana. Nel modulo d'avventura "X10: Red Arrow, Black Shield" il Maestro di Hule possiede la Gemma e grazie ad essa è riuscito a sopravvivere per secoli, edificando un potente regno.

Sfera: Entropia (Thanatos)

Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)

Poteri suggeriti (250 PP):

Gemma del *filatterio vitale*

A1. Palla di fuoco 60 PP

A1. Oscura stretta di Thanatos 90 PP

C1. Desiderio 100 PP

Attivazione: la gemma è inattiva quando viene ritrovata. Solo bagnandola nel sangue di un amico che il suo possessore deve uccidere personalmente la gemma si attiva, legando a sé l'anima del soggetto come per l'incantesimo *filatterio vitale*, che in questo caso protegge il suo possessore anche dall'invecchiamento e dalla paralisi. Il possessore viene a conoscenza delle tre parole d'attivazione dei poteri segreti della gemma solo dopo aver sacrificato altrettante creature innocenti e pure all'artefatto. Il possessore può evocare ciascun potere con la giusta parola solo impugnando la gemma.

Distruzione: la gemma si disgrega solo se viene colpita dal Pugnale di cristallo di Cymorakk durante una notte di luna piena, azione che però distrugge sia la gemma delle anime che il pugnale.

Handicap (2)

Invecchiamento: la prima volta che un soggetto evoca ciascuno dei poteri della gemma invecchia di 2d10 anni (l'effetto si ripete per ognuno dei tre poteri).

Ricarica non automatica: la gemma può recuperare i PP persi solo se viene immersa nel sangue di un essere ucciso da non più di un'ora, e recupera 1 PP per ogni PF che possedeva la vittima, per un massimo di 100 PP al giorno.

Penalità (3)

1. **Apatia:** il possessore subisce l'effetto di Apatia.
2. **Effetto collaterale (esplosione):** ai piedi del possessore dell'artefatto appare una *palla di fuoco ritardata* che esploderà dopo 1d4 round.
3. **Trappola vitale:** il possessore subisce l'effetto di Trappola vitale, e al suo posto fuoriesce la persona già imprigionata nella gemma, oppure un necrospettro (se la gemma non contiene prigionieri), che assalirà chiunque sia presente entro il suo raggio visivo per 2d6 round prima di andarsene.

KRIS SANGUINARIO DI KALA

Aspetto: un kris (pugnale con lama ondulata) in argento con manico d'avorio simile alla testa di un serpente.

Storia: presso le popolazioni del Sind e del Shahjapur il culto della dea Kala è molto conosciuto e temuto, poiché ella incarna la morte come processo di purificazione, e i suoi cultisti sono individui spietati che non si fermano di fronte a nulla per adempiere al volere della dea. Una delle tante leggende vuole che un giorno la dea stesse passeggiando nella foresta quando improvvisamente venne assalita da un feroce demone tigre, che

con una sola zampata la atterrò, bloccandola sotto il suo peso per impedirle di usare le sue armi e divorarla. Kala attese che il demone le si avvicinasse per sbranarla, e con la lingua lo trafisse a entrambi gli occhi accendendolo. Rabbioso, il demone le morse la lingua, che però gli si conficcò nello stomaco e lo perforò, provocandogli la morte tra atroci sofferenze. Kala abbandonò la carcassa impura e andò a lavarsi il viso nel primo torrente che incontrò, dove la lingua le ricrebbe bevendo il sangue di un uomo che vi era annegato poco prima. Quando dei cacciatori trovarono il corpo del demone tigre lo aprirono e lo scuoiarono, e al suo interno trovarono una lingua di metallo ondulato talmente affilata che il solo tocco di uno di loro gli aprì uno squarcio nella mano che finì per farlo morire dissanguato. La lama venne poi affidata ai migliori fabbri del reame, che ne forgiarono il kris sanguinario, consacrandolo a Kala per ringraziarla di averli liberati dal demone. Da quel giorno si dice che il kris debba bere regolarmente la sua offerta di sangue ogni giorno, altrimenti egli pretenderà il tributo dal suo possessore, poiché la sete di Kala non ha mai fine.

Fonte: mitologia indù. Kalì (dal sanscrito kala che significa “nero”, come la pelle della dea) è una delle forme della sposa di Shiva, e incarna la morte nel suo aspetto più freddo, crudele e irremovibile.

Sfera: Entropia (Hel)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (95 PP):

Kris +5, *ferita sanguinante* permanente

A1. Ferire 70 PP

B1. Verità del sangue 25 PP

Attivazione: il kris è attivo quando viene rinvenuto, ma comunica i suoi poteri solo dopo che ha assaggiato prima il sangue del suo possessore, e poi quello di una vittima che viene sacrificata ad esso piantando il kris nel suo cuore una volta morta. A quel punto nella pozza di sangue il possessore del pugnale vede immagini che gli fanno intuire i poteri dell’arma pur senza avere definizioni certe. Per invocare i poteri occorre intingere l’arma nel sangue della vittima (per ferirla o analizzare il sangue) concentrandosi sull’effetto desiderato.

Distruzione: il kris può essere distrutto solo piantandolo nel cuore di pietra di un avatar di Kala. In quel caso l’avatar deve effettuare un TS contro Incantesimi: se riesce, il kris viene risucchiato nel suo corpo e si dissolve, donando i suoi PP residui all’avatar (e quindi a Hel). Se il TS fallisce, l’avatar viene distrutto e il kris si disintegra irreparabilmente.

Handicap (1)

Ricarica non automatica: il kris recupera i PP persi solo esigendo un tributo di sangue. In generale, dal momento in cui perde PP, l’arma inizia a richiedere il tributo, e trascorse 24 ore senza riceverlo assorbe il sangue del suo possessore al ritmo di 1 PF per PP mancante al round. Se invece il kris viene usato per uccidere qualcuno mentre i suoi PP non sono al massimo, esso guadagna 1 PP per ogni PF sottratto alla vittima, senza poi risucchiarli al possessore. Questo tributo di sangue cessa per il soggetto quando il kris trova un

nuovo possessore che si legghi a lui col rituale di attivazione sopra indicato.

Penalità (1)

Repulsione: il soggetto sviluppa un’aura repulsiva dopo il primo uso dell’artefatto. L’aura è permanente finché è in possesso del kris, e ogni creatura che interagisce col personaggio deve effettuare un TS contro Incantesimi per sopportare la sua vicinanza: un TS fallito provoca l’ostilità del soggetto, che assale il personaggio per ucciderlo (se crede di riuscire a sopraffarlo), oppure fugge o lo fa allontanare da altri. Il TS è necessario per ogni nuovo giorno in cui si viene in contatto con il soggetto.

LANCIA FATALE DI ORTNIT

Aspetto: una lancia di due metri con la punta d’acciaio cesellato con decorazioni simili a forme draconiche.

Storia: quest’arma ha portato alla fama il leggendario eroe nordurese Ortnit, grazie alla quale sconfisse un numero impressionante di giganti che terrorizzavano il medio e basso Norwold. Ortnit però poi in maniera quasi ignominiosa scontrandosi contro un giovane drago bianco, e la sua lancia venne reclamata dalla creatura. Qualche secolo più tardi apparve nelle mani del famoso Heldann, ma anch’egli cadde avvelenato per mano di una trappola tesagli dai nemici troll, e da quel giorno l’arma ha la nomea di causare la morte del suo possessore. L’ubicazione della lancia è attualmente sconosciuta, anche se i saggi credono si trovi nel tesoro di qualche tribù di troll delle Terre del Nord.

Fonte: leggende germaniche del XIII secolo narrano le gesta dell’eroe Ortnit insieme al fratello Wolfdietrich.

Sfera: Entropia (Skuld)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (95 PP):

Lancia +5, +10 contro giganti, Traducente

A2. Blocca mostri 40 PP

A4. Slancio offensivo 10 PP

D2. Bonus +1 alla CA 10 PP

D3. Schivare proiettili 35 PP

Attivazione: la lancia è attiva quando viene rinvenuta, e la prima volta che il soggetto brandisce l’arma contro un nemico si attivano tutti i poteri difensivi, mentre il potere di *blocca mostri* e *slancio offensivo* si attivano automaticamente contro la prima creatura che colpisce. Da quel momento, i poteri si attivano solo quando il soggetto impugna la lancia e si verificano le circostanze per poterne beneficiare, o servono per salvargli la vita (in particolare le capacità difensive). Nessuno dei poteri viene mai spiegato al suo possessore dal manufatto, ma devono essere dedotti in base agli eventi.

Distruzione: la lancia può essere distrutta solo dal soffio di uno dei draghi immortali durante una notte di luna nuova.

Handicap (1)

Costo operativo: ogni volta che il soggetto uccide un nemico con la lancia, egli perde 1/3 dei tesori posseduti (ovunque essi siano, svaniscono), considerato sul valore totale di preziosi e oggetti magici in suo possesso.

Penalità (1)

Danni aggiuntivi: ogni volta che il soggetto uccide con la lancia un nemico, per le successive 24 ore subisce danni raddoppiati da qualsiasi soffio del drago; se realizza il TS contro Soffio previsto per contrastare l'attacco, subisce comunque i danni normali.

LANCIA GÁE BULGA

Aspetto: una lancia con asta in legno di quercia e la testa divisa in sette punte ciascuna con sette barbigli ricavati dalle ossa di un mostro marino.

Storia: la lancia Gáe Bulga (che in thratiano significa "lancia del dolore mortale") è l'arma principale dell'epopea che ha per protagonista uno degli eroi thratiani più famosi, Culainn. Partorito si dice dall'unione di Bel e Diulanna, Culainn visse con la madre mortale Deirdre, una sacerdotessa di Diulanna, presso il clan dello zio nella foresta davaniana, fino a quando la Mor'rioghan, impressionata dalla sua forza e dal suo ardore, fece una scommessa con Diulanna per ottenere l'anima del figlio. La Mor'rioghan mise alla prova Culainn in numerose occasioni, che risaltarono la sua astuzia, forza e coraggio, fino al punto da condurre Culainn lontano oltre il Mare del Terrore, nell'Isola dell'Alba, con la speranza di ottenere la mano della donna amata, Emer, solo una volta divenuto un grande guerriero agli occhi del padre di lei. Dopo aver conquistato la fiducia della maestra d'armi Scatach, Culainn venne addestrato alle arti della guerra e affrontò e sconfisse la gemella rivale della sua maestra, la prode Aife. L'epica impresa convinse Scatach che Culainn fosse il guerriero che la Mor'rioghan le aveva profetizzato, e gli donò quindi la Gáe Bulga spiegandogli i suoi poteri e la sua pericolosità, per non sottrarsi al voto fatto alla Mor'rioghan. Prima di andarsene Culainn cede alle lusinghe di Aife e complice il vino giace con lei, facendole promettere di fargli conoscere il figlio che sarebbe nato da quell'unione. Tornato in patria tuttavia, al rifiuto del padre di Emer di concederla in sposa al giovane, Culainn venne invaso dalla furia della Mor'rioghan e distrusse da solo l'intera fortezza del clan, portando via con sé la fanciulla e il tesoro del suo clan. Negli anni successivi molte furono le battaglie che Culainn combatté uscendo sempre vincitore grazie alla Gáe Bulga, accrescendo la sua fama di eroe invincibile e attirandosi numerosi nemici nei clan rivali a quello del suo signore. Dieci anni più tardi, il figlio che aveva avuto da Aife approdò sue terre ma rifiutò di rivelargli la sua identità e pretese di combattere con lui, come l'aveva istruito la madre, affinché Culainn capisse dalle sue gesta che aveva di fronte il figlio. Culainn però fu talmente adirato dal fatto di non riuscire a sconfiggere il giovane che alla fine usò la lancia contro di lui, uccidendo Connla per poi scoprire che si trattava del suo stesso figlio. Questo attirò su di lui grande sventura, e per riparare al torto scelse di accettare l'offerta del suo signore e condusse le sue armate contro i vicini in guerra, finendo col combattere anche col suo più caro amico Ferdiad. Per vincerlo usò di nuovo la Gáe Bulga, ma infine il sangue versato fu per lui in-

sopportabile e rifiutò le offerte di gloria della Mor'rioghan, tanto che ella lo maledisse. Culainn venne infine tradito da uno dei suoi servi e ucciso in un'imboscata, anche se la leggenda vuole che egli morì in piedi, e solo quando un corvo si posò sulla sua spalla per banchettare col suo sangue i nemici ivi radunati capirono che era morto ed ebbero il coraggio di avvicinarlo, dopo tre giorni di attesa. Della sua lancia non si seppe più nulla, anche se alcune storie dicono che il suo fedele auriga Laig la portò via dal campo di battaglia prima che i nemici riuscissero ad impadronirsene e la nascose, alcuni pensano nella sua terra natale, oppure riportandola presso Scatach secondo altri.

Fonte: mitologia celtica. Nel "Táin Bó Cuailnge" ("Razzia delle vacche di Cooley"), il libro centrale di una serie di racconti irlandesi detto "Ciclo dell'Ulster", l'eroe Cú Chulainn ("mastino di Culainn") insieme all'amico Ferdiad viene istruito in terra d'Alba (Scozia) dalla guerriera Scathach, che insegna ad entrambi l'arte della guerra, ma dà al solo Cú Chulainn la fatale lancia Gáe Bulga, tramandandogli il segreto dei suoi micidiali poteri. Tornati in patria il sentiero dei due si separa, ma alla fine del ciclo si scontrano parteggiando per fazioni opposte nella guerra scatenata in seguito alla razzia delle vacche di Cooley voluta da Madb, avversaria del signore servito da Cú Chulainn. Nonostante l'affetto fraterno che li lega, alla fine per aver ragione dell'amico Cú Chulainn si risolve ad usare la Gáe Bulga, che perora il tronco dell'uomo straziandolo orribilmente fino a farlo morire dilaniato quando estrae la lancia.

Sfera: Pensiero (Diulanna)

Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)

Poteri suggeriti (215 PP):

Lancia dentata +3, Perforante

A1. Ferire	70 PP
A4. Slancio offensivo	10 PP
A4. Gittata eccezionale	40 PP
C2. Velocità	35 PP
C2. Giusto potere	60 PP

Attivazione: la lancia è attiva quando viene rinvenuta, ma esiste un particolare rituale per invocare ciascuno dei suoi poteri che viene tramandato da un possessore all'altro. Solo tramite le istruzioni di uno dei precedenti possessori o di Diulanna stessa è quindi possibile conoscere i veri poteri della lancia e come sfruttarli. Per invocare ciascun potere è necessaria una breve cerimonia che implica per alcuni una danza di guerra e per altri la declamazione di un'ode di battaglia che impiega l'azione di movimento del personaggio.

Distruzione: la lancia può essere distrutta solo se viene scagliata direttamente contro lo Scudo Impenetrabile di Alpathia o da esso intercettata. In quel caso entrambi gli artefatti esplodono e la deflagrazione d'energia magica causa 1d6 danni a tutti i presenti entro 30 metri ogni 10 PP residui in entrambi gli oggetti.

Handicap (2)

Cambio d'atteggiamento: il possessore della lancia diventa particolarmente ardimentoso e coraggioso, ansioso di gettarsi in qualsiasi impresa o avventura, anche a rischio della propria vita.

Mania: il possessore è obbligato ad accettare qualsiasi sfida esplicita che riceva da un avversario, e combatterà usando i mezzi a sua disposizione (seguendo le regole del duello solo se è Legale) senza mai fuggire di fronte al nemico, fino a che la sfida non si risolve in suo favore o con la sua morte.

Penalità (3)

1. **Dolore:** il possessore dell'artefatto perde 5d8 PF, recuperabili solo tramite cure magiche.
2. **Effetto collaterale (furia):** il possessore entra in Furia come per l'omonimo effetto dell'incantesimo clericale di 5° livello *pazzia* (nessun TS permesso) per i successivi 2d6 minuti.
3. **Malus caratteristica:** il punteggio di Saggezza del soggetto si riduce di 3 punti in modo permanente.

LETTO DEL RE LUCERTOLA

Aspetto: un letto di grandi dimensioni composto da una struttura di legno consumata dal tempo, sulle cui assi sono stese delle strisce di pelle squamosa mummificata e incise con strani glifi e pittogrammi.

Storia: il letto del Re Lucertola è un artefatto antichissimo che risale all'epoca in cui gli umani ancora vivevano come cavernicoli e i rettiloidi dominavano gran parte del mondo. Esso venne creato da Demogorgone per ottenere l'appoggio di uno stuolo sempre più consistente di fedeli dimostrando la sua immortalità, fino a permettergli di diventare una vera e propria divinità, elargendo favori e cure in cambio della sottomissione di coloro che usufruivano dei poteri del letto. In seguito agli sconvolgimenti che causarono la caduta dei rettiloidi e l'ascesa degli umani, il letto andò perduto e si trova ora sepolto sotto il suolo alasiyano, in una caverna sommersa che è la tomba di un sacerdote lucertoloide nei pressi del pozzo del villaggio di Kirkuk.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo geografico "GAZ2: Emirates of Ylaruam" descrive in dettaglio il Letto del Re Lucertola, compresa storia e poteri.

Sfera: Entropia (Demogorgone)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (185 PP):	
D1. Cura ferite gravi	25 PP
D1. Cura malattie	25 PP
D1. Resurrezione	60 PP
D1. Rigenerazione	75 PP

Attivazione: il letto non è attivo quando viene rinvenuto, ma per attivarlo è sufficiente versarvi sopra almeno un litro di sangue lucertoloide. A quel punto i poteri si attivano automaticamente ogni volta che un individuo si sdraia su di esso e necessita delle cure appropriate, anche se egli viene anche automaticamente sottoposto a *charme* in favore del possessore del letto (ovvero chi vi ha versato sopra il sangue per attivarlo). Il letto si disattiva se non viene poi usato per più di un anno.

Distruzione: il letto può essere distrutto solo se è usato per risorgere un non-morto dopo che è stato ucciso e la sua anima purificata. A quel punto se il cadavere viene steso sul letto e risorto grazie ad esso, il soggetto torna in vita ma il letto si decompone e marcisce inesorabilmente, provocando anche la morte del suo possessore.

Handicap (2)

Attrazione: qualsiasi soggetto che usi il letto viene colpito da *charme*, e se non resiste all'effetto con un TS contro Incantesimi mentali a -4 si considera affascinato dal possessore del letto.

Metamorfosi: il possessore del letto e chiunque venga curato dal letto si trasforma lentamente in un lucertoloide. Dopo tre mesi la mutazione è definitiva, ma può essere interrotta prima con *scaccia maledizioni* da un chierico di almeno 20° livello.

Penalità (3)

1. **Dolore:** il possessore dell'artefatto perde 3d8 PF, recuperabili solo tramite cure magiche.
2. **Effetto collaterale (stordimento):** il possessore del letto è stordito ogni volta che il letto viene usato o che rischia di morire (perdita di almeno 5 PF), a meno che non effettui un TS contro Incantesimi con penalità di -4. Lo stordimento dura 1d6 turni, durante i quali è incapace di parlare e agire con raziocinio (biacchia in maniera incoerente e agisce in maniera scoordinata), e non può quindi evocare incantesimi o oggetti ad attivazione vocale né attaccare in alcun modo.
3. **Mania:** il possessore perde lentamente le memorie relative alla sua vita, che vengono sostituite da quelle mortali di Demogorgone. Dopo tre mesi, egli crederà di essere Demogorgone e cercherà di portare avanti il suo piano per far risorgere un impero rettiloide e conquistare l'immortalità. Questo stato può essere guarito temporaneamente con *scaccia maledizioni* (che fa recuperare le memorie originali) pronunciato da un chierico di almeno 20° livello.

LIBRO DEI MORTI

Aspetto: un libro largo tre spanne con la copertina rilegata in pelle umana che mostra su quella anteriore un volto urlante in rilievo, mentre le pagine interne sono di carta pergamena ingiallita e vergate con inchiostro rosso (il sangue del suo creatore).

Storia: conosciuto anche come *Kitab al-Azif* da nithiani e alasyiani, *Necronomicon* da mileniani e traldar e *Libris Mortis* dai thyatiani, questo famigerato testo è materia di accesa discussione tra tutti i più eruditi saggi e negromanti del mondo. Si dice che il libro sia stato scritto in origine da un alchimista geniale e folle di nome Alhazred appartenuto ad una civiltà scomparsa (nithiana), mentre altri ritengono si trattasse di un eretico di nazionalità diversa (il monaco Filetas secondo la tradizione mileniana o Wormius per quella thyatiana). Secondo la leggenda, il libro fu ispirato da Nostra Signora delle Tenebre (Nyx) che rivelò allo scrittore tutti i segreti delle arti negromantiche. Purtroppo, la conoscenza portò l'uomo alla pazzia, e si dice che questi si gettò dalla torre in cui viveva poco dopo aver terminato la stesura del libro, che passò poi di mano in mano procurando una sorte simile a quasi tutti i suoi possessori, finendo nella lista dei testi proibiti di molte chiese e culti presenti nel mondo. Vi sono numerose riproduzioni parziali del vero Libro dei Morti diffuse presso le

biblioteche private di molti negromanti, ciascuna contenente solo le parti meno disturbanti del suo sapere, ma nessuna è in grado di emulare il vero potere racchiuso tra le pagine originali del tomo, sulla cui reale ubicazione non si hanno notizie certe.

Fonte: mitologia egizia e letteratura fantastica. Il libro dei morti secondo la tradizione egizia è in realtà un documento trovato in numerose tombe che elencava una serie di pratiche magico-religiose utili al defunto nel suo passaggio verso l'Aldilà, che si riteneva irto di difficoltà. In questo caso è stato accostato al ciclo di racconti creati da Howard Phillips Lovecraft a metà del XIX secolo denominati "Miti di Cthulhu", in cui tra i vari testi di pseudobibbia inventati dall'autore figura in maniera prominente il Necronomicon ("Libro che riguarda la morte" in latino), utile per evocare le divinità del pantheon lovecraftiano, seppur mettendo a rischio la propria sanità mentale.

Sfera: Entropia (Nyx)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (245 PP):	
Libro di <i>animazione dei morti</i> una volta al giorno	
A1. Infliggi ferite gravi	30 PP
A3. Possessione delle spoglie	40 PP
A3. Controllare non-morti	60 PP
B1. Parlare coi morti	25 PP
C1. Creare non-morti superiori	80 PP
D1. Guarigione negromantica	10 PP

Attivazione: il libro si attiva non appena qualcuno lo apre, ma se chi lo legge ha allineamento Buono egli deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali a -4 o essere colpito da *demenza precoce*. Tutti gli altri riescono a decifrarne il codice solo con *lettura dei linguaggi*, potendo così leggere attraverso le sue pagine le formule per evocare i poteri in esso racchiusi, che devono essere lette di volta in volta tenendo il libro aperto di fronte a sé. Inoltre il possesso del libro garantisce un bonus di +3 a tutte le prove di *Magia Nera*.

Distruzione: il libro può essere distrutto solo se viene benedetto da un sacerdote Buono devoto ad una divinità nemica dei non-morti all'interno di un luogo consacrato ad una divinità della Vita. A quel punto se viene immerso completamente in una bacinella contenente cinque litri di acqua santa e altrettanti litri di lacrime di neonato, l'inchiostro con cui è scritto si scioglie definitivamente e il libro viene ridotto in cenere.

Handicap (2)

Cambio d'atteggiamento: il possessore del libro diventa ossessionato dalla morte, veste con colori scuri, tende a essere a disagio alla luce del sole, si occupa sempre più di questioni attinenti alla negromanzia, e sviluppa un macabro umorismo nero e gusti necrofilii.

Metamorfosi: il possessore si trasforma lentamente in un non-morto corporeo di livello equivalente in base alla classe di appartenenza (Mummia se Chierico, Vampiro se Mago, Spettro se Guerriero, Ghoul se Ladro). La metamorfosi è lenta e impiega 1 settimana per livello del personaggio prima di completarsi: se il soggetto perde il possesso del libro per oltre un mese prima di trasformarsi completamente, il processo si arresta e la metamorfosi decade. Se invece il soggetto muo-

re mentre si sta realizzando la trasformazione, si risveglia immediatamente come non-morto del tipo indicato.

Penalità (3)

- Effetto collaterale (evocazione):** davanti al possessore del libro compare una creatura extraplanare (40%) o un non-morto (40%) con DV superiori o uguali al soggetto. L'essere è convinto che solo impadronendosi del libro potrà tornare nel suo mondo, così tenterà di ingannare e uccidere il suo possessore per mettere le mani sul libro. Se riesce ad eliminare il possessore del tomo, l'essere svanisce e con esso anche il Libro dei Morti, che ricomparirà 1d100 giorni più tardi in una tomba o in una biblioteca del Primo Piano.
- Malfunzionamento:** l'effetto richiesto non si manifesta pur consumando i PP, e il possessore viene colpito dalla *demenza precoce* (v. incantesimo arcano di 6°), a cui può resistere con un favorevole TS contro Incantesimi mentali a -4.
- Malus caratteristica:** i punteggi di Saggezza e Carisma del soggetto si riducono di 3 punti in modo permanente.

LIBRO DELLA VITA

Aspetto: un tomo pesante 5 kg, largo tre spanne e spesso un palmo, con copertine di marmo bianco che recano incisi simboli mistici tra cui domina un serpente che si morde la coda al centro della copertina superiore.

Storia: esiste una leggenda comune a tutti i saggi mystarani circa l'esistenza di un libro in cui sarebbe conservata l'intera storia passata, presente e futura di chiunque riesca a leggerlo. Secondo questi saggi, il Libro della Vita permetterebbe addirittura di cambiare la propria storia scrivendo e cancellando tra le sue pagine, e per questo viene conservato gelosamente da una setta di monaci asceti che ha giurato di proteggere il corso della storia a costo della propria vita. Molti hanno tentato di trovare il tomo, in particolare molti individui spietati e avidi di potere, ma fino a questo momento nessuno può vantare di esservi riuscito... sempre che invece ciò non sia già accaduto ma nessuno lo ricordi, avendo il libro cambiato anche le memorie di tutti gli abitanti del pianeta.

Fonte: mitologia mystarana. L'immortale Fugit compare nel modulo d'avventura "IM3: The Best of Intentions", pur senza che sia menzionato il Libro.

Sfera: Tempo (Fugit)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (200 PP):	
Libro della <i>conoscenza</i> una volta alla settimana	
B2. Presagio	30 PP
B3. Viaggio nel tempo	100 PP
D1. Guarigione	70 PP

Attivazione: il libro si attiva non appena qualcuno lo apre e tocca la copertina, iniziando a scrivere sulle sue pagine la storia completa e dettagliata di quello che diventerà il suo nuovo possessore, a partire dal giorno della sua nascita fino al presente fino a metà del volume, marcata da un nastro segnalibro rosso, mentre nella seconda metà si trova il resoconto della vita dal futuro

prossimo fino alla sua morte. Il libro impiega 1 giorno per ogni anno di vita del soggetto per scrivere tutta la sua storia, e solo una volta terminata comunica telepaticamente al suo possessore i propri poteri magici, attivabili semplicemente scrivendo sull'ultima pagina corrispondente al presente del possessore il cambiamento desiderato (i suoi poteri possono influenzare solo il possessore del libro), mentre chiunque può usare la *conoscenza* aprendo il libro e concentrandosi per un turno per ottenere le informazioni desiderate.

Distruzione: il libro può essere distrutto solo se Fugit viene costretto a scrivere su di esso che non lo ha mai creato, usando la Piuma di Fidiias.

Handicap (2)

Amnesia: ogni volta che cerca di leggere il proprio futuro nel libro, il possessore viene colpito da Amnesia per 1d8 giorni, dimenticando oltre alle sue competenze di classe anche le informazioni sul suo futuro. L'unico modo per ovviare a questo handicap è leggere il libro con l'ausilio degli Occhiali della Visione di Fugit.

Limite d'uso: il potere di viaggio nel tempo permette ad ogni possessore del libro di modificare un solo evento del suo passato. Così facendo crea una realtà alternativa in base a quanto scritto, in cui il soggetto viene immediatamente trasportato nel momento stesso in cui ha scelto di modificare l'evento. Il soggetto potrà continuare a vivere nella realtà alternativa creata da quel momento, nelle condizioni fisiche che aveva nel momento del passato in cui si è incarnato, pur conservando le conoscenze, le capacità e l'esperienza del "futuro". A quel punto però il soggetto perde il possesso del libro, che si richiude e le cui pagine tornano bianche in attesa di un nuovo possessore.

Penalità (3)

1. **Invecchiamento:** il possessore invecchia di 3d10 anni in maniera permanente, se effettua un favorevole TS contro Incantesimi a -5 invecchia solo di 1d10 anni.
2. **Malus caratteristica:** il punteggio di Intelligenza del soggetto cala di 1d4 punti permanentemente.
3. **Memoria labile:** il possessore dimentica subito tutti gli incantesimi memorizzati dei primi 2 livelli.

MANO DELLA CARITÀ

Aspetto: un bastone di legno bianco che termina con una mano aperta scolpita all'estremità superiore.

Storia: secondo una leggenda diffusa tra vari popoli davaniani, all'inizio della creazione del mondo tutto era piacevole, gli esseri viventi dimoravano in un paradiso terrestre in pace tra loro, e gli dei le guidavano con saggezza, e nessuno conosceva la sofferenza o la vecchiaia. Un infausto giorno tuttavia, la Morte andò a lamentarsi con gli altri dei per il suo stato miserevole: nessun vivente si accostava mai alla sua dimora, nessuno parlava con lei o la comprendeva, e questo era profondamente ingiusto. Gli altri dei ebbero pietà e acconsentirono alla Morte di chiamare a sé i più anziani tra i viventi, che così iniziarono a morire. Tutti gli esseri intelligenti cominciarono a rispettare la Morte e ad offrirle sacrifici per blandirla e ritardare la sua venuta.

Ben presto, la paura della morte scatenò l'avidità, l'egoismo e l'invidia negli esseri intelligenti, e l'animo dei mortali, corrotto dalle sue paure, si ammalò di malvagità e violenza. Il più saggio e benevolo tra gli dei vide la sofferenza dell'uomo e sapendo che era stata causata da una decisione divina, scese nel mondo per diffondere parole di speranza e di carità. I cuori dei mortali però erano ormai induriti dalle cattive emozioni e dalle paure, così molti di loro scacciarono il Plasmatore, mentre i più crudeli lo presero e lo torturarono a morte, fino a smembrarlo e gettare i suoi resti in pasto alle fiere della foresta. Uno di coloro che avevano ascoltato e creduto alle sue parole riuscì a salvare la sua mano destra, e con grande perizia la imbalsamò facendone una reliquia che poi attaccò magicamente su un bastone. Così il Profeta continuò a diffondere ai deboli e agli afflitti il messaggio di speranza e amore del Plasmatore, mostrando come prova dei suoi insegnamenti e del suo sacrificio la Mano della Carità, il suo dono alle genti terrene per lenire le loro sofferenze.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "IM3: Best of Intentions" menziona la creazione della Mano della Carità ad opera del Plasmatore (Durblaga) nel suo background.

Sfera: Energia (Plasmatore)	
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
Poteri suggeriti (100 PP):	
Bastone guaritore con <i>cerchio di protezione</i> dal male permanente	
D1. Cerchio di guarigione	45 PP
D1. Scaccia maledizioni	55 PP

Attivazione: il bastone è attivo quando viene rinvenuto e comunica tutti i suoi poteri a qualsiasi creatura non Malvagia che lo tocchi, mentre gli esseri Malvagi subiscono 1d6 punti di danno per ogni round in cui lo toccano. Per evocare ciascun potere è necessario impugnare il bastone e toccare con esso il soggetto o la zona su cui evocare l'incantesimo.

Distruzione: il bastone può essere distrutto se viene dissacrato da un sacerdote dell'Entropia e in seguito spezzato da un'arma artefatto entropica mentre si trova nel piano di residenza del Plasmatore.

Handicap (1)

Maldestro: il possessore della mano ha una probabilità del 30% che ogni suo attacco che causa danni (sia con armi che con incantesimi) gli si rivolti contro.

Penalità (1)

Cambio d'allineamento: dopo aver usato la mano per la prima volta, il soggetto diventa Legale, e se lo è già diventa anche Buono.

MARTELLO DI DENWARF

Aspetto: un martello da guerra con testa in adamantite e impugnatura in pegno pietrificato, su cui è inciso il simbolo di Kagyar (martello e scalpello incrociati).

Storia: secondo le cronache storiche dei nani di Casa di Roccia, dopo il cataclisma che sconvolse il mondo, Kagyar mandò sulla terra il suo eletto Denwarf per guidare i suoi eletti verso una nuova terra e insegnare loro tutto ciò che gli sarebbe servito per sopravvivere e

prosperare. La saggezza e le capacità nelle arti di Denwarf erano superate solo dal suo coraggio e dalla prestanta in battaglia, forte del martello sacro che Kagyar stesso aveva forgiato per lui. Denwarf insegnò ai nani i segreti della forgiatura magica e donò loro la prima Fucina del Potere, addestrandoli per diventare artigiani insuperabili e guerrieri senza paura. Con lui alla loro testa, i nani sbaragliarono le orde di goblinoidi che infestavano le montagne e le caverne che scelsero come nuova patria e qui fondarono Casa di Roccia. Poi, un giorno Denwarf scese nelle caverne più profonde senza mai più far ritorno, intimando ai suoi seguaci di non cercarlo ma promettendo che sarebbe tornato in futuro solo se la Casa di Roccia avesse rischiato di cadere. La leggenda vuole che il suo mitico martello sia sparito con lui, e giaccia da qualche parte nelle profonde gallerie inesplorate sotto la Casa di Roccia dei nani.

Fonte: mitologia mystarana. Il supplemento geografico "Gazetteer 6: The Dwarves of Rockhome" descrive la storia nanica e l'importante contributo alla fondazione del regno di Denwarf, golem-titano inviato da Kagyar in seguito sparito nelle grotte più profonde e tutt'ora in stato di animazione sospesa.

Sfera: Materia (Kagyar)	
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
Poteri suggeriti (100 PP):	
Martello da guerra +5, Dirompente	
A4. Slancio offensivo	10 PP
A4. Furia	25 PP
C3. Dissoluzione*	50 PP
D3. Protezione dal male	15 PP

Attivazione: il martello è attivo quando viene rinvenuto e comunica telepaticamente i suoi poteri a qualsiasi nano o seguace di Kagyar che lo impugni e non vi è altro modo per scoprirli. Per usare ciascun potere è sufficiente impugnare il martello e invocare la preghiera appropriata rivolta a Kagyar.

Distruzione: il martello può essere distrutto solo se viene portato in una Fucina del Potere nanica e una volta prosciugati i suoi PP viene usato per distruggere la fucina stessa; l'azione provoca l'esplosione della fucina e l'annientamento del martello.

Handicap (1)

Metamorfosi: il possessore inizia a trasformarsi in un nano dopo aver usato per la prima volta uno dei poteri del manufatto. La metamorfosi si completa nel giro di 3 mesi, anche se dopo le prime due settimane il soggetto può già notare qualche segno estetico della trasformazione (cambio di statura, lineamenti più marcati, peluria eccessiva sul viso, passione per i liquori, ecc.). Nel caso il soggetto abbandoni l'artefatto, la trasformazione si interrompe, e se non usa i suoi poteri per almeno un mese, essa regredisce. Una volta terminata però, la metamorfosi è irreversibile, anche in caso il soggetto perda definitivamente l'artefatto.

Penalità (1)

Paranoia: il possessore viene colto da Paranoia.

MASCHERA DI BACHRAEUS

Aspetto: una maschera blu realizzata in ceramica con superficie liscia che copre interamente il volto, con occhi, naso e bocca dipinti di nero vagamente femminili.

Storia: si narra che questa maschera venne creata dal faraone nithiano Bachraeus in seguito ad una maledizione divina per nascondere il suo orribile volto al popolo. In seguito la maschera passò di mano finendo in possesso di un culto segreto mileniano di adoratori di Bachraeus, che si crede asceto tra gli immortali e patrono di serpenti e meduse. Con la caduta dell'Impero di Milenia in Davania il culto si dissolse e la maschera andò perduta. Potrebbe ora trovarsi ancora nel continente davaniano, in possesso di qualche tribù rettiloide o discendente dei mileniani, oppure addirittura essere stata trasferita nel Mondo Cavo insieme ai mileniani.

Fonte: mitologia mystarana. La "Rules Cyclopedia" descrive per sommi capi la Maschera e i suoi poteri, mentre il "Codex Immortalis" descrive approfonditamente Bachraeus e la sua storia.

Sfera: Entropia (Bachraeus)	
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
Poteri suggeriti (100 PP):	
Maschera <i>barriera riflettente</i> permanente	
A2. Charme persone	15 PP
C2. Carne in pietra*	60 PP
D3. Resistenza al veleno	25 PP

Attivazione: la maschera è attiva quando viene ritrovata, e se analizzata irradia un'aura potente di male. Una volta indossata, essa comunica telepaticamente i suoi poteri al possessore, che per evocarli deve solo concentrarsi senza profferire parola.

Distruzione: la maschera può essere distrutta solo se si riflette nello Specchio Ambrato di Ka durante una notte di plenilunio. A quel punto c'è una probabilità del 30% che entrambi gli oggetti vadano in frantumi per ogni round in cui la maschera si riflette nello specchio. Se la maschera si distrugge, il suo possessore resta stordito per 1 turno, al termine del quale perde il ricordo di ogni azione compiuta da quando è entrato in possesso della maschera (compresi i relativi PE guadagnati).

Handicap (1)

Menomazione: una volta indossata, la maschera risucchia lo spirito del possessore e ne distorce i lineamenti riducendo di 1 punto alla settimana il suo Carisma fino ad un punteggio minimo di 4, quando anche i lineamenti disegnati assumono un'aria decisamente malevola. Una volta indossata, la maschera non potrà più essere staccata dal volto fino alla morte del possessore, che causa la pietrificazione del soggetto e di tutto il suo equipaggiamento, ad eccezione della maschera stessa.

Penalità (1)

Malus caratteristica: il punteggio di Forza del soggetto si riduce di 1 punto per 1 ora e se scende a zero muore.

MAZZO DELLE SFERE

Aspetto: un mazzo formato da trenta tessere d'avorio grandi come carte da gioco. Sul retro di ciascuna vi sono incisi una serie di simboli mistici, e in base alla fede di chi li osserva appare predominante il simbolo sacro della sua divinità, viceversa nel caso di non credenti i simboli sono confusi e senza significato. Sul lato anteriore invece vi sono incise trenta immagini diverse, ciascuna delle quali dà il nome alla carta. Le trenta carte sono divise in cinque gruppi ciascuno formato da sei carte, un gruppo per ogni Sfera di Potere immortale.

Storia: il Mazzo delle Sfere è considerato il più potente e leggendario artefatto di tutta Mystara, e le voci sulla sua creazione sono diverse e originali, così come gli appellativi con cui è conosciuto tra i mortali (Mazzo delle Meraviglie, Mazzo del Destino Immortale, Mazzo del Fato, Mazzo dell'Ambizione, e così via). Si può dire che ci sia una storia per ogni popolazione, essendo l'artefatto comparso in varie epoche e presso tutte le etnie che abitano il Multiverso. La vera storia che si cela dietro il mazzo la conoscono solo gli Immortali e non la rivelano. Il mazzo è unico tra gli artefatti poiché venne creato con lo sforzo congiunto dei Gerarchi delle cinque sfere di potere di quell'epoca. Tutto nacque da una disputa tra Ixion e Thanatos sull'effettiva natura dei mortali. Ixion insisteva che essi erano improntati a preservare la vita e l'equilibrio se non vi fosse stata l'azione destabilizzante dell'Entropia, mentre Thanatos riteneva i mortali fallaci per natura e portati al raggiungimento della soddisfazione personale a qualsiasi costo. La discussione avrebbe potuto generare uno scontro aperto tra le sfere dell'Ordine e quella del Caos, ma nella sua infinita saggezza Pax agì da mediatore e propose di creare un artefatto per mettere alla prova i mortali e capire come si sarebbero comportati nel caso avessero avuto per le mani un oggetto tanto potente da cambiare il loro stesso destino. Tutti i gerarchi immortali parteciparono alla creazione del Mazzo delle Sfere, che da quel giorno appare e scompare in vari punti del Multiverso, mettendo alla prova i mortali, mentre gli dei osservano gli esiti del loro esperimento, senza che la questione sia ancora stata risolta.

Fonte: mitologia mystarana. Il supplemento "Dungeon Master Survival Kit" introduce le regole per usare il Mazzo delle Sfere (considerato un oggetto unico creato dagli dei) nell'ambientazione di Mystara.

Sfera: Tutte (Ixion, Ouranos, Pax, Thanatos, Verthandi)

Scala: Artefatto Ultimo

Poteri suggeriti:

Ogni tessera ha un nome e un effetto particolare che non consuma PP ma è evocabile una volta sola quando la si estrae dal mazzo, poi scompare. Le trenta tessere che compongono il mazzo sono divise in cinque semi, uno per ogni Sfera, e sono di seguito descritte.

Tessere dell'Energia

L'Arena: il soggetto viene trasportato in un'arena che si trova in un piano esterno, dove affronta dei mostri scelti dal DM il cui totale di Dadi Vita non superi il livello del personaggio, che se riesce ad ucciderli tutti guadagna un livello d'esperienza, se invece muore riappare con un livello d'esperienza in meno.

La Fiamma: il soggetto diventa immune a qualsiasi danno da fuoco ed è in grado di produrre la *mani brucianti* tre volte al giorno. Tuttavia egli subisce danni doppi da attacchi basati sul gelo o da creature del gelo.

Il Fulmine: il soggetto diventa immune a qualsiasi danno da fulmine o elettricità ed è in grado di produrre la *stretta folgorante* tre volte al giorno. Tuttavia qualsiasi contatto con l'acqua lo stordisce per 1d4 round.

Il Mago: il soggetto diventa immune a qualsiasi effetto magico, dannoso o benefico, e lui stesso non riesce a evocare incantesimi o ad usare oggetti magici ad attivazione. L'effetto è permanente e può essere annullato solo con un *desiderio* espresso da qualcun altro.

Il Nemico: la carta evoca una potente creatura extraplanare davanti al soggetto (spetta al DM deciderne il tipo ma deve sempre avere Dadi Vita almeno pari al livello del personaggio). La creatura sa chi l'ha evocata e sa che l'unico modo per tornare indietro è ucciderla quindi l'attaccherà senza pietà immediatamente. Se il personaggio riesce a resistere e a sconfiggerlo da solo, tutte le sue caratteristiche aumentano di 1 punto; se lo sconfigge aiutato da altri individui, ottiene comunque un punto bonus in una caratteristica a sua scelta.

Il Sole: tutte le caratteristiche del personaggio vengono portate a 19 punti per 1d4 giorni, al termine dei quali il suo corpo esplose in una vampata di fiamme e si riduce in cenere; solo un *desiderio* può riportarlo in vita.

Tessere dell'Entropia

L'Assassino: la Destrezza del soggetto viene portata a 19 punti per un anno, trascorso il quale essa scende a 3 punti per lo stesso periodo di tempo prima di tornare normale. Solo un *desiderio* può ripristinare il valore originale della caratteristica.

Il Guanto: il soggetto è maledetto e subisce una penalità di 4 punti ad ogni Tiro per colpire e per i danni e alla sua Classe d'Armatura per dieci scontri con nemici di pari livello o Dadi Vita. Se riesce a resistere senza essere ucciso, dopo l'ultimo scontro la maledizione svanisce e lui guadagna un livello d'esperienza.

Il Ladro: l'Allineamento del soggetto diventa Caotico; se era già Caotico guadagna un livello d'esperienza.

Lo Spettro: il soggetto è maledetto e ogni notte si trasforma in uno spettro con pari Dadi Vita che va in cerca di nutrimento (agisce senza controllo spinto dalla fame e da istinti malvagi), mentre al mattino ritorna normale senza ricordare nulla. La maledizione può essere spezzata solo con un *desiderio*.

La Tomba: il soggetto viene trasportato dentro una tomba interrata a distanza di 10d100 km e morirà entro 1 ora per asfissia se non viene salvato. Nella tomba è impossibile muoversi ed evocare incantesimi, ma se il personaggio riesce ad uscire in qualche modo la sua Costituzione aumenta di 1d6 punti permanenti.

La Vipera: il soggetto deve effettuare un TS contro Veleno a -4. Se il TS fallisce sviluppa una vulnerabilità al veleno che gli causa una penalità di -4 a ogni TS per resistere ai veleni, e qualsiasi danno subito per contatto con sostanze venefiche è raddoppiato. Se il TS riesce, diventa immune a qualsiasi tipo di veleno naturale o attacco venefico dei mostri e riceve un bonus di +4 ai TS contro veleni alchemici o magici.

Tessere della Materia

L'Albero: la pelle del soggetto si trasforma in dura cor-teccia e la sua Classe d'Armatura naturale diventa 2, con un Valore d'Armatura di 2 punti che scala da ogni danno subito. Tuttavia i suoi punteggi di Destrezza e Carisma sono ridotti di 6 punti.

L'Animale: il soggetto acquisisce la capacità di tra-sformarsi in un qualsiasi animale normale in maniera permanente, come per l'incantesimo *forma animale*. Tuttavia, trascorso un anno dalla prima trasformazione, ogni volta che il personaggio assume una forma anima-le dovrà effettuare una prova di Saggezza: al primo fal-limento la metamorfosi sarà reversibile solo con un *de-siderio*, che priverà il personaggio anche del potere.

Il Drago: il soggetto guadagna istantaneamente una capacità tipica di un drago con DV pari al suo livello (minimo Adulto). Contemporaneamente, il drago più vicino perde questa sua capacità e viene immediatamente a conoscenza dell'identità e del luogo in cui si trova il responsabile, sapendo che potrà riguadagnarla solo uccidendolo. Se il personaggio uccide il drago, mantiene la capacità speciale acquisita in maniera per-manente. Per determinare l'abilità rubata e il tipo di drago tirare due volte 1d10 sulla tabella:

Id10	Capacità	Tipo di drago
1	Soffio	Nero
2	Classe d'Armatura	Blu
3	Sensi acuti	Verde
4	Attacchi con artigli	Rosso
5	Attacco con morso	Bianco
6	Attacco con sputo	Ottone
7	Forma alternativa	Rame
8	Ruggito terrorizzante	Bronzo
9	Potere magico di razza	Argento
10	Immunità	Dorato

La Gemma: a distanza di 24 ore il soggetto rinviene una gemma di rara perfezione che può raggiungere sul mercato un valore pari ai Punti Esperienza che aveva quando ha estratto la carta (max. 500.000).

Il Gigante: la Forza del soggetto viene portata a 19 punti per un anno, trascorso il quale essa scende a 3 punti per lo stesso periodo di tempo prima di tornare normale. Solo un *desiderio* può ripristinare il valore originale della caratteristica.

La Spada: il soggetto effettua un TS contro Incantesimi a -5. Se il TS riesce, la sua arma favorita viene potenziata e il suo bonus aumenta di 1d4 punti (fino al mas-simo di +5) in modo permanente. Se il TS fallisce, la sua arma favorita viene maledetta e il suo bonus dimi-nuisce di 1d4 punti in maniera permanente.

Tessere del Pensiero

Il Folle: i punteggi di Saggezza e Intelligenza del sog-getto si abbassano di 6 punti permanentemente.

La Freccia: il soggetto ha un bonus di +4 al Tiro per Colpire con qualsiasi tipo di arco o balestra, ma chiun-que lo attacchi con queste armi ha lo stesso bonus.

Il Libro: l'Intelligenza del soggetto viene portata a 19 punti per un anno, trascorso il quale essa scende a 3 punti per lo stesso periodo di tempo prima di tornare normale. Solo un *desiderio* può ripristinare il valore originale della caratteristica.

Il Paladino: l'Allineamento del soggetto diventa Lega-le; se il personaggio era già Legale guadagna un livello d'esperienza.

Il Sapiente: i punteggi di Saggezza e Intelligenza del soggetto si alzano di 3 punti permanentemente.

Le Stelle: la Saggezza del soggetto viene portata a 19 punti per un anno, trascorso il quale essa scende a 3 punti per lo stesso periodo di tempo prima di tornare normale. Solo un *desiderio* può ripristinare il valore originale della caratteristica.

Tessere del Tempo

La Clessidra: il soggetto invecchia istantaneamente di 30 anni e deve effettuare un favorevole TS contro Rag-gio della Morte a -4; se fallisce muore a causa dello choc corporeo, viceversa il suo Carisma aumenta di 1d6 punti permanenti.

Il Giudice: il soggetto subisce il giudizio del Fato. Oc-corre tirare 1d100 e confrontare il risultato con il Valo-re Personale (dato dalla somma del suo livello e della sua caratteristica migliore): se il risultato del tiro è infe-riore al VP, tutte le sue caratteristiche aumentano di 1 punto, viceversa tutti i punteggi calano di 1 punto in maniera permanente.

L'Elfo: il soggetto si trasforma istantaneamente in un elfo (sottorazza scelta in base alle sue caratteristiche migliori); se già apparteneva a questa razza, guadagna un livello d'esperienza.

Il Guaritore: il soggetto guadagna la capacità straordi-naria di rigenerare 1 PF al turno.

La Luna: la Destrezza del soggetto aumenta di 2 punti permanentemente, ma alla prima luna piena si trasfor-ma in un licanthropo (fenotipo scelto in base al carattere del personaggio), e la licanthropia potrà essere guarita solo tramite un *desiderio*.

La Torre: il soggetto vede materializzarsi una piccola torre d'avorio grande quanto il pezzo degli scacchi. Toccandola è in grado di entrarvi sfruttando gli effetti dell'incantesimo *rifugio dimensionale* in maniera per-manente.

Attivazione: il mazzo è attivo quando viene rinvenuto e viene sempre trovato con le tessere impilate esponen-do il retro verso l'alto, senza che sia possibile per chi lo osserva vedere l'immagine sul fronte di ogni carta. Se lo si capovolge per poter sbirciare, il mazzo scompare e viene estratta una carta a caso come fosse quella pre-sente in fondo al mazzo.

Per usarlo è sufficiente estrarre una carta dal mazzo, che viene determinata casualmente dal Master tirando 1d5 (1d10 diviso due) per stabilire il seme (l'ordine dei semi è quello alfabetico sopra elencato), e poi 1d6 per individuare la tessera specifica di quella sfera in base all'elenco soprastante. La carta manifesta l'effetto ad essa associato non appena il soggetto la guarda, poi svanisce e non sarà più disponibile. Occorre notare che solo un essere mortale può attivare gli effetti della car-ta: qualsiasi essere immortale tocchi il mazzo sempli-cemente trova impossibile estrarre una tessera. Ogni volta che viene estratta una carta c'è 1 probabilità su 6 che il mazzo scompaia e riappaia da qualche altra parte nel Multiverso dopo 2d12 giorni di nuovo completo di tutte le tessere. Una volta svanito, non c'è modo di rin-

tracciare il mazzo, nemmeno tramite un *desiderio*: è il fato (il DM) che decide quando farlo trovare e a chi, ed esso non può essere controllato da nessuno, nemmeno da un immortale.

Distruzione: l'unico modo per distruggere il mazzo è che un mortale riesca ad estrarre tutte e trenta le carte subendone gli effetti senza morire e senza che il mazzo scompaia. A quel punto la sua funzione si considera esaurita e forse anche gli immortali avranno la risposta alla questione relativa alla vera natura dei mortali.

Handicap e Penalità: trattandosi dell'unico artefatto comune alle cinque sfere, esso è stato creato in maniera che possieda carte che hanno effetti benefici e altre con effetti totalmente negativi, mentre il resto delle tessere contiene effetti con vantaggi e svantaggi bilanciati. Per questo non vi sono handicap o penalità particolari nel suo utilizzo, così come il mazzo non sfrutta i Punti Potere con cui solitamente sono creati gli artefatti ma si basa su effetti evocabili una sola volta.

MOGLIE DORATA DI ILMARINEN

Aspetto: una statua alta 170 cm raffigurante una donna molto affascinante dai lineamenti perfettamente cesellati, con scaglie d'oro usate per la pelle e lastre d'argento per i capelli e le lunghe ed elaborate vesti, che paiono quelle di una regina del nord.

Storia: il leggendario artigiano Ilmarinen si innamorò perduto della fata Tellervo, la signora di Pojaara, quando la incontrò durante i suoi viaggi. Dopo aver vissuto anni al suo fianco, fu costretto a tornare in patria dalla chiamata del suo patrono immortale, ma promise all'amata che sarebbe tornato in tempo per salvarla dall'orda umanoide che stava avanzando e minacciava i loro popoli. Sfortunatamente non riuscì a tener fede alla promessa e gli umanoidi invasero la Pojaara, mentre Tellervo subì un destino ancora peggiore, trasformandosi in una strega. Affranto oltre ogni immaginazione, Ilmarinen usò le sue grandi conoscenze magiche per riprodurre fedelmente il corpo della sua amata usando i materiali più preziosi a sua disposizione, e infine le diede vita animandola come costruito senziente e dotandola di poteri magici per aiutarlo e proteggerlo. Col tempo, egli capì che l'automa non avrebbe mai potuto sostituire Tellervo, e quando ascese alle sfere immortali la lasciò come guardiano presso la sua gente. Alcune leggende sostengono che sia diventata il custode del mulino Sampo creato in seguito da Ilmarinen per aiutare la sua gente, mentre altre storie raccontano che dopo aver aiutato gli uomini che vivono oltre il fiume Spartiterre, nel remoto nord del Norwold, a scacciare dalle loro terre giganti e umanoidi, essa si sia addormentata da qualche parte nei boschi più sperduti, in attesa di essere risvegliata per servire un nuovo padrone.

Fonte: la mitologia finnica riporta numerose leggende sulle gesta dell'eroe divino Seppo Ilmarinen, un artigiano immortale in grado di creare qualsiasi cosa ma molto sfortunato in amore. Dopo infatti aver perso sua moglie a causa di una maledizione, egli tenta di ricrearla forgiando una moglie d'oro e d'argento, ma si rende conto che è fredda e senz'anima, e così la abbandona

(metafora per spiegare che la ricchezza non dà la felicità). In seguito, gareggia col fratello Väinämöinen per vincere la mano della Vergine di Pohjola: Ilmarinen supera tutte le prove, ma quando chiede alla donna di seguirlo, ella rifiuta di lasciare la sua patria, e Ilmarinen è costretto a tornarsene a casa nuovamente solo.

Sfera: Materia (Ilmarinen)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (100 PP):

Golem d'oro e argento (20 DV – 120 PF)

CA: -10 / TS: Guerriero 20° / Mov: 36/12 / AM: L

Nr attacchi: 2 pugni (danni: 1d10+7)

For 24, De 11, Co 18, In 10, Sa 10, Ca 10

A1. Abbraccio stritolante	25 PP
A1. Sacro soffio	55 PP
C3. Aiuto domestico	10 PP
D1. Cura ferite leggere	10 PP

Attivazione: la moglie non è attiva quando viene rinvenuta, e per svegliarla occorre colpirla con una scarica elettrica che in un solo round causi almeno 30d6 di danni (è possibile farlo con un fulmine naturale oppure evocando più *fulmini magici* contemporaneamente). Una volta sveglia, la moglie comprende qualsiasi lingua e possiede i poteri permanenti di *vista rivelante* e *individuare il magico*. Essa riconosce come "marito" e padrone solo la persona che si rivolgerà a lei con la formula "Ilmarinen guida i miei passi" (che può essere scoperta solo con ricerche opportune, con *conoscenza o desiderio*, oppure contattando direttamente uno dei precedenti padroni o il suo creatore immortale). In caso contrario, la moglie ignora qualsiasi richiesta dei personaggi e dopo 1 turno si disattiva, contrattaccando e difendendosi se viene assalita. La moglie dorata spiega chiaramente quali siano i poteri di cui dispone al proprio legittimo marito, ma è in grado di evocarli solo di propria iniziativa oppure su diretta richiesta verbale o mentale del suo padrone, che protegge a costo della propria vita e a cui obbedisce ciecamente.

Distruzione: in quanto golem artefatto, la moglie può essere danneggiata solo da armi +5, è immune agli elementi normali, all'invecchiamento e al risucchio di energia, ma è vulnerabile a qualsiasi magia mortale, ad eccezione di incantesimi delle scuole di Ammaliamento e Negromanzia, di effetti che possano farle cambiare forma (come *metamorfosi*) e di effetti basati su fulmini o elettricità (che invece risanano le sue ferite). Se i suoi PF scendono a zero, l'automa si disattiva ma non muore (v. Penalità): per distruggerla è necessario ridurre a zero i PP e i PF, quindi gettarla nella lava di un vulcano attivo dopo aver lanciato su di lei una *maledizione ancestrale* pronunciata da un servo di una divinità entropica con poteri da chierico di almeno 21° livello.

Handicap (1)

Ricarica non automatica: l'automa non riesce a ricaricare automaticamente i suoi PP, ma necessita di ingerire oro e argento. In pratica, ogni 50 m.o. di valore di oro o argento assimilati (e quindi persi), la moglie recupera 1 PP.

Penalità (1)

Risanamento magico: se i suoi PF scendono a zero a causa dei danni ricevuti, l'automa si disattiva ma non è

distrutta, e potrà essere riattivata solo ricevendo una scarica elettrica da 30d6 danni in un singolo round, che la fa tornare in vita con 8 PF. La moglie può recuperare PF solo tramite il potere di Riparare oggetti magici permanenti di un artefatto, oppure grazie alle scariche elettriche (rigenera tanti PF quanti i danni prodotti dall'effetto) o infine assimilando oro e argento (1 PF ogni 50 m.o. di valore). In quest'ultimo caso però, l'oro e l'argento assimilato per risanare le sue ferite non fa recuperare PP persi (quindi ad esempio per recuperare 1 PF e 1 PP c'è bisogno di ingurgitare 100 m.o.).

MULINO SAMPO

Aspetto: un mulino di legno e pietra alto dodici metri e largo la metà, con pale lunghe circa due metri collegate ad una trave che termina nella classica mola posta al centro della struttura, al cui interno è presente anche un tavolo con due sedie e un doppio giaciglio.

Storia: il popolo degli jääkansa che vive oltre il fiume Spartiterre nel Regno di Autuasmaa conosce bene la storia della creazione del Sampo, che rimane il tempio più sacro dell'intera nazione, responsabile del buon andamento dei raccolti e della sicurezza dell'intero reame. Dopo la guerra che portò alla liberazione dell'Autuasmaa dalle orde di giganti e umanoidi che l'avevano invasa e dominata per quasi mezzo secolo, il popolo era decimato per via della guerra e delle malattie, e la carestia mieteva vittime ogni giorno. Così nella sua infinita saggezza Ilmarinen scese nuovamente tra i mortali e fabbricò per i suoi seguaci il divino Sampo, istruendo i più saggi e meritevoli tra i sacerdoti ai suoi misteri, prima di tornare ad abitare tra i cieli. Da quel momento il Sampo ha protetto il regno autuasmano da ogni calamità, ha reso fertili le terre un tempo acquitrinose, e mitigato il clima del rigido inverno norwoldese, rendendo l'Autuasmaa un vero paradiso per i suoi abitanti. Il mistico mulino è ben nascosto dalle magie di Ilmarinen agli occhi dei suoi nemici, e i suoi custodi mortali continuano a proteggerlo e ad usarlo per il bene dei loro compatrioti.

Fonte: mitologia finnica. Il poema epico finnico della metà dell'Ottocento "Kalevala" di Elias Lönnrot introduce la figura del mitico fabbro e artigiano Ilmarinen, che viene inviato dal Re Väinämöinen di Kaleva da Louhi, la strega di Pohjola, per fabbricarle un mulino magico che crea oro, farina e sale dall'aria, in cambio della mano della sua bellissima figlia, la Vergine di Pohjola. Visto però che anche Ilmarinen si innamora della fanciulla e pare ricambiato, la strega rifiuta di dare la figlia in sposa a Väinämöinen e annuncia una gara tra i pretendenti: chi supererà le prove otterrà la Vergine. Ilmarinen alla fine esce vincitore con l'aiuto della fanciulla, e Väinämöinen a quel punto scatena una guerra durante la quale il mulino va distrutto, attirando sul suo popolo la vendetta di Louhi, che cerca di affamare e poi far morire di freddo le genti di Kaleva, venendo alla fine sconfitta.

Sfera: Materia (Terra)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (480 PP):

Mulino con *zona di interdizione* e *velo* permanenti

B2. Comunione divina	50 PP
C1. Desiderio	100 PP
C3. Controllo della temperatura	25 PP
C3. Potenziamiento	100 PP
D1. Soffio vitale	80 PP
D5. Zona purificata	55 PP
D5. Interdizione ai non-morti	70 PP

Attivazione: il mulino è sempre attivo, ma solo un vero fedele di Ilmarinen che non si sia macchiato di alcun delitto può riuscire a trovarlo. Il mulino è infatti protetto da un incantesimo di *velo* che lo fa apparire costantemente come qualcos'altro di comune e poco interessante (un boschetto, una collina o anche un mulino in rovina), anche per coloro che vi passano vicino, mentre la *zona di interdizione* impedisce a chiunque di entrarvi o uscirne usando la magia. Se un individuo puro (che non abbia mai offeso la divinità e non abbia mai versato sangue) si avvicina ad almeno 30 metri dal mulino, egli lo vedrà nella sua vera forma e potrà entrarvi senza problemi, permettendo a chiunque gli tenga la mano di entrare a sua volta (viceversa gli altri vengono respinti). In alternativa, anche la moglie dorata di Ilmarinen può trovare il Sampo ed entrarvi, portando con sé chiunque la tocchi.

Per capire quali siano i poteri a disposizione dell'artefatto è necessario studiare le leggende che lo riguardano, oppure interrogare la Moglie Dorata o i sacerdoti di Ilmarinen per venirne a conoscenza.

Solo un individuo non Malvagio può attivare i poteri del mulino: è sufficiente azionare la ruota con una prova di Forza con penalità di -10 e chiunque lo faccia diventa il suo possessore per le successive 24 ore, trascorse le quali se qualcun altro attiva la ruota ottiene il controllo del mulino (con tutti gli handicap e penalità annesse). Ogni ora può essere attivato uno dei poteri mettendo a macinare paglia tra le mole e concentrandosi sull'effetto desiderato. Il Sampo attiva automaticamente i poteri di interdizione ai non-morti se qualche essere di questo tipo si avvicina a meno di 30 metri.

Distruzione: il mulino può essere distrutto solo se il suo possessore usa il desiderio per invertire i suoi effetti magici, e li usa poi per distruggere il Regno di Autuasmaa. Nel momento in cui più della metà della popolazione autuasmana muore a causa delle azioni del possessore del mulino ed esso viene invaso dai non-morti, il Sampo crolla ed è distrutto definitivamente.

Handicap (3)

Distruzione magica: il possessore del mulino non riesce ad usare alcun oggetto arcano al di fuori del Sampo, e gli unici manufatti magici che può usare senza problemi sono quelli imbevuti della magia divina di Ilmarinen (creati da seguaci di Ilmarinen).

Limite d'uso: non è possibile attivare più di un potere ogni ora, e per farlo è necessario macinare paglia sotto le mole per un turno, azionando la ruota con una prova di Forza con penalità di -10.

Malus al colpire: gli attacchi del possessore del mulino ricevono una penalità di -5 al Tiro per Colpire fino a che qualcun altro non diventa il nuovo possessore del mulino attivandone i poteri.

Penalità (5)

1. **Effetto collaterale (cecità):** se il soggetto tradisce la fiducia di un alleato o di un amico diventa cieco in maniera permanente. Per scacciare questa maledizione è necessario un incantesimo di *perdono* da un sacerdote di almeno 36° livello.
2. **Maldestro:** ogni attacco in mischia del soggetto ha una probabilità del 20% di fallire e rivoltarsi contro di lui.
3. **Malfunzionamento:** il potere evocato non funziona e il mulino consuma il doppio dei PP necessari.
4. **Mania:** il possessore del Sampo si rifiuta di uscire dal mulino per un mese intero.
5. **Morte:** se il soggetto uccide un essere Buono, viene ridotto subito a zero PF e muore nel giro di 1d10 minuti se non viene soccorso prima.

NASO DI ILIRIC

Aspetto: un elmo di cuoio nero con un cristallo al centro della fronte, due occhialini dai vetri oscurati fissati sugli occhi, e un copri naso lungo un palmo che ricorda il becco di un uccello.

Storia: l'elmo venne creato da Iliric durante la sua scalata all'immortalità. Data la sua patologica sfiducia e misantropia, egli ideò un oggetto che avrebbe permesso al suo possessore di svelare ogni intimo segreto di chi aveva di fronte, per smascherare i suoi nemici e circondarsi di persone degne di fiducia o che non potessero tenergli nascosto nulla. Il mago divenne così famoso grazie all'intuito che gli concedeva l'oggetto che venne coniato il detto "avere il naso di Iliric" ancora in uso nella Costa Selvaggia, a significare la capacità di prevedere qualsiasi azione e pensiero dell'interlocutore. Una volta raggiunta l'immortalità, Iliric lasciò l'elmo in custodia ai suoi adepti, che in seguito lo nascosero in un santuario intitolato al loro mentore. La misteriosa Cripta di Iliric è uno dei luoghi più misteriosi e fantastici delle leggende huleane, in cui si dice siano conservati tesori magici e conoscenze arcane di ineguagliabile potenza.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "IM2: Wrath of Olympus" menziona la creazione del Naso nel background dell'immortale Iliric.

Sfera: Energia (Iliric)

Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)

Poteri suggeriti (185 PP):

Elmo della *vista rivelante* permanente

A2. Charme persone	15 PP
A2. Zona di verità	20 PP
A2. Ipnotismo	40 PP
B1. Divinazione	40 PP
B1. Telepatia	50 PP
C2. Capacità temporanea	20 PP

Attivazione: l'elmo è attivo quando viene rinvenuto, e comunica al suo possessore ogni potere di cui dispone solo se questi pronuncia la frase "Iliric mostrami tutto".

Per attivarli è sufficiente concentrarsi sull'effetto desiderato e sbattere le palpebre due volte.

Distruzione: l'elmo può essere distrutto solo se viene ridotto a zero PD mentre è indossato da un elfo che si trova nella dimensione dell'Incubo.

Handicap (2)

Cambio d'atteggiamento: il possessore dell'elmo diventa sospettoso e misantropo, tendendo a sottoporre chiunque a una lunga serie di domande per scoprirne i segreti prima di capire se fidarsi o meno.

Mutazione: il possessore dell'elmo vede le dimensioni del suo naso raddoppiare fino a diventare imbarazzanti, rendendolo facilmente riconoscibile e dandogli una penalità di 2 punti a ogni prova di Carisma o al tiro Reazioni quando deve interagire con altre persone.

Penalità (3)

1. **Effetto collaterale (cecità):** il soggetto diventa cieco se non effettua un TS contro Paralisi a -4.
2. **Paranoia:** il soggetto è vittima della Paranoia.
3. **Repulsione:** il soggetto sviluppa un'aura repulsiva che gli aliena le simpatie dei presenti entro un raggio di 9 metri dopo il primo uso dell'artefatto. L'aura è permanente finché indossa l'elmo, e comporta un malus di -4 a ogni prova di Carisma o ai tiri Reazioni del personaggio.

OCCHI MALIGNI DI ARIK

Aspetto: esistono cento rubini grandi quanto un occhio umano, ciascuno dei quali possiede una runa nera al suo interno. Ci sono in totale 10 tipi di rune, e se si trovano e si mettono vicini tutti i rubini con la stessa runa, questi si saldano magicamente in un'unica gemma detta Occhio Maligno di Arik largo come un pugno, per un totale di dieci occhi artefatto.

Storia: la vera natura degli occhi di Arik è oscura alla maggior parte dei saggi di Mystara, trattandosi di una divinità da tempo intrappolata in un luogo irraggiungibile per opera degli altri immortali. Il motivo per cui Arik venne confinato in una prigione dimensionale non è noto ai mortali e nemmeno agli immortali più giovani: solo i gerarchi più anziani, testimoni dell'evento, conoscono la verità, ma mantengono il segreto. Ciò che essi non sanno è che poco prima della sua condanna, Arik è riuscito a lasciare nel Multiverso una traccia della sua essenza immortale in quelli che la leggenda chiama i Cento Occhi di Arik, cento rubini che se riuniti tutti insieme potrebbero permettere al malvagio Arik di far breccia nella prigione in cui è rinchiuso e tornare libero nel Multiverso. Solo i suoi cultisti sono al corrente di questa possibilità, individui resi folli dal contatto con la mente aliena di Arik o con i suoi manufatti, che operano schiavi della volontà dell'immortale per ritrovare i suoi occhi e permettergli di creare un nuovo universo fatto a sua immagine in cui regni la follia.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "B3: Palace of the Silver Princess" introduce la figura di Arik e indica uno dei suoi occhi come causa della maledizione che grava sulla roccaforte di Haven. Arik potrebbe anche essere responsabile della creazione di

Zargon e della caduta di Cynidicea nel modulo “B4: The Lost City”.

Sfera: Entropia (Arik)	
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
Poteri suggeriti:	
Occhio della Corruzione (95 PP)	
A3. Tocco immondo	40 PP
C3. Zona di putrefazione	55 PP
Occhio della Distruzione (100 PP)	
A1. Oblio	40 PP
A1. Disintegrazione	60 PP
Occhio della Follia (95 PP)	
A2. Pazzia	45 PP
A2. Demenza precoce	50 PP
Occhio dell'Illusione (100 PP)	
A3. Allucinazione mortale	30 PP
A3. Incubo illusorio	70 PP
Occhio della Mutazione (90 PP)	
A3. Metamorfosi	40 PP
A3. Trasformazione forzata	50 PP
Occhio della Negromanzia (100 PP)	
A1. Lamento lugubre	70 PP
A3. Morso del vampiro	30 PP
Occhio della Paura (75 PP)	
A2. Simbolo di paura	35 PP
A2. Terrori notturni	40 PP
Occhio della Tirannia (90 PP)	
A2. Blocca mostri	40 PP
A2. Imposizione	50 PP
Occhio della Vendetta (100 PP)	
A3. Maledizione	50 PP
A3. Supplizio empatico	50 PP
Occhio della Visione (90 PP)	
B1. Occhio dello stregone	40 PP
B1. Vista rivelante	50 PP

Attivazione: ogni gemma è inattiva quando viene rinvenuta e funziona come semplice oggetto di protezione +2. Se si riescono a radunare tutte le dieci gemme con la stessa runa si forma un Occhio Maligno grande quanto un pallone da calcio, e solo a quel punto si attiva il potere di quel preciso artefatto, che comunica telepaticamente i suoi poteri a chi lo tocca per primo.

Nel momento in cui tutti e dieci gli Occhi Maligni verranno ricostruiti ed attivati, ogni possessore verrà obbligato da Arik a ritrovarsi nel medesimo luogo per operare una cerimonia mistica attraverso cui l'essenza di Arik fluirà dalla sua prigionia negli artefatti, liberandolo e permettendogli di ricostituire il suo corpo per tornare ad esistere nel Multiverso.

Distruzione: ogni occhio può essere distrutto solo se anche tutti gli altri sono stati attivati, e l'unico modo è farli benedire da dieci rappresentanti di dieci divinità Legali e Buone che non abbiano mai versato sangue, che poi dovranno sacrificarsi portando ogni occhio all'interno del Vortice Dimensionale, dove essi si perderanno insieme agli artefatti.

Una volta assemblato, è possibile scomporre un Occhio Maligno nelle dieci gemme originali se esso viene colpito con incantesimi di almeno 5° livello e armi almeno +5 fino a subire danni pari alla metà dei suoi Punti Po-

tere; a quel punto si sfalda e i dieci rubini scompaiono, riapparendo in altri luoghi casuali del Multiverso.

Handicap (1)

Artefatto senziente: ogni Occhio Maligno contiene una piccola parte dell'essenza di Arik e funziona come suo Avatar. Per questo il possessore riceve visioni che lentamente minano la sua sanità mentale e lo obbligano ad eseguire la volontà del dio in qualità di suo oracolo. Un personaggio riceve una penalità di -1 alla sua Saggezza per ogni gemma posseduta, mentre il possessore di un Occhio Maligno deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali (considerando la Saggezza diminuita di 10 punti) ogni volta che usa l'artefatto: se il TS fallisce, diventa una pedina nelle mani di Arik, che può controllarlo a suo piacimento e costringerlo a qualsiasi azione, anche quella più assurda o suicida, senza che la vittima possa opporsi in alcun modo; solo se l'Occhio viene spezzato nelle varie gemme il controllo di Arik cessa.

Penalità (1)

Cambio d'allineamento: dopo aver usato uno dei poteri dell'occhio, il soggetto diventa Malvagio, e se lo è già diventa anche Caotico.

OCCHIO ACCECANTE DI HUMBABA

Aspetto: un mostruoso bulbo oculare mummificato del diametro di 10 cm di color rossiccio con l'iride nera, solcato da molte arterie scarlatte e vene bluastre.

Storia: si narra che molti secoli addietro, quando l'uomo era ancora giovane, vissero nel mondo schiere di mostruosi giganti con un solo occhio di nome Ciclopi, che avevano reso schiava la razza umana. Fra tutti un uomo dalla forza incomparabile osò ergersi contro i ciclopi a difesa dei suoi simili: Gilgamesh. Dopo aver ucciso a mani nude schiere di ciclopi, egli si diresse verso il palazzo del sovrano, Re Humbaba, per abbattere definitivamente il tiranno. Protetto dalla magia della madre divina Ninsun, Gilgamesh riuscì ad evitare le trappole poste sul suo cammino dall'infido e spietato Humbaba e ad ucciderlo dopo una lunga lotta, strappandogli l'occhio a mani nude. Così finì la tirannia dei ciclopi, e i sopravvissuti fuggirono impauriti di fronte alla potenza di Gilgamesh, e si rifugiarono ai quattro angoli del mondo, rintanandosi nelle caverne e nei boschi più fitti per timore della sua collera. Gilgamesh viaggiò in lungo e in largo per sterminarli tutti, e Ninsun alterò l'occhio per aiutarlo nella sua impresa, ma alla fine Gilgamesh si rese conto che non ce l'avrebbe mai fatta, perché la vecchiaia lo aveva ormai raggiunto. Chiese aiuto alla madre perché gli rivelasse il segreto dell'eterna giovinezza, ed ella gli indicò la via da seguire. Tuttavia, l'eroe non riuscì ad arrivare in fondo al suo tortuoso sentiero, e morì dopo una vita lunga e piena di epiche gesta. Si dice che l'Occhio di Humbaba da allora sia passato di mano in mano e sia stato usato tanto da eroi quanto da tiranni per distruggere i loro nemici, in virtù dei poteri devastanti che ha ereditato dal ciclope e dalla magia di Ninsun.

Fonte: mitologia sumera e accadica. Gilgamesh è l'eroe dell'epica assiro-babilonese, la più antica conosciuta, e Ninsun è sua madre (v. “Codex Immortalis”).

Sfera: Energia (Ninsun)
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)
Poteri suggeriti (250 PP):

A1. Palla di fuoco	60 PP
A3. Lampo solare	55 PP
A3. Carne in pietra	60 PP
B1. Vista rivelante	50 PP
C2. Occhi di bragia	25 PP

Attivazione: l'occhio è attivo quando viene rinvenuto, ma per conoscerne i poteri è necessario usare un incantesimo di *conoscenza* o *divinazione*. In alternativa, se l'occhio viene messo davanti ad una superficie riflettente, è possibile leggere all'interno del riflesso della pupilla uno dei comandi verbali che attivano uno dei poteri (scelto a caso). Il comando che compare cambia ogni giorno, quindi dopo 5 giorni di esame è possibile conoscere tutte le parole di attivazione, anche se servirà un po' di pratica per stabilire a quali poteri sono associate. Ogni effetto parte dall'occhio: è necessario impugnarlo puntandolo verso il bersaglio e usare la parola di comando relativa al potere da evocare.

Distruzione: l'occhio può essere distrutto solo mediante i poteri di un altro occhio artefatto.

Handicap (2)

Mania: il possessore dell'occhio viene ossessionato dalla ricerca dell'immortalità. Ogni 10 giorni dal momento in cui attiva il primo potere deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità cumulativa di -1: al primo fallimento, inizia a perseguire la ricerca di un modo per diventare immortale a qualsiasi costo, tralasciando qualsiasi altro interesse o occupazione, pur senza mettere inutilmente a repentaglio la sua vita.

Mutazione: se il possessore perde un occhio, la sua testa inizia a crescere improvvisamente fino a poter contenere l'occhio nell'orbita vuota, e il soggetto insisterà per impiantarselo. La testa resta sproporzionata fino a che il soggetto non perde l'occhio: a quel punto ritorna normale una volta trascorso un mese dall'ultima volta che l'ha toccato.

Penalità (3)

1. **Invecchiamento:** chiunque usi l'occhio invecchia di 1d4 x 10 anni in maniera permanente se non effettua un favorevole TS contro Incantesimi a -5.
2. **Malus caratteristica:** ogni volta che evoca *carne in pietra*, il punteggio di Intelligenza del soggetto si riduce di 1 punto in modo permanente.
3. **Metamorfosi:** ogni volta che usa la *vista rivelante*, il soggetto rischia di essere trasformato in un ciclope come per effetto dell'incantesimo *metamorfosi* se non effettua un favorevole TS Incantesimi. La metamorfosi è annullabile da *dissolvi magie* con normali probabilità contro incantatore di 30°.

PILEO

Aspetto: un berretto di feltro rosso di forma triangolare che si adatta alla taglia di chi lo indossa.

Storia: secondo un'antica leggenda, secoli prima della fondazione dell'impero di Thyatis un eroe di nome Saturnius guidò una rivolta di schiavi contro un tiranno che li opprimeva da tempo immemore, riuscendo a ro-

vesciarlo e ottenendo la libertà per se stesso e i suoi compagni. Saturnius fondò poi la Città Libera di Kron, in cui accolse tutti i profughi provenienti da ogni parte del mondo in fuga dai tiranni, con la promessa che li avrebbe protetti per sempre. La leggenda della città di Kron è ancora oggi un sinonimo di libertà e speranza per tutti gli oppressi di Mystara, anche se nessuno sa dove si trovi realmente. Altrettanto famoso grazie a questa leggenda è il Pileo, il berretto rosso che Saturnius e i suoi compagni dovevano indossare in quanto schiavi. Una volta libero, grazie alla sua magia, Saturnius infuse nel pileo incantamenti che avrebbero permesso a chiunque lo indossasse di resistere alla schiavitù ed essere libero da ogni vincolo, e che avrebbe condotto i più meritevoli verso la leggendaria Kron. Egli donò poi il berretto a un gruppo di avventurieri per portare la libertà nel mondo, e da quel momento si narra che il pileo sia passato di mano in mano, guidando schiere di rifugiati verso la mitica Città Libera di Kron.
Fonte: mitologia romana e racconti francesi. Il berretto detto pileo nell'antica Roma veniva posto sulla testa degli schiavi durante la cerimonia di manomissione, e in seguito venne adottato come simbolo di rivolta al potere e di libertà delle masse durante la Rivoluzione Francese, ribattezzato berretto frigio.

Sfera: Energia (Saturnius)
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)
Poteri suggeriti (100 PP):

Berretto <i>aura difensiva</i> permanente (CA naturale 2)	
B3. Porta d'ombra	20 PP
C3. Scassinare	20 PP
D1. Libera persone	20 PP
D3. Libertà di movimento	40 PP

Attivazione: il berretto è inattivo quando viene rinvenuto, e si attiverà solamente una volta che il suo possessore liberi qualcuno dalla prigionia o da una paralisi mentre lo indossa. La notte successiva, il personaggio riceverà una serie di sogni in cui conoscerà ciascuno dei poteri del pileo, che potrà evocare solo mentre indossa il berretto semplicemente concentrandosi.

Distruzione: il pileo può essere distrutto se viene indossato e usato da un tiranno, ovvero da qualcuno che ha reso schiavi (catturato e venduto, oppure tenuto a suo servizio) almeno 5 esseri nel corso della sua vita. Il pileo a quel punto è contaminato e può essere distrutto riducendolo a zero PP e PD tramite attacchi diretti o incantesimi, finché resta in possesso del tiranno. In caso contrario, il pileo può essere distrutto solo tagliandolo con le forbici che tagliano il filo della vita di ogni mortale, possedute dalle Norne.

Handicap (1)

Repulsione: il soggetto sviluppa un'aura repulsiva che gli aliena le simpatie dei presenti entro un raggio di 9 metri dopo il primo uso dell'artefatto. L'aura è permanente finché è in possesso del berretto, e ogni soggetto che entra in questo raggio deve effettuare un TS contro Incantesimi per sopportare la sua vicinanza: un TS fallito provoca la fuga immediata del soggetto o l'ordine di allontanarsi rivolto al possessore del pileo. Se il TS riesce, l'aura di repulsione non influenzerà mai più quel particolare individuo.

Penalità (1)

Servizio: il possessore dell'artefatto riceve una visione in cui Saturnius gli ordina di condurre un gruppo di prigionieri meritevoli verso la città libera di Kron. Il soggetto dovrà trovare e liberare almeno 20 vittime della tirannia e convincerle ad accompagnarlo verso la meta agognata, che però non saprà esattamente come raggiungere fino a che non avrà radunato i prescelti. L'effetto svanisce una volta liberate 20 persone dalla schiavitù, a meno che il DM non decida di indicare realmente la via per la città galleggiante di Kron, nel qual caso termina una volta raggiunta la meta.

PIUMA D'AVORIO DI MAAT

Aspetto: una spilla a forma di piuma lunga 8 cm realizzata in avorio con cesellature finissime.

Storia: molti secoli fa visse una sacerdotessa-guerriera di grande virtù e saggezza, la bellissima Maat. Si dice che un giorno venne visitata da una maestosa aquila, inviata da Ra per portarla al suo cospetto insieme ai più meritevoli tra i mortali e salvarla da un disastro imminente. Ella tuttavia scelse di rimanere per salvare il mondo dal caos e dalla distruzione, e per aiutarla nel suo proposito l'emissario di Ra le donò una piuma magica delle sue ali. Grazie ai poteri della piuma Maat riuscì a salvare molti uomini giusti dal tragico disastro che colpì il mondo per le colpe dei suoi abitanti più corrotti, e continuò a sfruttarla nella sua lotta eterna per impedire alle forze del Male di espandersi, finché anche a lei fu concesso un posto tra gli dei grazie alla sua virtù. Si dice che la piuma consenta al suo possessore di seguire la stessa via della giustizia tracciata da Maat, anche se non è chiaro se sia ora in possesso di un ordine segreto che venera l'eroina o di un culto malefico che vuole impedire che venga ritrovata e usata.

Fonte: mitologia egizia. Maat è la dea egizia che giudica i defunti mettendo su un piatto della bilancia della giustizia il loro cuore e sull'altro la piuma che simboleggia la purezza e leggerezza d'animo: solo chi ha un cuore leggero come la piuma ottiene la vita eterna.

Sfera: Materia (Terra)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (500 PP):

Piuma di protezione +5

A1. Raggio divino	45 PP
A1. Scacciare non-morti come C24°	40 PP
A2. Imposizione	50 PP
B2. Individuare il male	15 PP
B2. Rivela bugie	15 PP
B2. Déjà-vu	50 PP
C1. Luce magica	15 PP
C3. Purificare cibi e acqua	10 PP
C3. Rinnovare	30 PP
D1. Guarigione	70 PP
D3. Immunità alle malattie	30 PP
D3. Immunità al risucchio d'energia	70 PP
D5. Distruzione del male	60 PP

Attivazione: la piuma è attiva quando viene ritrovata e se toccata da un essere di allineamento Legale non malvagio essa rivale i suoi poteri telepaticamente, vi-

ceversa è possibile conoscerli solo tramite richiesta diretta ad un immortale Legale della Materia tramite *comunione divina* o *contattare piani esterni* (qualsiasi altro incantesimo fallirà miseramente). Per usarla è sufficiente indossare la spilla e concentrarsi sul potere.

Distruzione: la piuma può essere distrutta solo durante un'eclissi solare, se viene immersa nel sangue di cento esseri innocenti uccisi da uno stesso essere di allineamento Caotico, che concluda il rituale sacrificando la vita di una creatura Legale Buona dei piani esterni.

Handicap (3)

Cambio d'allineamento: dopo aver usato la piuma per la prima volta, il soggetto diventa Legale, e se lo è già diventa anche Buono.

Errore magico: ogni volta che il possessore della piuma evoca un incantesimo o usa un oggetto contro un individuo Legale o Neutrale non malvagio c'è una probabilità pari all'80% che l'effetto non si manifesti, sprecando l'incantesimo.

Ricarica non automatica: la piuma può ricaricare i suoi PP solo tramite l'energia delle creature malvage distrutte dal suo possessore mentre la indossa, rigenerando 1 PP ogni 100 PE di valore dell'essere ucciso e ignorando PP in eccesso una volta raggiunto il limite.

Penalità (5)

1. **Apatia:** il possessore subisce l'effetto Apatia se non compie almeno una buona azione al mese.
2. **Effetto collaterale (evoca nemici):** ogni volta che evoca un potere dal costo superiore a 40 PP c'è una probabilità del 50% che appaiano entro 9 metri intorno al possessore della piuma 1d4 nemici caotici. Questi nemici appartengono tutti alla stessa razza, che deve essere originaria del piano in cui si trova il soggetto, ognuno ha un numero di DV pari alla metà del livello del personaggio, Punti Ferita massimi, e l'unico loro intento è uccidere il possessore dell'artefatto, scomparendo se uccisi o se riescono nel loro scopo.
3. **Effetto collaterale (muro di pietra):** quando usa per la prima volta la piuma, intorno al soggetto si crea una cupola di pietra con le stesse caratteristiche di un *muro di pietra*. Il muro è invulnerabile a qualsiasi forma di attacco dall'esterno, mentre dall'interno si può danneggiare. L'unico modo di uscirne è aprirvi un varco, usare una magia di trasporto, o infine avanzare concentrandosi sull'idea del Bene o della Giustizia, in tal caso il possessore vi passerà attraverso e la cupola sparirà. Se invece il soggetto fa breccia nella cupola, questa gli crolla addosso e tutti i danni che subisce comportano la perdita permanente dei PF subiti dal suo totale.
4. **Effetto collaterale (obliterare):** qualsiasi essere di allineamento Malvagio che tocchi la piuma viene colpita dagli effetti di *obliterare* (C7°) e la piuma consuma 85 PP.
5. **Morte:** se il soggetto uccide un essere Legale Buono, viene ridotto subito a zero PF e muore nel giro di 1d10 minuti se non viene soccorso prima.

PIUMA DORATA DI FIDIAS

Aspetto: una piuma d'oca con la punta dorata.

Storia: un'antica e oscura leggenda narra di un saggio traldar di nome Fidias che ricevette dalla sua divinità una visione mistica che lo condusse alla ricerca della conoscenza ultima. Dopo aver affrontato mille peripezie, finalmente riuscì a trovare un santuario perduto in cui era conservata una mistica piuma. Grande fu la sua delusione quando la impugnò e cercò di vergare su una pergamena tutte le informazioni relative alla sua storia, senza ottenere nulla. Persino le domande più semplici relative alla sua stessa vita, a lui ben note, non ottennero alcuna risposta dalla penna, che tuttavia emanava una forte aura magica. Ritornato al suo tempio, mise a frutto lo strumento per l'unica cosa che sembrava in grado di fare bene e iniziò a copiare alcuni manoscritti. Fu a quel punto che comprese davvero il potere nascosto della piuma e il senso della sua ricerca: l'artefatto non gli avrebbe mai dato le risposte che cercava, ma gli avrebbe consentito di capire qualsiasi lingua e scritto e raccogliere ogni genere di conoscenze. Fidias fondò allora una setta col preciso scopo di scoprire i segreti dell'universo e della magia per tramandarli ai più saggi e impedire che venissero usati dagli empi. Da quel momento la setta degli Illuminati continua a raccogliere le conoscenze più oscure e pericolose, e custodisce la piuma in un tempio nascosto e protetto, a cui solo i mortali più determinati e meritevoli potranno accedere.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "IM2: Wrath of Olympus" menziona la Piuma nel background dell'immortale Turlain.

Sfera: Pensiero (Noumena)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (435 PP):

Piuma *copia fedele* permanente

A2. Simbolo di paura	35 PP
A2. Simbolo di sonno	75 PP
B1. Lettura linguaggi	10 PP
B1. Lingua universale	45 PP
B1. Telepatia	50 PP
C1. Creazione minore	45 PP
C1. Creazione maggiore	80 PP
C3. Alterare scritti	10 PP
D1. Glifo rinvigorente	10 PP
D5. Glifo di interdizione	30 PP
D5. Cerchio mistico	45 PP

Attivazione: la piuma è inattiva quando viene rinvenuta da un nuovo possessore. Per poter scoprire i suoi poteri è necessario usarla per copiare interamente un manoscritto del valore di almeno 100 m.o.: a quel punto essa comunica telepaticamente allo scriba tutti i suoi poteri e il possessore potrà usarli disegnando il glifo che corrisponde all'effetto desiderato su una qualsiasi superficie (la piuma non ha bisogno di inchiostro).

Distruzione: se la piuma di Fidias viene intinta nel sangue di un demone ruggente e con esso viene scritto un libro di preghiere ad una divinità dell'Entropia per un periodo ininterrotto di 30 giorni (24 ore al giorno), al termine dell'opera la penna sarà consumata e si scioglierà, distrutta per sempre.

Handicap (3)

Cambio d'atteggiamento: dopo aver usato la piuma per la prima volta, il soggetto diventa pignolo e pedante al limite del maniacale.

Maldestro: ogni attacco del soggetto ha una probabilità del 15% di fallire e rivoltarsi contro di lui.

Mania: ogni settimo giorno della settimana il possessore della piuma rifiuta di parlare con chicchessia o di emettere alcun suono (incluso evocare incantesimi con componente verbale), e per tutto il giorno comunica solamente a gesti o mediante la scrittura o la telepatia.

Penalità (5)

1. **Amnesia:** il possessore subisce l'effetto di Amnesia per 1d20 giorni.
2. **Invecchiamento:** chiunque usi la piuma invecchia di 1d4 x 10 anni in maniera permanente se non effettua un favorevole TS contro Incantesimi a -3.
3. **Malus ai danni:** gli attacchi del possessore della piuma infliggono 3 punti di danni in meno.
4. **Malus al colpire:** gli attacchi del possessore della piuma ricevono una penalità di -3 al colpire.
5. **Servizio:** il possessore dell'artefatto riceve una visione in cui Noumena gli ordina di recuperare una conoscenza perduta conservata in una rovina situata entro un raggio di 1d00 x 10 km. Il soggetto sa istintivamente dove dirigersi per trovare il luogo indicato nella visione (che esiste realmente e dovrà essere preparato da DM) e cercherà altri compagni che si uniscano a lui per la missione, determinato a partire entro 3 giorni dalla visione. L'effetto svanisce una volta esplorata la rovina e scoperto almeno uno dei suoi segreti.

PLANISFERO CELESTIALE

Aspetto: un mappamondo di cristallo largo tre spanne agganciato ad un supporto di quarzo che permette di farlo ruotare sull'asse. La mappa del planisfero è tridimensionale: al centro si può vedere una sfera nera (Mystara), circondata da una sfera simile a vapore (l'Etereo) in cui si trovano altre quattro sfere (i piani Elementali) di color rosso, blu, azzurro e marrone, mentre nell'ultimo strato pieno di polvere luccicante (l'Astrale) galleggiano sassi di forma, colore e dimensioni varie (i piani Esterni).

Storia: la storia del planisfero è oscura e pochi sanno che si tratta dell'artefatto creato da Pharamond per raggiungere l'immortalità. Una volta scomparso il suo creatore, vi fu una lotta senza esclusione di colpi tra i suoi apprendisti per reclamare la sua eredità, e ciascuno dei superstiti finì col fuggire dalla torre prima di essere ucciso, portandosi appresso parte del magico tesoro e delle conoscenze di Pharamond. Il planisfero passò poi di mano in mano, causando spesso la morte del suo proprietario a causa dei perversi effetti secondari che generava, fino a che venne portato fuori dall'Alphatia e cadde nelle mani di uno stregone makistano piuttosto eccentrico, che tuttora lo tiene sigillato nel suo sotterraneo per studiarlo, ben sapendo quali effetti devastanti può generare il suo uso inappropriato.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo geografico "GAZZ: Emirates of Ylaruam" descrive in dettaglio il planisfero in possesso del mago makistano Istakhr, anche se l'arcimago Barimoor sta cercando di impadronirsene per raggiungere l'immortalità.

Sfera: Energia (Pharamond)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (220 PP):	
Planisfero della <i>telepatia</i> una volta al giorno	
B1. Specchio comunicante	60 PP
B1. Divinazione ultima	85 PP
C3. Controllo del tempo atmosferico	75 PP

Attivazione: nel momento in cui il planisfero viene rinvenuto c'è una probabilità del 50% che sia attivo (v. Limite d'uso per riattivarlo). In tal caso, esaminando con *lettura del magico* i vari strati che lo compongono si possono notare formule che descrivono i suoi poteri. Per invocarli basta toccarlo e concentrarsi sull'effetto che si intende sfruttare.

Distruzione: se il pugnale viene usato per distruggere **Handicap (2)**

Limite d'uso: ogni volta che i PP dell'artefatto si azzerano esso si disattiva, rendendo impossibile accedere ai suoi poteri speciali. Per riattivarlo occorre portarlo in almeno due piani oltre a quello in cui si trova (tra Primo, Etereo, Elementali, Astrale e piani Esterni). A quel punto tutti gli strati del planisfero si illuminano ed esso viene riattivato.

Risucchio d'energia: quando un individuo attiva per la prima volta l'artefatto, il soggetto subisce il risucchio di 1d4 livelli permanentemente (nessun TS concesso), ma in seguito potrà riattivarlo senza subire il risucchio.

Penalità (3)

Ogni penalità si verifica sempre in base all'uso del potere ad essa associata (TS per evitarlo)

- Effetto collaterale (disastro):** ogni volta che usa *divinazione ultima* il possessore del planisfero deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità di -10. Se il TS fallisce, dopo 1d6 minuti si scatena un disastro naturale sia nel luogo visto attraverso il planisfero, sia in un luogo del piano in cui si trova l'artefatto entro una distanza di 1d100 km. Nel caso il disastro si verifichi entro un solo km, anche il luogo ove si trova il planisfero ne viene coinvolto. Il disastro viene scelto dal DM ed è sempre una calamità naturale appropriata alla zona (ad esempio un'inondazione vicino a un fiume o sulla costa di un mare, una frana in montagna, un uragano o un terremoto in pianura, persino una pioggia di meteoriti, ecc.), che causa gravi danni e molte vittime.
- Effetto collaterale (evocazione):** ogni volta che usa *controllo del tempo atmosferico* il possessore del planisfero deve fare un TS contro Incantesimi con penalità di -10. Se il TS fallisce, appare accanto a lui un elementale determinato casualmente che lo assale e che potrà tornare nel suo mondo solo se riuscirà ad ucciderlo.
- Malfunzionamento:** ogni volta che usa *specchio comunicante* il possessore del planisfero deve fare un TS contro Incantesimi con penalità di -10. Se il

TS fallisce, viene trasportato istantaneamente nel luogo che voleva contattare, mentre il planisfero rimane dove si trova e i PP sono sprecati.

PUGNALE DI CRISTALLO DI CYMORAKK

Aspetto: un pugnale dalla lama leggermente ricurva fatta di cristallo azzurro, con un'elsa di ebano finemente lavorata con motivi che richiamano le fasi lunari e in fondo un pomolo di rubino grande quanto un occhio.

Storia: il pugnale di cristallo non è un'arma molto conosciuta e la sua leggenda è appannaggio di pochi saggi, visto che appartiene ad un'epoca remota e ad una civiltà di cui si è persa ogni traccia per volere degli immortali. Cymorakk era un abile ladro nithiano che osò intrufolarsi nell'abitazione del Gran Sacerdote di Magian per derubarlo, finendo con lo scoprire un complotto ordito contro il faraone dalle potenze entropiche. Timoroso per la sua vita, Cymorakk fuggì dalla capitale dell'impero cercando invano di far perdere le sue tracce. Braccato in una lontana contrada, si imbatté in un vagabondo che lo difese dall'ennesimo assalto degli assassini inviati dal gran sacerdote. L'uomo poi gli consegnò un pugnale di cristallo, promettendogli che se l'avesse usato saggiamente avrebbe potuto sconfiggere i suoi nemici e salvare l'impero dalla rovina, e scomparve così come era venuto. Nel corso degli anni successivi Cymorakk riuscì a far perdere le sue tracce e uccidere ogni sicario incontrato grazie al potere del pugnale, ma continuò a tenersi alla larga dalla capitale per timore del Gran Sacerdote. Quando infine le leggi proclamate del faraone cominciarono ad essere assurde e spietate, Cymorakk capì che la profezia del misterioso viandante si stava compiendo, e spinto da un moto d'orgoglio cercò di individuare e smascherare coloro che complottavano per far sprofondare nel caos l'impero. I suoi sforzi portarono all'uccisione del Gran Sacerdote di Magian e di alcuni complici di alto rango, ma il faraone, ormai plagiato dalle forze entropiche, lo fece imprigionare e in seguito giustiziare per tradimento. Da quel momento il pugnale di cristallo scomparve e non se ne seppe più nulla. Alcuni saggi sostengono che quando il mondo sarà di nuovo minacciato da una grande calamità il pugnale potrà essere l'unica speranza di salvezza per evitare l'estinzione della civiltà.

Fonte: mitologia mystarana. Nel modulo d'avventura "X10: Red Arrow, Black Shield" il ritrovamento dei pezzi del Pugnale è l'unico modo per riuscire a sconfiggere definitivamente il Maestro di Hule nello scontro diretto finale, e anche il Maestro è alla ricerca dell'artefatto con l'intento di impadronirsene.

Sfera: Pensiero (Asterius)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (245 PP):	
Pugnale +5 contro esseri Malvagi o Caotici	
A4. Arma mortale	60 PP
C2. Velocità	35 PP
D1. Cura ferite critiche	50 PP
D4. Invisibilità migliorata	40 PP
D4. Fuorviare	60 PP

Attivazione: il pugnale non è integro quando viene rinvenuto e per attivarlo occorre ritrovare le tre parti di cui è composto. Solo una volta ricomposto esso funziona come pugnale +5 contro esseri di allineamento Caotico o Malvagio, e infligge 5d20 danni a colpo contro di essi, mentre contro qualsiasi altra creatura il danno dipende dalla maestria del possessore e si considera un pugnale normale. Per sapere quali sono i poteri nascosti del pugnale occorre usare una *conoscenza* sull'artefatto riassembleato durante una notte di luna piena: in qualsiasi altro caso non si otterranno risposte. Ogni potere può essere evocato solo mentre si brandisce il pugnale semplicemente desiderandolo.

Distruzione: se il pugnale viene usato per distruggere un artefatto entropico creato da Thanatos, una volta compiuta l'impresa esso va in frantumi, avendo assolto al compito per il quale Asterius lo ha creato.

Handicap (2)

Limite d'uso: ogni volta che il suo possessore viene ucciso, il pugnale scompare e viene diviso in tre parti (lama di cristallo, pomolo di rubino, elsa di ebano), che riappaiono in locazioni casuali sparse per Mystara.

Malus ai danni: ogni attacco fisico del possessore contro creature Buone o seguaci di Asterius infligge 6 punti di danni in meno (min. 1 PF) finché non si libera del pugnale regalandolo a qualcun altro o gettandolo via.

Penalità (3)

1. **Avidità:** chiunque veda il pugnale sguainato deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità di -4 per evitare di essere assalito dall'irrefrenabile desiderio di assalire il soggetto per impossessarsi dell'artefatto a qualsiasi costo.
2. **Invecchiamento:** il possessore invecchia 2d6 anni.
3. **Malfunzionamento:** il potere appena evocato non funziona ma spreca i PP richiesti.

REGALIA DEL SIGNORE DEI DRAGHI

Aspetto: le regalia del Signore dei Draghi sono tre. L'Armatura è una corazza di piastre fatta con scaglie di drago rosso e un elmo di foggia simile al muso di un drago. Lo Scudo è uno scudo medio oblungo ricoperto di scaglie di drago che lo spezzano in due colori, bianco e nero. La Spada è una spada lunga dalla lama argentata con l'elsa dorata modellata per sembrare il collo di un drago che termina con la testa di un drago con le fauci spalancate, mentre le ali formano la guardia.

Storia: la leggenda delle regalia del Signore dei Draghi è ben nota dalla nazione draconica mystarana e da quei saggi che godono della fiducia dei draghi legali. Durante l'epoca di Blackmoor, un geniale scienziato riuscì a sviluppare una tecnologia in grado di imbrigliare il potere dei draghi nelle armi da lui create, allo scopo di porre fine alla minaccia costituita da queste creature che spesso assalivano le colonie più esterne. L'Impero creò quindi un corpo scelto tra i soldati più eroici e leali a cui affidò le armi draconiche, dotandoli anche di una speciale corazza e di uno scudo per proteggerli dalla furia draconica. Quando tra i draghi si sparse la voce dell'esistenza di umani in grado di tenere testa ai loro poteri e di abatterli, iniziarono a compiere razzie col

solo scopo di stanarli e distruggerli per vendicare i loro simili. La guerra fu sanguinosa, ma alla fine i draghi furono costretti a capitolare, e i Signori dei Draghi superstiti vennero dislocati di guardia vicino alle colonie bruniane, dove i draghi più turbolenti si erano rifugiati. La Grande Pioggia di Fuoco spazzò via l'intera civiltà blackmooriana e le loro armi tecnomantiche furono distrutte o cessarono di funzionare correttamente, diventando instabili e pericolose, finendo così abbandonate negli angoli più sperduti del mondo. Tra tutti i Signori dei Draghi, solo uno sopravvisse nel suo rifugio sotterraneo situato tra le montagne occidentali del Brun, e lì morì conservando fino alla fine le antiche vestigia del suo potere. Fu solo dopo quindici secoli che qualcuno ritrovò questi preziosi artefatti: Thelvyn Occhidivolve, figlio mortale del Grande Drago, nella sua ricerca per pacificare i draghi di Mystara. Fu in quell'occasione che il Grande Drago alterò le regalia affinché fossero alimentate dalla sua energia immortale anziché dall'instabile tecnologia di Blackmoor, e divennero così veri e propri artefatti. In seguito all'ascesa di Thelvyn come Diamante, le regalia vennero conservate nel rifugio conosciuto come Forte della Veglia dei Draghi (Dragonwatch Keep), e solo un altro mortale riuscì a ritrovarle e a proclamarsi Signore dei Draghi: Bemarris, che poi divenne immortale e noto con l'appellativo di Ammazdraghi. Dopo questo avvenimento, il Grande Drago comprese che le regalia avrebbero potuto essere sfruttate contro il suo popolo da mortali senza scrupoli, così pensò bene di sparpagliarle ai quattro angoli del mondo, e ancora oggi nessuno è riuscito a recuperarle tutte e tre per proclamarsi nuovo Signore dei Draghi di Mystara.

Fonte: mitologia mystarana. Nel ciclo di romanzi dedicati alla "Saga del Dragonlord" si parla di questi artefatti, usati dal primo Signore dei Draghi al tempo di Blackmoor per scacciare i draghi oltre i confini dell'impero e tenerli a bada. Gli artefatti furono poi posti in un avamposto segreto nel Brun (Dragonwatch Keep) dimenticati da tutti, e due millenni dopo Thelvyn Occhidivolve li ritrovò e li usò per pacificare i draghi e combattere l'avanzata del Supremo.

Sfera: Materia (Grande Drago)	
Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)	
Poteri suggeriti (500 PP):	
Armatura del Signore dei Draghi (195 PP)	
Armatura completa +5	
C2. Autometamorfosi	40 PP
C2. Aura draconica	55 PP
D3. Immunità ad attacchi a soffio	100 PP
Scudo del Signore dei Draghi (150 PP)	
Scudo +5	
B1. Lingue	30 PP
B1. Vista rivelante	50 PP
B3. Volare	30 PP
D3. Scudo elementale	40 PP
Spada del Signore dei Draghi (155 PP)	
Spada lunga +5, +10 contro draghi	
A1. Sacro soffio	55 PP
A4. Arma elementale	30 PP
A4. Danni multipli: danni raddoppiati	70 PP

Nota: le scaglie usate per rivestire l'armatura e lo scudo abbassano di 1 punto ulteriore la CA offerta rispetto a quella della normale armatura completa e dello scudo, e aumentano di 1 punto il VA dell'armatura. Inoltre, l'armatura concede un bonus di +2 ai TS contro il fuoco, mentre lo scudo dona +2 ai TS contro freddo e acido, mentre gli oggetti stessi sono immuni a danni derivanti da quel particolare elemento.

La spada dà un bonus aggiuntivo di +1 ad ogni Tiro per Colpire ed è immune ai danni da freddo e fuoco.

Attivazione: ogni artefatto è attivo quando viene ritrovato, vi sono solo due modi per riuscire a scoprirne i poteri nascosti. Il primo è essere alleati o benvenuti dai draghi e contattare un drago saggio a sufficienza da conoscere la storia di questi artefatti per spiegare al possessore il potere dell'oggetto che ha rinvenuto, anche se nonostante l'eventuale amicizia col personaggio il drago potrebbe tentare di impadronirsi del manufatto sacro (50% se Neutrale, 30% se Legale). Il secondo metodo è contattare una delle divinità draconiche per avere una visione riguardante i poteri degli artefatti, ma questa verrà concessa solo se il personaggio è un fedele della divinità o se ha dimostrato benevolenza nei confronti dei draghi fino a quel momento. Per attivare i poteri di ogni artefatto è sufficiente indossarlo o impugnarlo e concentrarsi sull'effetto desiderato.

Distruzione: per distruggere definitivamente questi artefatti ognuno di essi deve essere usato contro l'altro.

Handicap (3)

Costo operativo: la prima volta che usa ciascuno degli artefatti, il possessore della regalia perde la metà dei tesori posseduti, considerato sul valore totale di preziosi e oggetti magici in suo possesso, che svaniscono improvvisamente e si materializzano suddivisi casualmente in altrettante tane di draghi sparsi per il mondo.

Limite d'uso: ogni artefatto usato singolarmente riesce a usare solo la metà dei PP di cui dispone. Se invece vengono posseduti dallo stesso individuo che diviene dunque il nuovo Signore dei Draghi, i tre oggetti agiscono come se fossero un unico artefatto, sommando tutti i PP di cui dispongono, che il possessore può sfruttare per creare ognuno dei loro poteri magici.

Malus ai TS: il possessore di ognuno dei tre artefatti subisce una penalità di -3 a tutti i TS contro effetti prodotti dai draghi; per il Signore dei Draghi (colui che possiede i tre oggetti) la penalità raddoppia e diventa in totale di -6. La penalità scompare 1d4 settimane dopo che il soggetto rinuncia al possesso dell'artefatto.

Penalità (5)

1. **Debolezza magica:** il possessore dell'artefatto causa 2 punti in meno ad ogni dado di danni da incantesimi o effetti magici evocati contro draghi.
2. **Effetto collaterale (evoca nemici):** entro 9 metri intorno al possessore appaiono 1d4 draghi adulti di razza determinata casualmente. Queste creature sanno subito chi si trovano davanti e la loro reazione dipende dall'Allineamento: i Legali cercheranno di convincere il soggetto a consegnare loro l'artefatto senza assalirlo fisicamente a meno che non vengano attaccati, mentre i Neutrali e i Caotici tenteranno subito di uccidere il personaggio per impadronirsi dell'artefatto. Se ne hanno la possibi-

lità, i draghi evocati fuggono se ridotti a meno del 30% dei PF, ma continuano a perseguire il soggetto fino a che non muoiono o non riescono a rubargli l'artefatto.

3. **Gas:** l'artefatto produce una nuvola di gas velenoso di raggio 6 metri che permane per 1d6 round se non viene dissipata prima. Tutte le creature viventi al suo interno (incluso il possessore dell'artefatto) devono effettuare un TS contro Veleno con penalità di -2 o morire sul colpo.
4. **Malfunzionamento:** il potere non viene evocato e l'artefatto consuma il doppio dei PP richiesti.
5. **Servizio:** il possessore riceve una visione dal Grande Drago che lo spinge a recarsi in cerca di un drago rinnegato per sconfiggerlo e porre fine al suo regno di terrore (il drago deve essere sempre di livello sufficiente per impegnare seriamente il soggetto ed eventuali accompagnatori). Il possessore della regalia può aspettare fino a una settimana per organizzarsi e radunare eventuali compagni d'avventura, poi si metterà in viaggio senza altri indugi anche da solo. Il soggetto non conosce l'esatta ubicazione del suo nemico, ma sa istintivamente in che direzione dirigersi per raggiungerlo. Una volta distrutto il rinnegato, il personaggio è libero dal servizio fino alla prossima visione.

RETE D'ARGENTO DI NINFANGLE

Aspetto: una rete di medie dimensioni intessuta di fili d'argento, con piccoli pesi alle estremità e una corda di seta per recuperarla.

Storia: per i rakasta Ninfangle è un eroe leggendario e una divinità al tempo stesso, il primo cacciatore ad aver insegnato ai suoi discendenti l'uso degli strumenti utili a catturare la preda. Secondo il mito, il perfido Rakshasa, signore delle tigri bianche, nel tentativo di screditare Ninfangle davanti al popolo rakasta, gli domandò subdolamente se fosse pronto a rischiare la vita per dimostrare a tutti di essere un cacciatore senza pari. Quando Ninfangle accettò la sfida davanti a tutti, il malvagio Rakshasa gli diede una settimana per riuscire a catturare la luna: in caso contrario avrebbe ucciso tutti i suoi figli. Ninfangle sapeva che non avrebbe potuto sottrarsi, poiché una simile condotta avrebbe macchiato il suo onore in maniera irreparabile, e vagò per mari e monti in cerca di una soluzione, finché non gli apparve in sogno il Grande Padre dei rakasta, che con una visione gli fece comprendere come poter giocare l'avversario. Ninfangle tessé una rete coi fili di rugiada del mattino e la seta dei ragni planari, facendola solidificare alla luce della luna e benedicendola nel nome del Grande Padre Ka. Poi si presentò a Rakshasa e gettando la rete nello stagno che rifletteva la luna, mostrò a tutti come la rete riuscì a intrappolare e portare a riva il riflesso dell'astro d'argento. Infuriato per il sotterfugio, Rakshasa rifiutò di concedere la vittoria al rivale e cercò di ucciderlo, ma Ninfangle fu più abile e lesto dell'avversario e lo intrappolò grazie alla sua rete, umiliandolo davanti a tutti i rakasta presenti all'adunanza. Per marchiare la sua malvagità e la sua doppiezza e in

modo che nessuno potesse più cadere nei suoi tranelli, con una maledizione Ninfangle fece sì che le mani di Rakshasa si invertissero, così da avere sempre i palmi rivolti verso l'alto e i pollici invertiti, poi lo cacciò dalle terre dei figli di Ka per sempre. Egli divenne così il protettore di tutti i rakasta, mentre Rakshasa e i suoi discendenti giurarono vendetta contro la razza creata da Ka e cercano da allora di rendere i mortali schiavi con l'inganno e la ferocia dei loro cuori.

Fonte: mitologia mystarana. Nel modulo d'avventura "IM3: The Best of Intentions" il ritrovamento della Rete è l'unico modo per portare a termine un'impresa a dir poco impossibile.

Sfera: Materia (Ninfangle)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (250 PP):	
Rete +2 (si adatta alle dimensioni di qualsiasi preda)	
A2. Blocca mostri	40 PP
A3. Ragnatela	20 PP
A3. Blocca non-morti	50 PP
C2. Velocità	35 PP
C2. Agilità felina	50 PP
D5. Gabbia di forza	55 PP

Attivazione: la rete è attiva quando viene rinvenuta e il possessore viene a conoscenza dei poteri la prima volta che cattura una preda con la rete. Ogni potere si attiva con un comando verbale solo quando la rete viene usata, cioè gettata contro un nemico o roteata in aria. La rete inoltre si allarga o si restringe per adattarsi alle dimensioni di qualsiasi bersaglio.

Distruzione: la rete può essere distrutta se viene prima congelata per immersione nelle gelide acque del Nifheim, poi fatta a pezzi dalla falce di Thanatos.

Handicap (2)

Distruzione magica: ogni oggetto magico toccato dalla rete (ad eccezione degli artefatti) perde tutti i suoi poteri se non effettua un TS contro Distruzione a -5.

Mania: il possessore dell'artefatto cercherà sempre di distruggere qualsiasi rakshasa che incontri sul suo cammino, e non potrà mai abbandonare uno scontro contro un rakshasa anche se rischia la sua stessa vita.

Penalità (3)

1. **Forma gassosa:** il soggetto assume involontariamente la forma gassosa per 1d4 ore.
2. **Metamorfosi:** il possessore si trasforma immediatamente in un rakasta (sottospecie scelta a caso); se appartiene già a questa razza non accade nulla.
3. **Paranoia:** il possessore subisce la Paranoia.

SCIARPA ARCOBALENO DI SINBAD

Aspetto: una sciarpa di seta lunga mezzo metro tinta coi colori dell'arcobaleno.

Storia: secondo una leggenda poco conosciuta, il successo del celebre esploratore ed avventuriero Sinbad sarebbe frutto di questo particolare oggetto che egli rubò ad un potente nobile efreetà durante uno dei suoi primi viaggi. Secondo quanto sostengono i saggi, la sciarpa arcobaleno porta fortuna e aiuta gli audaci, ma allo stesso tempo chi la indossa avrà molto più della

normale dose di guai che capitano ad ogni mortale, come testimoniano le epiche disavventure di Sinbad.

Fonte: Sinbad è un famoso marinaio citato nel libro di racconti arabi "Le Mille e una Notte", che a sua volta si riallaccia a un'antica leggenda persiana del X secolo.

Sfera: Pensiero (Sinbad)	
Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
Poteri suggeriti (100 PP):	
Sciarpa di protezione +2	
A2. Terrorizzare	10 PP
A4. Benedizione	15 PP
C2. Abilità eccezionale	40 PP
C3. Scassinare	20 PP
D3. Protezione dal male	15 PP

Attivazione: la sciarpa è inattiva quando viene rinvenuta. Se indossata durante un viaggio per mare, è possibile scrutare tra le onde usando *lettura del magico* e leggere dentro di esse la descrizione di uno dei suoi poteri per ogni turno di osservazione. Ogni potere può essere invocato con la semplice concentrazione da chiunque indossi la sciarpa, e a meno che il possessore non pensi diversamente, ogni volta che attiva il potere di *scassinare* aumenta automaticamente anche la sua Intelligenza tramite *abilità eccezionale*.

Distruzione: la sciarpa arcobaleno può essere distrutta se viene prima immersa nel sangue di un demone ululante, poi lavata nella cascata che scorre al contrario, quindi asciugata dall'alito di una fenice, e infine tagliata da una lama di adamantite forgiata solo durante le notti di luna piena.

Handicap (1)

Malus caratteristica: la Forza del soggetto cala di 2 punti fino a che continua a possedere la sciarpa, e torna normale 2d4 giorni dopo averla abbandonata.

Penalità (1)

Effetto collaterale (evoca nemici): ogni volta che evoca un potere c'è una probabilità standard che appaiano entro 9 metri 1d4 mostri determinati casualmente, che appartengono tutti alla stessa razza, sono originari del piano in cui si trova e ciascuno ha un numero di Dadi Vita pari a 2d6.

SCUDO IMPENETRABILE DI ALPHATIA

Aspetto: uno scudo medio metallico di forma ovale con diverse chiazze colorate sul bordo che lo fanno assomigliare ad una tavolozza da pittore.

Storia: secondo le credenze alphantiane, la dea Alphantia fece dono di questo scudo ai suoi seguaci in fuga dalla madrepatria poco prima che il pianeta esplodesse in seguito alla guerra tra i Seguaci del Fuoco e quelli dell'Aria provocata dalla follia di Alphaks. Alphantia promise a coloro che avrebbero seguito la sua parola e la sua legge di condurli in un luogo eletto ove avrebbero potuto ricostruire la loro civiltà e renderla più fiorente e pacifica di quella precedente. I suoi seguaci non abbandonarono mai la speranza che la promessa venisse realizzata, e dopo secoli di pellegrinaggi attraverso vari mondi, giunsero infine su Mystara, dove finalmente Alphantia indicò loro il luogo in cui avrebbero dovuto erigere la capitale del nuovo impero. La leggenda vuole

che il primate del culto di Alphatia abbia seppellito lo scudo sotto le fondamenta del primo insediamento al-phatiano per proteggerlo e garantirgli la benedizione divina. Da allora, lo scudo giace in quel luogo santo, anche se le fonti sembrano discordi nell'individuare con esattezza il sito, e alcuni nobili sostengono che invece lo scudo si trovi custodito in uno dei maggiori templi dedicati ad Alphatia, dove solitamente vengono esposte delle riproduzioni sacre. Ciò che tutti credono comunque è che se lo scudo verrà un giorno distrutto, anche l'impero al-phatiano è destinato a cadere in poco tempo; per questo molti nemici dell'Alphatia cercano lo scudo per mettere alla prova questa leggenda.

Fonte: mitologia mystarana. Nel supplemento "Wrath of the Immortals" viene descritto l'immortale Alphatia e menzionato il suo peculiare scudo.

Sfera: Energia (Alphatia)	
Scala: Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
Poteri suggeriti (245 PP):	
Scudo medio +5, <i>libertà di movimento</i> permanente	
D2. Bonus +6 alla CA	60 PP
D4. Sfera di sicurezza	90 PP
D4. Muro prismatico	95 PP

Attivazione: lo scudo è attivo quando viene rinvenuto, ma rivelerà i suoi poteri solo ad un vero seguace di Al-phatia. Per invocarli è sufficiente imbracciare lo scudo e pronunciare il colore associato ad ogni effetto: Rosso per il bonus, Giallo per la sfera e Blu per il muro.

Distruzione: lo scudo può essere distrutto solo se viene colpito dalla Lancia Gáe Bulga di Diulanna. In quel caso entrambi gli artefatti esplodono e la deflagrazione d'energia magica causa 1d6 danni a tutti i presenti entro 30 metri ogni 10 PP residui in entrambi gli oggetti.

Handicap (2)

Cambio d'allineamento: dopo aver usato per la prima volta lo scudo, il soggetto diventa Legale o Buono.

Mania: il possessore dell'artefatto si rifiuta di attaccare per primo, e contrattaccherà solo per difendere se stesso o qualcuno dei suoi alleati o per difendere un innocente di fronte ad una minaccia o a una vessazione.

Penalità (3)

1. **Debolezza magica:** ogni incantesimo offensivo evocato dal soggetto causa 3 punti di danno in meno per dado per le successive 4d6 ore.
2. **Malus ai danni:** gli attacchi in mischia o a distanza del possessore dello scudo causano 3 punti di danni in meno con ogni dado.
3. **Malus al colpire:** il possessore riceve un malus di -5 ad ogni attacco in mischia o a distanza.

SFERA DI DIAMANTE DI TYCHE

Aspetto: una sfera di cristallo sfaccettato di diametro 50 cm, con una luce bianca che pulsa al suo interno e che riverbera sulla superficie in una miriade di colori se colpita dalla luce del sole.

Storia: si dice che la divina Tyche, patrona della fortuna e delle sorti dei mortali, abbia creato questa sfera e l'abbia gettata nel mondo per gioco, sfidando i mortali a prendere in mano il proprio destino e a subirne le conseguenze. Stando alle leggende connesse alla sfera,

sembra che conceda grande fortuna e ricchezza solo a chi è saggio abbastanza da non conservarla a lungo.

Fonte: secondo la mitologia greca Tyche è la dea della sorte e del caso.

Sfera: Pensiero (Tyche)	
Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)	
Poteri suggeriti (490 PP):	
Sfera di cristallo per <i>scrutare</i> tre volte al giorno	
A1. Raggio divino	45 PP
A2. Regressione mentale	60 PP
A3. Lampo solare	55 PP
B1. Vista a raggi X	40 PP
C2. Forma gassosa	35 PP
C2. Abilità ladresche	40 PP
C3. Contenitore	50 PP
D3. Protezione mentale	20 PP
D3. Fortuna	100 PP
D4. Travestimento	45 PP

Attivazione: la sfera è attiva quando viene rinvenuta e chiunque la tenga in mano fissandola senza deconcentrarsi per almeno un minuto riceve un impulso mentale a mantenere la concentrazione per ottenere grandi conoscenze. Se il soggetto continua a restare in contemplazione, dopo un'ora viene a conoscenza del primo dei poteri della lista, e ogni giorno può conoscere quello successivo se resta concentrato sulla sfera almeno un'ora, fino a impararli tutti. Per evocare poi ciascun potere è necessario toccare la sfera e concentrarsi per un round sull'effetto desiderato.

Distruzione: la sfera di diamante può essere distrutta solo se viene inghiottita da un grande anellide, che deve poi essere consumato dal fuoco eterno di una stella del Primo Piano o del piano elementale del Fuoco.

Handicap (3)

Cambio d'allineamento: dopo aver usato per la prima volta le Abilità Ladresche, il soggetto diventa Caotico o Neutrale.

Errore magico: dopo aver invocato per la prima volta uno dei poteri dell'artefatto, ogni volta che il soggetto evoca un incantesimo (ad eccezione di quelli posseduti dall'artefatto) che implica un comando verbale c'è una probabilità del 10% che questi non si manifesti e che vada sprecato.

Ricarica non automatica: se la sfera viene riempita completamente sfruttando il suo potere di Contenitore, smetterà di ricaricarsi da sola. Da quel momento per ricaricarla è necessario inserirvi tesori, che una volta assorbite vengono disintegrati, ma permettono di far guadagnare 1 PP ogni 100 m.o. di valore dei preziosi.

Penalità (5)

1. **Apatia:** il possessore subisce l'Apatia.
2. **Avidità:** probabilità del 20% che chiunque veda il possessore dell'artefatto produrre un effetto tangibile sia colta da avidità e tenti di assalire il soggetto per impossessarsi della sfera a qualsiasi costo.
3. **Effetto collaterale (evoca nemici):** appaiono entro 9 metri intorno al possessore della sfera 1d4 nemici. Queste creature appartengono tutte alla stessa razza, che deve essere originaria del piano in cui si trova il soggetto, ognuno ha un numero di DV pari alla metà del livello del personaggio, Punti Ferita

massimi, e l'unico loro intento è uccidere il possessore dell'artefatto, scomparendo se uccisi o se riescono nel loro scopo.

4. **Effetto collaterale offensivo:** un effetto di tipo A3 determinato casualmente dal DM (costo max 50 PP) si manifesta centrato sul possessore.
5. **Malus caratteristica:** ogni volta che attiva un potere c'è una probabilità del 10% che il punteggio di Intelligenza del soggetto si riduce di 1 punto in modo permanente.

SPADA DEL DESTINO

Aspetto: una spada lunga la cui foggia e fattura cambia e si adatta allo stile della regione in cui viene rinvenuta.
Storia: la spada del destino appare in tutte le leggende mortali ed è conosciuta con nomi diversi in base alla cultura o alla regione in cui si tramanda il suo mito. Secondo i normanni fu forgiata dal mitico fabbro Volund e donata ad Odino, che con essa tagliò il frassino a cui era rimasto appeso per scoprire i segreti delle rune del potere, e la piantò nel ceppo rimasto, profetizzando che solo un grande condottiero avrebbe potuto impugnarla. Secondo gli albigesi la spada venne forgiata dal grande bardo Dallbard, e chi la brandisce può ambire a riunificare e governare l'Isola dell'Alba. Altri popoli (come i traladarani, i traldar, gli hattiani, gli espani o i giganti), ritengono fosse l'arma prediletta di uno dei loro eroi (Halav, Vanya, il Generale Eterno, e persino il gigante Surtr con la sua spada fiammeggiante) e che chiunque riesca a trovarla diventi invincibile.

Diversi sono gli eroi che vantano di averla estratta: il leggendario guerriero normanno Siegfried, che grazie alla spada Balmung uccise il drago Fafnir e liberò il Norwold dal suo terrore; il tenace esploratore ostlandese Frithjof, che viaggiò fino ai confini del mondo in cerca della fonte della giovinezza, sbaragliando ogni nemico grazie alla spada Angurvadal; lo sprezzante e audace Beowulf, che secondo la leggenda vestlandese uccise il mostruoso Grendel grazie al potere della sua spada Nagelring; il valoroso condottiero hattiano Dietrich von Bern, la cui spada è conosciuta come Gram; l'impavido generale Rodrigo Diaz detto "El Cid Campeador", un eroe della tradizione ispana famoso per le sue vittorie e la spada magica Tizona; il nobile cavaliere Roland di Eusdria, la cui tragica ballata è famosa al pari della sua spada Durendal; il valente Robrenn, che grazie alla sua spada Cruaidin riuscì a fondare l'omonimo regno scacciando umanoidi e giganti dalla foresta di Carnuilh; Zendrolion Tatriokanitas, primo imperatore di Thyatis e grande conquistatore, famoso per la spada Crocea Mors; e infine il prode Re Halav, protagonista dell'epica battaglia contro gli gnoll e divinizzato sia dai traldar che dai discendenti traladarani, mentre tra gli albigesi è noto come Hylaw, colui che estrasse dalla roccia la spada Caledfwylch, chiamata anche Excalibur dai thyatiani e dai redstoniani dell'Isola dell'Alba.

Fonte: mitologie varie. Frithjof è il protagonista della "Frithjofsaga" islandese del XIV secolo; Siegfried (o Sigurd in norreno) è un famoso eroe tragico di matrice

germanica e norrena e compare nella "Saga dei Nibelunghi", nella "Saga dei Volsunghi" del XIII secolo e nel poema epico "Nibelungenlied"; Beowulf è l'eroe che dà il titolo all'omonimo poema epico anglosassone del VIII secolo; Dietrich di Berna è il protagonista del poema cavalleresco "Thidrekssaga" del XIII secolo ispirato alle gesta del re degli ostrogoti Teoderico il Grande; Rodrigo Diaz detto El Cid (dall'arabo 'el sidi' che sta per 'mio signore') fu signore di Valencia nel XI secolo e grande protagonista della Reconquista spagnola della penisola durante le guerre coi mori; Roland è ispirato alla famosa "Chanson de Roland", poema cavalleresco del ciclo carolingio del XI secolo, ripreso dall'Ariosto e dal Boiardo nella figura di Orlando; Robrenn, Zendrolion e Halav sono invece personaggi della mitologia mystarana: il primo richiama la figura dell'eroe irlandese Cu Chulainn, il secondo quella del dux romano Giulio Cesare, e il terzo rimanda al mitico Arthur Pendragon, il famoso Re Artù del ciclo bretone.

Sfera: Pensiero (Odino)

Scala: Maggiore (Limite Poteri: 4A, 4B, 4C, 5D)

Poteri suggeriti (750 PP):

Spada lunga +5 (Legale), Affettante

A1. Scarica di fulmini	65 PP
A4. Bonus +5 al Tiro per Colpire	50 PP
A4. Attacco devastante	80 PP
B1. Vista rivelante	50 PP
B3. Volare	30 PP
C2. Riflessi fulminei	30 PP
C2. Eroismo	40 PP
C2. Forza taurina	50 PP
D1. Guarigione automatica	100 PP
D3. Eludere attacchi	65 PP
D3. Immunità	90 PP
D3. Fortuna	100 PP

Attivazione: la spada non è attiva quando viene ritrovata e solo esseri di allineamento Legale possono spostarla (per gli altri è più pesante di una montagna). Solo una volta che il suo possessore abbia compiuto un'azione eroica rischiando la vita (arrivano a meno di 1/3 dei PF totali) mentre usava la spada del destino essa si attiva e durante il sonno invia al soggetto una visione che rivela uno dei suoi poteri per notte nello stesso ordine in cui sono descritti sopra. Sta al personaggio interpretare la visione e capire a che tipo di potere si riferisca, poiché l'unico modo per evocarli è tenere in mano la spada e concentrarsi sull'effetto desiderato.

Distruzione: la spada del destino può essere distrutta solo se viene lasciata per 1 turno nelle fiamme della Fucina di Wayland e spezzata col Martello di Kagyar.

Handicap (4)

Artefatto senziente: la spada contiene un frammento del potere e dell'anima di Odino, che costringe il suo possessore a seguire un rigido codice di condotta morale trasformandolo nel paladino del Bene e dell'Ordine. Ogni volta che il possessore della spada cede a istinti poco nobili secondo il codice di condotta di Odino, egli deve effettuare un TS Incantesimi mentali a -5: in caso di fallimento, la volontà di Odino si impone ed egli sceglie sempre la condotta più legale e onorevole.

Avidità: quando si diffonde la notizia che il possessore dell'artefatto ha compiuto almeno un'azione eroica usando la spada, un essere altrettanto potente cercherà di impadronirsene usando prima metodi diretti (un attacco o una minaccia) e poi metodi più subdoli (un tradimento o un furto), e continuerà fino a che non si sarà impadronito dell'arma o non sarà stato ucciso. In seguito, ogni anno in cui il possessore mostrerà in pubblico i poteri della spada o acquisirà fama grazie alle sue gesta, un nuovo nemico di pari valore cercherà di sottrargliela a qualsiasi costo.

Costo operativo: ogni volta che si evoca uno dei poteri da 100 PP, il soggetto perde il 10% dei tesori posseduti (ovunque essi siano, svaniscono), considerato sul valore totale di preziosi e oggetti magici in suo possesso.

Mania: dopo aver usato per la prima volta uno dei poteri dell'artefatto, il suo possessore rifiuterà di usare qualsiasi altra arma e non si separerà mai dalla spada per qualsivoglia ragione.

Penalità (8)

1. **Apatia:** il possessore subisce l'Apatia.
2. **Dolore:** il possessore dell'artefatto perde 20+1d20 PF temporaneamente, recuperabili con cure magiche o col normale processo di guarigione.
3. **Effetto collaterale (terremoto):** un effetto di terremoto si manifesta centrato sul possessore.
4. **Invecchiamento:** il soggetto invecchia 2d10 anni.
5. **Malfunzionamento:** il prossimo potere evocato non funziona e risucchia il doppio dei PP.
6. **Malus ai TS:** i TS contro effetti di Ammalimento del possessore della spada hanno un malus di -5.
7. **Malus al colpire:** gli attacchi del possessore della spada ricevono una penalità di -3 al colpire.
8. **Morte:** il possessore della spada viene ridotto subito a zero PF e muore nel giro di 1d10 minuti se non viene soccorso in tempo.

SPADE DELL'EQUILIBRIO CELESTE

Aspetto: si tratta di due esemplari di katana, ovvero una spada bastarda con la lama d'acciaio leggermente ricurva. La Murasame è caratterizzata da un'ombra nera sul filo, impugnatura di nero ebano protetta da una corta guardia circolare in acciaio dorato e fodero realizzato anch'esso in ebano. La Masamune ha invece una lama senza ombre, impugnatura in avorio senza guardia e custodia in avorio bianco.

Storia: secondo un'antica leggenda myoshimana, un tempo vivevano nell'impero due grandi maestri forgiatori, Masamune e Murasame, che crearono e tramandarono ai loro allievi l'arte di fabbricare spade impareggiabili, le prime katane e no-dachi. L'Imperatore volle metterli alla prova per capire chi dei due fosse superiore, e ordinò che essi fabbricassero la spada perfetta, che sarebbe poi andata in dono a suo figlio, l'erede al trono. Entrambi presentarono ciascuno una katana realizzata alla perfezione, e l'Imperatore affidò il compito di giudicarle al più saggio tra i suoi consiglieri, che decise di immergerle lungo il corso di un ruscello poco distante dal palazzo imperiale. La spada di Murasame tagliò l'acqua, ogni foglia e pesce che gli passò vicino, e per-

sino il vento che soffiava sul corso d'acqua. Quando venne il turno della Masamune invece, non una foglia, un pesce o altro vennero tagliati dal suo filo, che lasciò invece passare anche l'acqua senza fenderla. Murasame era sicuro di avere la vittoria, ma il saggio consigliere invece proclamò la superiorità di Masamune, spiegando che la prima spada era un oggetto assetato di sangue, poiché aveva distrutto qualsiasi cosa aveva incontrato sul suo cammino, mentre la Masamune aveva risparmiato tutto ciò che era davvero puro e innocente. Murasame mortificato si ritirò con la sua spada, che in seguito venne acquisita da un pretendente al trono imperiale, che poi mosse guerra al legittimo successore trascinando l'impero in secoli bui di lotte intestine fino alla restaurazione del degno erede dell'Imperatore, che ancora oggi porta al fianco la spada Masamune come simbolo del suo potere. Nessuno sa dove sia finita la Murasame, ma è opinione comune che se mai dovesse essere ritrovata e si scontrasse con la sua gemella, potrebbe causare una nuova guerra civile.

Fonte: mitologia giapponese. La leggenda delle spade forgiate da Masamune e Muramasa risale al XVI secolo (benché i due mastri fabbri siano vissuti a trecento anni di distanza tra loro), ed è ripresa dal romanzo epico del XIX secolo "Nanso Satomi Hakkenden".

Sfera: Materia (Generale Eterno)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (100 PP):

Masamune: Katana +5, danni triplicati contro Male

A3. Danni bonus per armi +4 40 PP

C2. Giusto potere 60 PP

Murasame: Katana +5, Affettante

A1. Infliggi ferite critiche 50 PP

A3. Danni bonus per armi +5 50 PP

Attivazione: la spada non è attiva quando viene rinvenuta. Per attivarla occorre usarla per dare il colpo di grazia ad un nemico che abbia un numero di Dadi Vita o livelli almeno uguali al livello del personaggio. A quel punto il sangue scorre sulla lama fino a formare due distinte parole, ciascuna delle quali è collegata a uno dei due poteri della spada, anche se per scoprire quale occorre provare. Ogni potere è attivato da chiunque pronunci l'apposita parola magica impugnando la spada e si applica solo alla spada Murasame.

Distruzione: ognuna delle due spade può essere distrutta solo scontrandosi con l'altra, e tuttavia se una delle due distrugge la sua gemella anch'essa va in pezzi ed è perduta irrimediabilmente.

Handicap (1)

Cambio d'allineamento: non appena la usa in combattimento, il possessore della spada Masamune cambia il suo allineamento in Legale o Buono, mentre quello della spada Murasame cambia il suo allineamento in Caotico o Malvagio.

Penalità (1)

Dolore: ogni volta che evoca un potere di categoria A, c'è una probabilità del 40% che il soggetto subisca 2d10 danni, guaribili normalmente o con cure magiche.

SPADONE CAMB

Aspetto: uno spadone con elsa di cuoio che termina con la testa di un drago d'oro con in bocca un rubino come pomolo.

Storia: il leggendario eroe darokiniano Balthac divenne famoso durante il IV secolo DI liberando la pianura dello Streel da tutti i mostri e le bande umanoidi che ancora la infestavano. L'ultima e più cruenta battaglia Balthac la combattè contro il terribile drago rosso Calor, che controllava tutte le tribù di umanoidi rimaste nella regione settentrionale il Darokin e le Terre Brulle. La leggenda vuole che la battaglia durò un giorno e una notte, tra inseguimenti e scontri diretti, fino a che Balthac, dopo aver assistito alla morte della sua fedele compagna, l'elfa Sinan, a causa del soffio di Calor, usò tutto il potere della sua spada per fiaccare il nemico fino a piantargli Camb nel mezzo del cranio. Calor sprofondò in una caverna piena di cadaveri dei suoi seguaci, e a quel punto Balthac giacque accanto al corpo ormai freddo di Sinan, rifiutandosi di lasciare la caverna. La leggenda vuole che la sua anima vegli ancora sulla tomba dell'amata elfa e dell'odiato nemico per impedire a chiunque di risvegliare il drago estraendo la spada dal suo cranio.

Fonte: mitologia mystarana. Nel modulo di avventura "IM2: Wrath of Olympus" è narrata l'epica vicenda della battaglia tra Balthac e Calor e viene descritta la Spada Camb con dovizia di particolari.

Sfera: Materia (Maat)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (450 PP):

Spadone +3, +6 contro draghi

A1. Infilgi ferite gravi	30 PP
A1. Disintegrazione	60 PP
A4. Danni multipli per armi: danno triplo	100 PP
B1. Vista rivelante	50 PP
B3. Saltare	10 PP
B3. Teletrasporto	50 PP
D1. Cura ferite critiche	50 PP
D3. Fortuna	100 PP

Attivazione: l'arma è attiva quando viene rinvenuta e rivela telepaticamente i suoi poteri a qualsiasi individuo non Malvagio la usi per la prima volta contro un drago. Per usare i poteri bisogna impugnarla e concentrarsi su quello scelto e

Distruzione: lo spadone può essere distrutto solo se viene esposto contemporaneamente al soffio dei tre Signori dei Draghi e ridotto in pezzi in un round.

Handicap (3)

Errore magico: ogni volta che il possessore di Camb beneficia della *fortuna*, per le successive 24 ore c'è una probabilità del 70% che qualsiasi incantesimo o effetto magico cerchi di evocare (inclusi i poteri dell'artefatto) non si manifesti e vada sprecato.

Mania: dopo aver usato per la prima volta lo spadone in combattimento, il suo possessore rifiuterà di usare qualsiasi altra arma e non si separerà mai dal suo spadone per qualsivoglia ragione.

Ricarica non automatica: lo spadone non può ricaricarsi da sola, ma rigenera Punti Potere solo assorbendo gioielli, monete e pietre preziose, che non appena toc-

cate vengono dissolte ma fanno guadagnare all'arma 1 PP ogni 100 m.o. di valore dei preziosi.

Penalità (5)

1. **Apatia:** il possessore subisce l'Apatia.
2. **Distruzione magica:** la prima arma magica toccata dallo spadone perde tutti i suoi poteri (nessun TS).
3. **Dolore:** il possessore dell'artefatto perde 3d10 PF temporaneamente, recuperabili con cure magiche o col normale processo di guarigione.
4. **Malfunzionamento:** il prossimo potere evocato non funziona e risucchia il doppio dei PP.
5. **Malus ai TS:** il prossimo TS del personaggio riceve una penalità pari al risultato di 2d6.

SPECCHIO AMBRATO DI KA

Aspetto: uno specchio grande due spanne con una lastra di vetro sempre pulita e perfetta, e una cornice d'ambra che termina con un impugnatura sagomata a forma di rettile.

Storia: un leggenda piuttosto nota tra gli abitanti della Davania settentrionale narra di un potente re mago che governava un'isola rigogliosa e ricca di minerali che un giorno venne a sapere dell'esistenza di un prodigioso specchio in grado di svelare ogni angolo del mondo e rivelare le cose nascoste alla vista dei mortali. Lo specchio era custodito da una comunità di rakasta che vivevano nel continente meridionale, e il dispotico re organizzò una spedizione per distruggere il loro villaggio e prendersi la maschera con cui avrebbe potuto spiare i suoi rivali e carpirne segreti e punti deboli. Grande fu il suo stupore quando nessuno dei guerrieri inviati tornò come previsto, e decise quindi di recarsi personalmente alla testa di un battaglione più numeroso e forte del precedente a verificare l'accaduto. Giunti nel villaggio, essi vennero accolti con benevolenza, e scoprirono che la spedizione precedentemente inviata aveva deposto le armi e si era insediata nel villaggio vivendo pacificamente insieme ai rakasta. A nulla valsero le loro parole per convincere il re mago a desistere dal suo intento: egli usò tutti i suoi poteri e la forza delle sue armate per ridurre ogni abitante in ceppi, giustiziando per primi i soldati che lo avevano tradito, fino a che l'ultimo rimasto gli svelò dove poteva trovare la maschera. A quel punto solo il vecchio sciamano della comunità restava a proteggere il sacro artefatto, ma ancora una volta il re mago non ascoltò le parole di pietà e l'avvertimento lanciato dal rakasta, e dopo averlo fatto torturare per carpire i segreti dello specchio, diede fuoco all'intero villaggio con i suoi abitanti imprigionati nelle case e arsi vivi. La notte seguente, il re mago vide il suo volto deformato orribilmente riflesso nello specchio e comprese improvvisamente la follia del suo gesto e la malvagità delle sue azioni. Preso da grande tormento e mestizia, egli tornò nel suo regno deciso a riparare ai torti commessi, e da quel giorno grazie allo specchio il suo popolo visse sotto la guida illuminata e benevola del re mago, che alla sua morte volle riportare lo specchio nel luogo da cui proveniva, seppellendolo nel tumulo fatto erigere in seguito per commemorare le anime di coloro che aveva barbaramente trucidato. Secondo la leggen-

da, lo specchio si trova ancora là, sepolto in quel tumulo funerario sperduto nella giungla davaniana.

Fonte: mitologia mystarana. Lo specchio viene menzionato nella "Rules Cyclopedìa" come l'unico oggetto in grado di distruggere la Maschera di Bachraeus.

Sfera: Materia (Ka)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (100 PP):

Specchio della <i>divinazione ultima</i> una volta al giorno	
B1. Vedere l'invisibile	25 PP
D3. Barriera riflettente	20 PP
D3. Pelle d'ambra	50 PP

Attivazione: lo specchio è attivo quando viene rinvenuto, e per scoprirne i poteri occorre rifletterlo in un altro specchio illuminando entrambi con una *luce magica*. A quel punto se si osserva dentro il riflesso infinito dello specchio ambrato con *vedere l'invisibile* e *lettura del magico* è possibile leggere al suo interno le tre parole magiche associate ad ogni potere. Per attivare ciascun incantesimo, è necessario che il possessore impugni lo specchio e pronunci la parola apposita mentre osserva il proprio riflesso.

Distruzione: lo specchio può essere distrutto solo se riflette la Maschera di Bachraeus durante una notte di plenilunio. A quel punto c'è una probabilità del 30% che entrambi gli oggetti vadano in frantumi e vengano distrutti in maniera permanente per ogni round in cui la maschera si riflette nello specchio.

Handicap (1)

Cambio d'allineamento: dopo aver invocato la pelle d'ambra per la prima volta, il possessore dello specchio cambia il suo allineamento in Legale o Buono.

Penalità (1)

Effetto collaterale (pietrificazione): il prossimo individuo che osserva il proprio riflesso nello specchio resta vittima di una pietrificazione (nessun TS ammesso).

TAPPETO DI MILLICENT

Aspetto: un tappeto lungo tre metri e largo la metà, tessuto con le stoffe migliore e ricche di colori, con motivi geometrici che si alternano a glifi arcani, e al centro un cerchio che racchiude un sorriso senza volto.

Storia: la favola del tappeto magico di Millicent è una storia piuttosto comune nella regioni della Costa Selvaggia e dell'Hule. Un tempo viveva un potente e crudele mago di nome Khazud, signore di una piccola baronia. Di natura dispotica e di umore imprevedibile, i suoi sudditi erano vessati dai suoi capricci al pari dei nobili confinanti, che tuttavia non osavano muovergli guerra poiché egli aveva potenti e oscuri alleati demoniaci. Khazud era invidioso dei tesori dei suoi vicini e bandì una gara con una ricca posta in palio: chiunque gli avesse presentato un oggetto di fattura così mirabile da essere considerato degno di un re per abbellire il suo castello e farlo primeggiare tra tutti i nobili, avrebbe ricevuto il suo peso in oro e pietre preziose, mentre chi avesse presentato un dono indegno avrebbe servito Khazud per il resto della vita. Visto il suo carattere dispotico e incontentabile, nessuno rispose al bando e così Khazud reclutò forzatamente i migliori artigiani

del suo feudo e di quelli vicini, obbligandoli a lavorare al progetto in cambio della libertà. Quando però nessuno di loro gli presentò un dono alla sua altezza, per ripicca li fece incarcerare. A quel punto una giovane molto bella di nome Millicent, figlia di uno degli artigiani prigionieri, partì per un viaggio avventuroso e dopo un anno tornò con un meraviglioso tappeto, che presentò a Khazud in cambio della libertà dei prigionieri. Millicent spiegò che il tappeto aveva la facoltà di portare il suo possessore ovunque volesse, persino all'Inferno o in Paradiso, custodirne i tesori meglio di una cassaforte e creare qualsiasi cosa desiderasse chi vi stava seduto sopra. Khazud sembrava estasiato, ma quando Millicent chiese la liberazione dei prigionieri, Khazud rifiutò, cercando di imprigionare anche lei e sottrarle il tappeto. A quel punto il tappeto si animò su ordine di Millicent, avvolgendosi attorno al malvagio mago, che ne venne risucchiato. Caduto il tiranno, Millicent liberò il padre e il resto dei prigionieri, e col tappeto viaggiò di regno in regno imprigionando i crudeli e liberando gli oppressi. Alla sua morte il tappeto passò di mano in mano fino a che andò perduto. Si dice che ora giaccia abbandonato in qualche castello, carico delle sue anime dannate che aspettano con rabbia di ottenere la libertà e tornare a tiranneggiare gli indifesi.

Fonte: mitologia mystarana. Il modulo d'avventura "IM2: Wrath of Olympus" menziona il tappeto di Millicent nel background di Iliric.

Sfera: Energia (Eiryndul)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (490 PP):

Tappeto volante	
A3. Prigione dimensionale	75 PP
B3. Teletrasporto superiore	70 PP
B3. Cancellò	90 PP
C3. Contenitore	50 PP
C3. Rifugio dimensionale	75 PP
D4. Schermo occultante	50 PP
D4. Miraggio arcano	80 PP

Attivazione: il tappeto è attivo quando viene rinvenuto, e contiene già 1d10 vittime (v. Handicap "Ricarica non automatica"). Le parole d'ordine per attivare i suoi poteri sono nascoste nel disegno della sua trama. Solo chi lo studia con *lettura del magico* può riuscire a scoprirne una per ogni ora di osservazione, ma solo se realizza con successo una prova di *Osservare* a -5. La parola magica non descrive il potere, che deve quindi essere scoperto tramite l'esperienza, e per evocarlo è sufficiente che il possessore dell'artefatto pronunci la parola, e l'effetto si manifesta centrato sul tappeto e su coloro che vi si trovano sopra.

Distruzione: il tappeto può essere distrutto definitivamente solo se viene svolto a partire dall'unico filo che lo compone. Per trovarne il capo però è necessario studiarlo per 100 anni senza interruzione, al termine dei quali si può identificare l'inizio del filo con una prova di *Saggezza*: se la prova fallisce, occorre aspettare altri 10 anni di studio per ritentare. Una volta trasformato in un gomitolo di lana il tappeto perde i suoi poteri: poi è sufficiente farlo bruciare dal fuoco di un essere di rango immortale per distruggerlo definitivamente.

Handicap (3)

Costo operativo: ogni volta che i PP del tappeto scendono sotto 100 PP, il suo possessore perde il 10% dei tesori posseduti, considerato sul valore totale di preziosi in suo possesso (ovunque siano).

Malus caratteristica: finché resta in possesso del tappeto, il punteggio di Forza del soggetto si riduce di 4 punti (fino a un valore minimo di 3).

Ricarica non automatica: il tappeto si ricarica solo assorbendo incantatori o mostri con poteri magici tramite l'effetto *prigione dimensionale*. In questo caso la vittima che tocca il tappeto viene letteralmente assorbita con tutto l'equipaggiamento, e il tappeto recupera 10 PP per Dado Vita della creatura assorbita. Il tappeto può assorbire al massimo 20 creature, e in seguito per assorbirne altre è necessario far uscire tutte quelle ivi contenute (comando impartito dal possessore del tappeto), che tornano alla vita esattamente nelle condizioni che avevano quando sono state catturate, e possono naturalmente essere riassorbite nello stesso modo, facendo recuperare altri PP all'artefatto.

Penalità (5)

1. **Avidità:** chiunque veda il possessore dell'artefatto produrre un effetto tangibile deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità di -4 per evitare di essere assalito dall'irrefrenabile desiderio di assalire il soggetto per impossessarsi del frammento a qualsiasi costo.
2. **Cambio di statura:** l'altezza del possessore del tappeto triplica e resta in tale stato per 2d4 giorni.
3. **Effetto collaterale (trasporto):** il possessore viene trasportato magicamente in un luogo simile a quello in cui si trova, distante almeno 1000 km, senza che possa opporsi e senza portare con sé il tappeto.
4. **Memoria labile:** il possessore dimentica subito tutti gli incantesimi memorizzati dei livelli pari.
5. **Servizio:** il possessore del tappeto si sente improvvisamente obbligato a prendere armi e bagagli e mettersi in viaggio verso oriente entro 48 ore. Durante il tragitto egli cerca costantemente incantatori o mostri incantati di provata malvagità per sfidarli apertamente e distruggerli, facendoli assorbire dal tappeto. La sua crociata termina dopo aver sconfitto almeno quattro avversari.

TIZZONE ARDENTE DI MASAUWU

Aspetto: una torcia lunga un metro con incisi simboli grotteschi e macabri.

Storia: secondo un'antica leggenda diffusa in molti paesi del Mondo Conosciuto, il guardiano infernale Masauwu percorre ogni notte tutto il pianeta sotto forma di un gigante dalla pelle nera come l'oscurità e invisibile ai più, tenendo in mano una torcia sempre spenta, che però si accende non appena si avvicina ad un individuo che ha compiuto atti di grande malvagità o vigliaccheria. A quel punto Masauwu cambia aspetto e con una finzione lo sottopone ad una prova per giudicare la sua anima: se non la supera, lo divora e se lo porta all'inferno. Secondo un'altra versione diffusa tra i culti negromantici ed entropici invece, se il giudice

ritiene che l'individuo esaminato sia sufficientemente potente e infido, gli concede l'uso del suo tizzone per un certo periodo di tempo, promettendogli che tornerà e valuterà il suo operato: solo se avrà fatto sufficienti azioni riprovevoli e diffuso il caos nel mondo potrà sopravvivere, altrimenti verrà distrutto, e Masauwu continuerà a vagare in cerca del prossimo candidato.

Fonte: leggenda degli Hopi, tribù d'indiani d'America.

Sfera: Entropia (Masauwu)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (495 PP):

Clava +5, Infiammante tre volte al giorno	
A1. Scacciare non-morti come C36°	60 PP
A1. Pioggia di meteore	100 PP
A2. Ipnatismo	40 PP
A4. Danni bonus per incantesimi +3/dado	90 PP
B1. Vedere l'invisibile	25 PP
B3. Teletrasporto	50 PP
D3. Aura anti-magia 20%	30 PP
D4. Travestimento	45 PP
D4. Inganno	55 PP

Attivazione: il tizzone è spento e inattivo quando viene rinvenuto. Ogni volta che uccide un essere mediante la clava, il suo possessore viene a conoscenza telepaticamente di uno dei suoi poteri, partendo da quelli meno costosi e fino a un massimo di due poteri al giorno. Per poter invocare i suoi poteri speciali è necessario che il tizzone sia acceso (normalmente o mediante il talento Infiammante), anche se il fuoco non lo consuma.

Distruzione: il tizzone può essere distrutto definitivamente solo facendolo prima benedire dall'artefatto di una divinità Legale Buona, e poi congelandolo col soffio di un drago immortale o grazie ai poteri del Signore dell'Acqua nel piano elementale dell'Acqua.

Handicap (3)

Cambio d'allineamento: dopo aver usato per la prima volta la clava per uccidere qualcuno, il soggetto diventa Caotico o Malvagio.

Costo operativo: la prima volta che usa Scacciare non-morti il possessore del tizzone perde il 20% dei tesori posseduti, considerato sul valore totale di preziosi in suo possesso (ovunque siano).

Malus caratteristica: la Saggazza del soggetto cala di 4 punti fino a che continua a possedere il tizzone, e torna normale un mese dopo averlo abbandonato.

Penalità (5)

1. **Effetto collaterale (evoca non-morti):** sottoterra o durante la notte c'è una probabilità standard che entro 1d6 round arrivino 2d4 non-morti dello stesso tipo determinati casualmente (max 2d6 DV), che assaliranno tutti coloro che si trovano vicino al tizzone combattendo fino alla morte.
2. **Gas:** il fumo del tizzone diventa velenoso e si espande formando una nuvola di diametro 6 metri e permane per 1d6 round se non viene dissipata prima. Tutte le creature viventi al suo interno (ad eccezione del possessore dell'artefatto che ne è immune) devono effettuare un TS contro Veleno con penalità di -2 o morire sul colpo.

3. **Morte:** il possessore del tizzone viene ridotto subito a zero PF e muore nel giro di 1d10 minuti se non viene soccorso prima.
4. **Putrefazione:** una parte del corpo del soggetto inizia a marcire a causa di una malattia degenerativa, e nel giro di un'ora si stacca letteralmente dal corpo, seguita da un'altra ancora ogni ora, fino a che non resta senz'arti e senza appendici. La prima parte del corpo colpita sono le dita dei piedi (una alla volta), poi quelle delle mani, quindi le orecchie, il naso, eventualmente il membro, e infine arti inferiori e poi superiori. La putrefazione può essere arrestata solo tramite *cura malattie* o *guarigione* di almeno 20° livello.
5. **Risucchio d'energia:** il soggetto perde permanentemente 2 livelli d'esperienza.

TOMO DELLA CONOSCENZA

Aspetto: un libro delle dimensioni di 50x50 cm e spesso 30 cm, del peso di 100 monete (5 kg), con due copertine di pelle marrone completamente prive di simboli o scritte di alcun tipo, due placche metalliche sulle copertine e un lucchetto d'oro a sigillarlo.

Storia: secondo la tradizione ocalese, il venerabile Ssu-Ma è il padre della scrittura e della buona calligrafia, colui che ha insegnato ai mortali a dare un nome alle cose e ad abbandonare le abitudini barbare e selvagge dei tempi passati, permettendo di realizzare ogni opera d'ingegno grazie a cui si sono elevati al di sopra degli animali e di varie razze umanoidi. La sua grande saggezza è racchiusa nel suo leggendario tomo, che contiene tutto lo scibile universale e avrebbe quindi una risposta a qualsiasi interrogativo mortale. Lo stesso volume compare in altre religioni di Mystara (ad esempio il Tomo di Gambia per gli alphetiani, i Rig Veda per i sindhi o i pachydermion), dove Ssu-Ma è conosciuto però con altri nomi (Pangloss e Ganetra).

Fonte: Ssu-Ma C'hien è un saggio cinese realmente esistito, a cui vengono attribuite grandi doti di storiografo e di calligrafo, mentre il modulo di avventura "IM2: Wrath of Olympus" menziona il Tomo di Gambia nel background di Arnelee.

Sfera: Pensiero (Ssu-Ma)

Scala: Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)

Poteri suggeriti (455 PP):

A2. Demenza precoce	50 PP
A2. Risucchio magico	70 PP
B1. Mappa focalizzata	35 PP
B1. Conoscenza	70 PP
B1. Mappa rivelatrice	90 PP
C2. Oratoria	10 PP
C2. Capacità temporanea	20 PP
C2. Abilità eccezionale	40 PP
D3. Protezione totale	80 PP

Attivazione: il libro è sempre chiuso dal lucchetto quando viene rinvenuto, e nessuna magia è in grado di rimuoverlo; solo scassinando il lucchetto si può aprirlo, ma il tentativo riceve una penalità di -10. Una volta aperto, chiunque può leggerne il contenuto, che appare sempre in una lingua comprensibile al lettore. La prima

pagina contiene l'elenco dei suoi poteri e il loro costo, col rimando alla pagina in cui ciascuno viene descritto nei minimi particolari, incluso il comando verbale per evocarli, purché il libro sia in possesso dell'evocatore.

Distruzione: il tomo può essere distrutto solo alterando ciascuna delle sue pagine con la Piuma di Fidiad e facendolo poi bruciare nell'esplosione di una fenice maggiore nel piano elementale del Fuoco.

Handicap (3)

Cambio d'atteggiamento: la prima volta che usa la *protezione totale* il soggetto diventa estremamente cauto e cauto in ogni sua azione. Non farà mai per primo una mossa che potrebbe metterlo in pericolo e cercherà sempre di evitare il combattimento con qualche sotterfugio o col dialogo, combattendo solo se è minacciato e non ha vie di fuga.

Malus caratteristica: la Forza del soggetto cala di 4 punti dal momento che legge il tomo, e torna normale 1d6 settimane dopo averlo abbandonato.

Mutazione: una volta usata la *conoscenza* per la prima volta, al possessore del libro cresce una vistosa gobba sulla schiena che lo costringe a muoversi con maggior difficoltà e impone una penalità di 4 punti ai Tiri per Colpire, alla Classe d'Armatura, alle prove di Destrezza e ai TS contro effetti schivabili, e riduce la velocità standard di movimento a 2/3 del normale.

Penalità (5)

1. **Debolezza magica:** ogni incantesimo offensivo evocato dal soggetto causa 2 punti di danno in meno per dado per le successive 24 ore.
2. **Forma gassosa:** il soggetto assume involontariamente la forma gassosa per 2d4 ore.
3. **Malus ai danni:** ogni attacco in mischia del soggetto causa 3 punti di danno in meno per le successive 24 ore.
4. **Mania:** il soggetto viene colto dall'impulso improvviso di tracciare una mappa dettagliata di un complesso di caverne, una serie di rovine o di un dungeon conosciuto raggiungibile entro 100 km e cercherà organizzare una spedizione e partire entro 3 giorni. L'effetto svanisce una volta completata la mappatura del luogo prescelto.
5. **Memoria labile:** la vittima dimentica subito tutti gli incantesimi di 1° livello memorizzati.

TREDICI TESORI SACRI DELL'ALBA

Aspetto: si tratta di tredici diversi oggetti magici che se riuniti con un'apposita cerimonia fanno comparire il Trono di Bel, un trono d'oro massiccio alto due metri e largo uno, decorato con tutti i simboli degli dei albigesi, con un sole decorato con pietre preziose in cima allo schienale. I Tredici Tesori sono i seguenti, ciascuno dei quali possiede un potere magico comune con le variabili come incantatore di 36°:

Anello di Eluned il Fortunato: un anello d'argento con rune albigesi capace di invocare la *fortuna maggiore* una volta al giorno.

Brocca di Rhygenydd Ysgolhaig: una brocca di ferro da tre litri col bordo rifinito d'oro capace di *trasmutare liquidi* tre volte al giorno.

Calderone di Dyrnwich il Gigante: un paiolo di rame da venti litri capace di trasformare l'acqua al suo interno in una *zuppa miracolosa* una volta al giorno.

Carro di Morgan Mwynfawr: un carretto di legno con quattro ruote lungo 3 metri e largo la metà, col potere di *teletrasporto* una volta al giorno, attivabile da chi siede a cassetta, ma che coinvolge tutti coloro che vi si trovano sopra (impossibile opporsi).

Cesto di Gwyddno Garanhir: un cesto di vimini largo un braccio da cui estrarre una *creazione minore* una volta al giorno.

Corno di Bran Galed: un corno ricavato da una grande conchiglia che può *creare acqua e cibo* una volta al giorno.

Cote di Tudwal Tudglyd: una cote per affilare capace di rendere un'arma tagliente affilata su di essa un'arma *mortale affettante* una volta al giorno.

Giogo di Clydno Eiddyn: una cavezza di legno come quella di una mucca che funziona come un *collare dell'asservimento* su qualsiasi creatura venga posta.

Mantello di Tegau Eurfon: un mantello di cuoio marrone con un cappuccio decorato con fili d'argento in grado di rendere invisibile e capace di *vedere l'invisibile* chi lo indossa per tre volte al giorno.

Pugnale di Llawfrodedd Farchog: un pugnale +3 dalla lama d'argento con elsa di cuoio decorata con una stella dorata in grado di paralizzare tre volte al giorno chiunque colpisca se non effettua un TS contro Paralisi.

Scacchiera di Gwenddoleu ap Ceidio: una scacchiera di normali dimensioni senza pedine decorata con rune e glifi mistici che rappresentano i tredici clan, capace di invocare l'*avvento degli eroi* una volta a settimana.

Spada di Rhydderch Hael: una spada lunga +3, Infiammante, con elsa rivestita di seta gialla e bracci che recano classici glifi albigesi.

Veste di Padarn Breisrudd: una tunica di lana bianca a maniche lunghe che si adatta alla taglia di chi la indossa capace di *contrastare elementi* permanentemente.

Storia: tutti gli albigesi conoscono la leggenda riguardante i Tredici Tesori Sacri della loro isola. Essi vennero forgiati dalle divinità che diedero vita ai tredici clan originali di mortali (umani ed elfi) che abitarono l'Alba dopo la cacciata dei giganti e dati in dono a ciascuno dei loro capi come segno tangibile della loro parentela e della benedizione ricevuta dagli dei. In seguito al caos portato dalla malvagia Nytt e dai suoi mostruosi figli, i Fomori, i clan cominciarono a farsi la guerra a vicenda e i divini patroni, disgustati dalla loro ferocia e stupidità, abbandonarono i mortali a se stessi. I Tredici Tesori andarono perduti in questo periodo di grande tumulto e caos, fino a quando giunse sull'isola Dallbard, il profeta inviato dagli dei per dare un'occasione di riscatto ai loro discendenti. Egli radunò i tesori e fece germogliare nuovamente la fede negli antichi dei, e prima di andarsene profetizzò che solo quando i tesori sarebbero stati radunati nuovamente con la collaborazione di tutti i clan, allora sarebbe sorto tra di loro il condottiero supremo, che avrebbe potuto unificare tutta l'isola cacciando gli invasori e i fomori solo dopo aver compreso il mistero dietro ai Tredici Tesori e aver recuperato la spada Caledfwylch, che avrebbe decretato la sua ascesa a Gran Re dell'Alba. In passato vi fu un

solo uomo che tentò di conseguire questo scopo dopo aver recuperato Caledfwylch, il grande eroe Hylaw Gruaigerua. Purtroppo le macchinazioni di alcuni capi clan invidiosi gli impedirono di radunare tutti i tesori ed egli scomparve con la spada sacra nell'ultima battaglia contro gli umanoidi sull'altopiano di Kendach. Così ancora oggi gli albigesi cercano di ritrovare tutti i tesori sacri e attendono speranzosi l'arrivo del loro liberatore e gran monarca, che riporterà la pace e l'unità in tutta l'isola e farà tornare gli dei tra i mortali.

Fonte: mitologia irlandese e gaelica. Secondo la leggenda, prima di sparire i Tuatha De Danaan lasciarono ai mortali tredici oggetti di grande potere magico simbolo del loro retaggio e della promessa che un giorno sarebbero tornati. La leggenda è simile sia per i celti d'Irlanda che per i britanni e i gallesi, che individuano i medesimi oggetti anche se spesso variano i nomi delle figure mitiche a cui sono attribuiti.

Sfera: Energia (Ixion)

Scala: Maggiore (Limite Poteri: 4A, 4B, 4C, 5D)

Poteri suggeriti (715 PP):

Trono della *benevolenza divina* permanente

A1. Parola sacra	90 PP
A2. Esigere	70 PP
B1. Vista rivelante	50 PP
B1. Divinazione ultima	85 PP
B2. Comunione divina	50 PP
C1. Avvento degli eroi	70 PP
C2. Autorità	25 PP
C3. Controllo del tempo atmosferico	75 PP
D1. Resurrezione	60 PP
D1. Guarigione	70 PP
D5. Baluardo	70 PP

Attivazione: ognuno dei tredici tesori da solo è un semplice oggetto magico con un potere più o meno comune, che però non può essere distrutto o danneggiato in alcun modo, e funziona correttamente se usato da un individuo non malvagio. Se entra in possesso di un essere Malvagio, egli riceve una penalità di -2 a tutti i suoi Tiri Salvezza fino a che non si libera del tesoro ed è incapace di usare le proprietà magiche dell'oggetto.

La peculiarità dei tesori è che se vengono riuniti tutti possono evocare un artefatto maggiore dell'Energia chiamato il Trono di Bel, che dà il potere di governare l'isola dell'Alba. Per poterlo evocare occorre che ognuno dei Tredici Tesori venga presentato spontaneamente da un appartenente a ciascuno dei tredici clan, e che un sacerdote del culto albigese riunisca tutti i tesori dentro il calderone di Dyrnwich, che deve poi porre sul Carro di Morgan Mwynfawr. A quel punto bisogna cantare tutti insieme la Marcia dei Tredici Eroi, una ballata popolare albigese, mentre il sacerdote benedice i tesori. Se la cerimonia viene compiuta senza interruzioni, al termine del canto essi vengono avvolti in un'aura di luce splendente che abbaglia i presenti: quando la luce svanisce, al posto dei tesori si trova il Trono di Bel, che è attivo e rivelerà telepaticamente i suoi poteri solo a un essere non malvagio chi vi siede dietro l'invito esplicito di tredici esponenti dei clan dell'Alba. Per evocare i poteri del trono è sufficiente sedervi sopra e concentrarsi sull'effetto desiderato.

Distruzione: i Tredici Tesori vengono distrutti solo una volta che la cerimonia è completata e il Trono di Bel è stato evocato (v. sopra Attivazione).

Il Trono di Bel può essere distrutto definitivamente se chi vi siede usa i suoi poteri per uccidere ciascuno dei legittimi capi di ognuno dei tredici clan originali dell'Alba. In quel caso, il trono esplose e causa a tutti i presenti in un raggio di trenta metri 20d6 danni da fuoco dimezzabili con favorevole TS contro Soffio del Drago, ad eccezione di chi vi sedeva che non può ridurre in alcun modo i danni.

Handicap (4)

Costo operativo: la prima volta che evoca uno dei poteri del trono, il soggetto perde il 70% dei tesori posseduti (ovunque essi siano, svaniscono), considerato sul valore totale di preziosi e oggetti magici in suo possesso.

Debolezza magica: dopo aver usato per la prima volta *parola sacra*, ogni incantesimo dannoso del possessore del trono viene ridotto di 2 punti per dado.

Invecchiamento: il possessore del trono invecchia di 2d20 anni subito dopo averlo usato per la prima volta.

Ricarica non automatica: per poter ricaricare i PP spesi dall'artefatto occorre sacrificare tesori a Bel. Per ogni 100 m.o. di valore degli oggetti presentati davanti al trono (ciascuno dei quali non può valere meno di 20 m.o.), l'artefatto recupera 1 PP, ma gli oggetti vengono consumati nel processo.

Penalità (8)

1. **Apatia:** il possessore del trono subisce l'Apatia.
2. **Effetto collaterale (trasporto):** il possessore del trono viene teletrasportato magicamente in un luogo casuale distante 1d100 × 100 km (nessun TS).
3. **Forma gassosa:** il soggetto assume involontariamente la forma gassosa per 3d8 ore.
4. **Maldestro:** il possessore del trono ha una probabilità del 15% che ogni suo attacco con un'arma gli si rivolti contro.
5. **Malfunzionamento:** il prossimo potere evocato non funziona ma risucchia i normali PP.
6. **Malus caratteristica:** la Costituzione del possessore del trono viene ridotta di 2 punti permanenti.
7. **Malus al colpire:** gli attacchi del possessore del trono ricevono una penalità di -2 al colpire.
8. **Memoria labile:** in caso di un incantatore, egli dimentica ogni giorno un incantesimo per ogni livello scelto casualmente. Nel caso di non incantatori, il soggetto perde la maestria migliore nell'uso di un'arma tra quelle conosciute. La memoria ritorna a funzionare normalmente dopo 1d4 settimane, oppure prima se viene guarito con *cura mentale* o *guarigione* da chierico di almeno 20° livello.

UOVO DELLA FENICE

Aspetto: un uovo ricoperto di scaglie rosse, molto caldo al tatto e lungo due palmi.

Storia: secondo la leggenda elfica, il prode Mealiden Freccia Rossa guidò il suo popolo dal Reame Silvano verso una nuova terra per sfuggire alla minaccia di nemici potenti e spietati che accerchiavano la loro patria. Dopo un lungo viaggio attraverso il magico Sentiero dell'Arcobaleno e aver visto lungo il tragitto vari clan abbandonare la sua guida illuminata, Mealiden portò infine i suoi seguaci in una steppa isolata, dove fece crescere una foresta rigogliosa e fondò l'Alfheim. Acclamato a gran voce sovrano del nuovo regno, Mealiden governò l'Alfheim con saggezza e giustizia per lungo tempo, fino a che un giorno ebbe una visione e abdicò con l'intento di trovare la via che lo conducesse tra le sfere celesti. Mealiden riuscì nel suo intento dopo aver domato una fenice che minacciava la foresta di Canolbarth, e consegnato l'uovo in cui l'aveva rinchiusa ai suoi discendenti, fu accolto dal saggio Ilsundal tra gli immortali protettori di tutti gli elfi di Mystara. L'Uovo della Fenice è una reliquia dal Clan Freccia Rossa dell'Alfheim, e gelosamente custodito dal suo possessore al pari dell'Albero della Vita.

Fonte: mitologia mystarana. Nel supplemento geografico "Gazetteer 5: The Elves of Alfheim" viene descritto l'Uovo creato da Mealiden e i poteri di cui dispone nell'avventura in cui l'artefatto viene rubato.

Sfera: Energia (Mealiden)

Scala: Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)

Poteri suggeriti (100 PP):

Uovo evoca *fenice maggiore* una volta al giorno

A1. Palla di fuoco	60 PP
D3. Immunità al fuoco	40 PP

Attivazione: l'uovo è inattivo quando viene rinvenuto ma si attiva se viene gettato in un falò o un fuoco più grande, rivelando i suoi poteri solo a chi lo tocca mentre arde (1 potere al round, mentre il soggetto subisce 3d6 danni da fuoco al round). Per usare i poteri bisogna toccarlo e concentrarsi su quello scelto, mentre per evocare la fenice occorre pronunciare la parola magica.

Distruzione: l'uovo può essere distrutto solo nel piano elementare dell'Acqua, dopo aver benedetto l'artefatto con le lacrime di un'ondina, evocando la fenice e facendo in modo che esploda in uno scontro col Signore Elementale dell'Acqua.

Handicap (1)

Mania: il possessore rifiuta di toccare e avvicinarsi all'acqua (finendo con l'assumere bevande alternative) e cerca sempre di stare vicino alle fiamme.

Penalità (1)

Effetto collaterale: dopo la terza volta che la fenice viene evocata, c'è una probabilità del 30% che ogni evocazione provochi l'immolazione della fenice in un'esplosione che distrugge tutto entro 300 mt, facendo riapparire un altro uovo dalle sue ceneri dopo un turno.

Capitolo 3. REGOLE OPZIONALI

Bonus e Penalità per la Ricerca Magica

SITUAZIONI DI GIOCO

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

INTERRUZIONI

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

MATERIALI SPECIALI

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

Tabella 3.1 – Materiali e bonus all'incantamento

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

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

** Ossa, pelle, terracotta, ecc.

STRUTTURE PER L'INCANTAMENTO

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

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

Tabella 3.2 – Costi delle Strutture d'incantamento

Struttura	Costo (m.o.)	Dimensioni
Biblioteca	2.000+	almeno 27 m ³
Laboratorio base	5.000	almeno 54 m ³
Laboratorio avanzato	20.000+	almeno 108 m ³
Forgia	10.000	circa 108 m ³

Biblioteca

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

Una biblioteca che contenga testi per un valore minimo di 2000 m.o. permette di ricercare incantesimi del primo livello di potere. Per ogni 1000 m.o. addizionali oltre tale valore, è possibile ricercare incantesimi di un livello superiore. La biblioteca deve sempre essere associata ad un laboratorio per effettuare esperimenti e finalizzare la ricerca magica.

Laboratorio base

Il laboratorio di base è la struttura fondamentale di cui dispone ogni incantatore (divino o arcano) che intenda dedicarsi alla creazione di oggetti magici, e il suo costo indicativo viene riportato nella Tabella 3.2.

Il laboratorio di base *permette* di fabbricare armi, scudi, corazze leggere e medie e oggetti protettivi al massimo con un bonus di +3, e di ricercare incantesimi di livello 5° o inferiore o associare ad un oggetto effetti con poteri limitati a questo livello. *Non permette* di incantare corazze pesanti o speciali, né di associare a qualsivoglia oggetto una magia di 6° livello o superiore o bonus di 4° e 5° grado.

Laboratorio avanzato

Il laboratorio avanzato è lo strumento di lavoro degli stregoni e dei patriarchi più ambiziosi ed è la naturale evoluzione di quello base. Esso permette di

ricercare incantesimi di qualsiasi livello e di incantare ogni genere di oggetto con qualsiasi bonus e senza limitazioni di potere, inclusa la creazione di costrutti e grandi opere di ingegneria magica.

Forgia

La forgia permette di incantare solo armi e armature di qualunque genere, nonché oggetti magici che comprendano parti di metallo (come anelli, bracciali o medaglioni) con poteri di qualsiasi tipo, senza limitazioni di livello o di bonus offensivo o difensivo (a parte quello relativo al valore dell'oggetto da produrre, che deve necessariamente essere inferiore al valore della fucina). La forgia occupa parecchio spazio, e se viene posta in un sotterraneo bisogna anche preoccuparsi di farne uscire i vapori, i miasmi ed il calore.

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

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

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

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

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

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

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

BIBLIOTECA ARCANIA

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

Creare una biblioteca

Con l'aumentare della potenza degli incantesimi che si ricercano, aumenta anche l'importanza e il costo della biblioteca. Per una biblioteca modesta come minimo devono essere spese 2.000 m.o. e allestire un locale di almeno 27 m³ di volume. Una biblioteca di questo tipo consente di effettuare ricerche per scoprire incantesimi di primo livello; per ogni livello di incante-

simi successivo, devono essere spese altri 1.000 m.o. (che occupano ulteriori 9 m³ di volume), se l'incantatore vuole che la biblioteca sia di aiuto nelle sue ricerche (quindi, ad esempio, una biblioteca adatta a ricercare incantesimi fino al nono livello di potere costerà 10.000 m.o.). Per ogni 2.000 m.o. di valore della biblioteca al di sopra del minimo richiesto per ricercare una magia di un determinato livello di potere, le probabilità che il mago riesca nella sua ricerca magica aumentano dell'1% (massimo +10%).

Anche il ritrovamento di libri rari risulta molto utile ai maghi, al fine di aumentare il valore della propria biblioteca. Nelle grandi città, è necessario un giorno di ricerca per ogni 100 m.o. spesi per trovare il libro desiderato. Un qualunque libro trovato in un tesoro, in una biblioteca abbandonata o in vendita al mercato, avrà un valore di $1d100 \times 5$ monete d'oro.

Quando ha a che fare con mercanti (o ladri) di libri, il mago deve stimare il valore di ciò che gli viene offerto, azione possibile con una prova sull'abilità *Valutare* (o *Saggezza* a -2): il DM effettua un controllo segreto e informa il giocatore del valore che il mago attribuisce al libro. Se l'esito della prova è stato positivo, la valutazione del mago sarà corretta, altrimenti la percentuale di errore sarà uguale alla differenza tra il punteggio richiesto e il tiro effettuato. Se tale differenza è un numero pari, il mago errerà nella stima per eccesso, altrimenti per difetto.

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

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

Scrivere un libro arcano

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

nelle grandi costruzioni se non ha le abilità *Magia arcaica* e *Ingegneria edile*).

Il personaggio decide autonomamente quale sarà il valore finale dell'opera, ossia decide quanto approfondito sarà il suo studio e quanto tempo vi dedicherà, valore in monete d'oro che deve essere compreso tra un minimo di 50 m.o. e un massimo di $50 \times$ il punteggio dell'abilità generale interessata (ad esempio, un personaggio con 10 gradi di *Alchimia* può comporre un saggio relativo a questa scienza del valore massimo di 500 m.o.). Opere di valore superiore a quello possibile per le risorse di un singolo individuo, si possono creare qualora un gruppo di eruditi collabori alla stesura di un unico imponente lavoro: ciascuno di loro si occuperà di una parte della dissertazione, ed alla fine tutte le sezioni confluiranno insieme a dare l'opera completa, aumentando il valore totale del tomo di 1/10 per ogni collaboratore con almeno metà dei gradi dello scrittore più dotato ed esperto, fino ad un limite pari al doppio del valore originale (max 1.000 m.o.).

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

Quando è trascorso il tempo necessario, il personaggio effettua una prova teorica nell'abilità coinvolta con penalità di -1 ogni 50 m.o. di valore dell'opera: se la prova fallisce, il valore effettivo del libro risulta essere la metà di quello previsto, mentre con un fallimento critico è appena un terzo del previsto; se il tiro riesce, il valore effettivo è pari a quello previsto, mentre un successo critico fa aumentare il valore effettivo dell'opera del 50% rispetto a quello previsto (max 1000 m.o.). L'autore, oltre alla fama più o meno vasta assicurategli dalla pubblicazione della sua opera, ottiene un ammontare in PE pari al valore effettivo (non quello previsto) dell'opera.

Esempio 1: un mago di 15° livello con un valore di 17 in *Alchimia* ha lavorato ad un libro del valore previsto di 600 m.o. relativo a questa disciplina. La sua prova di *Alchimia* riceve una penalità di -6, ma se riesce guadagnerà 600 PE, o 900 PE con un successo critico.

Se il DM lo permette, i libri arcani possono essere compilati da qualunque personaggio che possieda un'abilità appropriata (per esempio un ladro esperto di *Alchimia* oppure un anziano chierico di 2° livello molto noto per la sua erudizione in materia di licanthropi). In questo caso si applicano le regole descritte sopra, ma sostituendo il moltiplicatore $\times 50$ con $\times 20$.

Esempio 2: un sapiente (mago di 3° livello) famoso per le sue conoscenze sui beholder (6 gradi nell'abilità *Antropologia mostruosa*) può scrivere un libro di valore compreso tra 20 m.o. e $20 \times 6 = 120$ m.o. In quest'ultimo caso, la stesura richiede 6 settimane e la prova riceve una penalità di -6.

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

In termini di gioco, ogni due apprendisti che aiutano lo scrittore si applica un bonus di +1 alla prova, ed il tempo necessario alla stesura viene ridotto del 5% cumulativo per ogni aiutante.

Esempio 3: un mago sta realizzando con l'aiuto dei suoi quattro apprendisti un'opera del valore prospettato di 400 m.o. (tempo normalmente richiesto: 8 settimane). Il lavoro richiederà il 20% in meno del tempo (5% moltiplicato per 4 allievi), ossia 45 giorni e la prova avrà una penalità di -6 anziché -8.

Aspetto di un libro

Per gli individui più esigenti, viene fornito di seguito un sistema per determinare l'aspetto esteriore dei libri. Tirate 1d10 +1 ogni 100 m.o. di valore del libro, quindi cercate il risultato qui sotto:

Tabella 3.3 – Copertina di un libro

d10	Aspetto della Copertina
1-6	Il libro ha una copertina di velluto (1-4 con 1d6) o di seta (5-6 con 1d6): tirare 1d12 e consultare la colonna Colore nella Tabella 3.4.
7-9	Usare le tabelle degli incontri nelle terre selvagge, che si trovano nel manuale delle regole <i>Expert</i> a partire da pagina 32, consultando le colonne che corrispondono al tipo di terreno in cui è stato trovato il libro. Il risultato indicherà a quale creatura appartiene la pelle usata per realizzare la copertina del libro.
10+	Si tratta di una serie di pergamene, raccolte in un contenitore: tirare 1d12 e consultare la colonna Materiale della Tabella 3.4 per determinare la natura del contenitore.

Tutti i libri sono inoltre provvisti di un certo tipo di rilegatura e di una chiusura: per determinare il materiale, tirate 1d6 e consultate la colonna Materiale nella Tabella 3.4. Tirate infine 1d12 e consultate la colonna Ornamenti della Tabella 3.4 per determinare gli ornamenti presenti (stampati, dipinti o incisi) sulla copertina o all'interno delle pagine.

Tab. 3.4 – Tabella dell'Aspetto Esteriore dei Libri

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

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

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

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

Tab. 3.5 – Tipo di libro

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

Tab. 3.6 – Argomento

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

3.61 – Arte

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

3.62 – Creature

D6	Tipo
1	Animali
2	Draghi
3	Giganti
4	Non-morti
5	Planari
6	Umanoidi

3.63 – Leggende

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

3.64 – Magia

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

3.65 – Natura

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

3.66 – Politica

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

3.67 – Religione

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

3.68 – Scienza

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

3.69 – Storia

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

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

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

Tabella 3.7 – Generazione Casuale dell’Autore

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

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

Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti

TIRI SALVEZZA DEGLI OGGETTI

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

di materiale con cui sono fatti. Ogni oggetto può effettuare un TS per dimezzare i danni subiti (se esso è dotato di Punti Danno, v. sotto), oppure per evitare di essere distrutto totalmente (se non possiede PD). Il procedimento è analogo a quello dei TS delle creature: si tira 1d20 e si consulta il risultato con la Tabella 3.8, per verificare se il TS è riuscito o meno. Gli oggetti magici dotati di modificatore (come una spada +2 o un anello di protezione +1) aggiungono questo valore a qualsiasi loro TS, mentre gli altri oggetti magici beneficiano di un bonus a tutti i TS di +1 ogni 2 livelli di potere dell'incantesimo più alto che possiedono (es. anello velocità ha +2, elmo telecinesi ha +3, ecc.). Un TS di 1 naturale indica sempre e comunque un fallimento.

Tab. 3.8 – Tiri Salvezza degli Oggetti

Materiale	Acido	Caduta	Distruzione	Fulmine	Fuoco	Gelo
Carta	18	2	17	15	18	13
Cristallo *	5	18	18	4	10	9
Cuoio e Pelle	16	3	10	13	11	12
Legno	14	8	12	11	13	4
Metallo	13	4	6	10	8	5
Osso	15	13	13	11	10	8
Pietra e Gemme	2	9	8	10	5	6
Speciali **	5	2	3	7	4	4
Stoffa e Corda	17	2	14	15	16	11

* include Ceramica, Corallo e Vetro ** include Adamantite, Diamante e Mithril

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

Caduta: questa categoria include tutti i danni che un oggetto potrebbe subire normalmente a causa della caduta da grandi altezze (1d6 PD ogni 3 metri percorsi, proprio come accade agli esseri viventi). Da notare che gli oggetti magici ignorano totalmente i primi 10 dadi di danni da caduta, proprio come le creature colpibili solo con armi magiche (quindi subiscono danni solo da cadute da altezze superiori a 30 metri).

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

Nota: qualsiasi tentativo di distruggere un oggetto tramite *disintegrazione* non può essere evitato da manufatti normali, mentre per quelli magici è previsto un TS Distruzione.

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

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

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

PUNTI DANNO DEGLI OGGETTI

Proprio come gli individui possiedono una certa quantità di Punti Ferita che indica la loro resistenza fisica e la sopportazione del dolore, anche gli oggetti inanimati possiedono dei Punti Danno (abbreviato PD), che quantificano la loro resistenza agli effetti distruttivi prima di rompersi e diventare inservibili.

I Punti Danno dipendono dal materiale usato per creare un oggetto e dalla grandezza dell'oggetto, ma non ci sono regole esatte per determinarli (normalmente è ininfluenza ai fini del gioco sapere quanti PD possiede un comodino o una sedia, a meno che non li si utilizzi come armi o come ripari). Per comodità si prenda in riferimento questa semplice scala per attribuire agli oggetti un valore in PD in base alle dimensioni: la scala è tarata per oggetti costruiti in acciaio (per oggetti simili in altri materiali, moltiplicare i PD per l'apposito moltiplicatore elencato nella tab. 3.9) con volume inferiore a quello necessario per rendere un oggetto una struttura (v. sezione successiva).

Tab. 1a – Dimensioni e Punti Danno degli Oggetti

Taglia	CdT	Dimensioni	Scala PD
Minuscolo	1/8	Fino a 10 cm	1 – 10 PD
Minuto	1/4	11 cm – 30 cm	5 – 25 PD
Piccolo	1/2	31 cm – 80 cm	20 – 60 PD
Medio	1	81 cm – 1,60 m	40 – 120 PD
Grande	2	1,61 m – 3 m	80 – 200 PD
Enorme	4	3,1 m – 6 m	160 – 400 PD
Gigantesco	8	Oltre 6 m	200 – 600 PD

Nota: oggetti senza PD o con 1 PD (cose minuscole o vestiti) possono essere distrutti facilmente in un colpo solo se sbagliano il loro TS per evitare la distruzione.

Esempio 1: una porta di legno standard è grande (alta 2 mt, larga 1 m, spessa 2-3 cm) e ha 80 PD, se fosse in pietra o ferro ne avrebbe 117, e in acciaio 130.

Esempio 2: una cassa di legno media (1x1x0,5 mt spessa 1 cm) ha 80 PD, se fosse in acciaio avrebbe 130 PD. Una cassa di legno con rinforzi in ferro userebbe una media tra 0,6 e 0,9 (0,75), quindi 100 PD. Detta cassa se fosse piccola (CdT x ½) avrebbe solo 50 PD.

Naturalmente non tutti gli attacchi possono danneggiare gli oggetti. In generale, il DM dovrebbe decidere di volta in volta se sia possibile distruggere un oggetto con i mezzi a disposizione dell'individuo (ad esempio è impossibile distruggere uno scrigno bersagliandolo di frecce o spezzare una corda con un martello). Alcune regole specifiche:

- Armi da punta provocano metà danni a oggetti medi o grandi, a meno che non siano picconi.
- Armi magiche danneggiano ogni oggetto comune e oggetti incantati con bonus uguale o inferiore.
- Attacchi con armi naturali danneggiano solo oggetti comuni di legno, e solo se la Forza è almeno 13 punti (es. un uomo che voglia distruggere una porta di legno a pugni deve avere almeno 13 in Forza o si frattura la mano, tanto vale tentare di abbatterla a spallate con prove di Forza).
- Attacchi con armi naturali di creature magiche (che colpiscono come armi +1) o di dimensioni grandi possono danneggiare oggetti comuni di legno e pietra solo se la Forza è almeno 13 punti.
- Attacchi con armi naturali di creature straordinarie (che colpiscono come armi +2 o migliori) o di dimensioni enormi o superiori possono danneggiare oggetti comuni di qualsiasi materiale.
- Per ogni colpo portato (efficace o meno), l'arma perde 1 PD, +1 punto per categoria superiore del materiale del bersaglio in base alla scala seguente: Cristallo e Osso → Legno → Pietra e Gemme → Ferro e Metalli → Acciaio → Speciali (adamantite, mithril, diamante equivalgono ad oggetti +1). Le armi magiche riportano danni nell'attacco solo se il bersaglio è di pari potenza o superiore.⁶
- Per ogni colpo portato (efficace o meno) con armi naturali, un essere perde 1 PF per ogni categoria di materiale superiore a Osso. Creature colpibili solo da armi +1 o che colpiscono come armi +1 ignorano questi danni, a meno che non tentino di danneggiare materiali speciali o oggetti magici con bonus uguale o superiore.

Esempio 1: un martello di metallo usato per sfondare una porta di legno non perde PD. Se invece la porta fosse di acciaio, perderebbe 2 PD per colpo (visto che il ferro è immediatamente sotto l'acciaio). Se poi un

⁶ La perdita di PD per ogni attacco avviene solo se si tenta di distruggere un oggetto e non se l'arma è impegnata in un combattimento, per evitare casi limite come distruggere una porta armata di una sedia. Se il Master lo consente può estendere la regola agli scontri coi costrutti, rendendo quindi questi esseri ancor più temibili di quanto già non siano.

individuo tentasse di spaccare una porta di legno a mani nude ad ogni colpo perderebbe 2 PF!

Esempio 2: una spada +1 usata per spaccare una cassa di ferro non perde PD, ma in caso fosse una cassa in mithril perderebbe 1 PD per colpo. Un'arma +2 contro una porta di adamantite invece non subirebbe danni.

Esempio 3: un licanthropo (immune alle armi normali) non subisce danni se tenta di spaccare una porta di legno, mentre tentare di rompere una spada di mithril gli provoca la perdita di 1 PF ad ogni tentativo.

Ogni oggetto possiede oltre ai Punti Danno anche una Classe d'Armatura determinata dal materiale di cui è composto. La CA indica quanto sia difficile scalfire il materiale e intaccarne i Punti Danno: per oggetti immobili, se il TxC manca la CA, il colpo va a segno ma non intacca il bersaglio. Naturalmente se si tratta di un oggetto indossato o manovrato da qualcuno, si considera la CA migliore tra quella dell'oggetto e del suo possessore (solitamente il tiro per colpire subisce anche la penalità per un mirato).

La tabella 3.9 mostra la CA e i Punti Danno degli oggetti in base al materiale di cui sono fatti. La tabella considera che la maggior parte degli oggetti sia d'acciaio (per questo il Moltiplicatore è 1 per l'acciaio), ad eccezione di quegli oggetti naturalmente fabbricati in altri materiali (come bastoni e archi in legno, fruste e corazze in cuoio, ecc.). Essa è utile nel caso in cui un oggetto venga fabbricato con materiali diversi rispetto al solito (ad esempio una spada non d'acciaio ma di ferro o bronzo) o per confrontare la differenza tra due oggetti comuni di materie diverse ma pari dimensioni (ad esempio una cassa di legno o una di ferro): fare riferimento alla riga del materiale, che indica come i Punti Danno, l'ingombro e il costo dell'oggetto vengano diminuiti o aumentati.

Tab. 3.9 – CA e Moltiplicatori in base ai Materiali

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

Nota: adamantite, mithril e diamante possono essere scalfiti solo da oggetti magici o fatti con uno di questi tre materiali (o simili materiali di consistenza straordinaria, rarissimi in natura).

Mp.: Nella tabella sovrastante l'abbreviazione Mp. sta per *Moltiplicatore*, indica cioè il numero per il quale deve essere moltiplicato il costo, l'ingombro o i PD base per ricavare quelli effettivi di un oggetto identico ad uno in acciaio ma fabbricato con quel tipo di materiale.

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

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

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

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

** **Pietra preziosa:** naturalmente il valore e la CA dipende dal tipo di pietra, col diamante che è sicuramente il più duro e costoso (CA 1, costo x 20, PD x 1,5) e altre pietre dure che dovrebbero avere CA compresa tra 5 e 7 e un costo basato sul valore di mercato.

PUNTI STRUTTURALI

Oggetti che abbiano un volume importante (di solito almeno due dimensioni grandi) si considerano strutture o costruzioni: per loro non si parla più di Punti Danno, bensì di Punti Strutturali (abbreviato PS). Ogni PS equivale a 50 PD e i PS di una struttura dipendono dal suo volume complessivo e dal materiale di cui è composta in prevalenza (v. tab. 3.10).

A differenza dei Punti Danno comuni degli oggetti però, i PS non possono essere intaccati in maniera comune. Infatti, qualsiasi attacco che non causa PS per sua natura (solo le armi d'assedio lo fanno) deve superare una soglia di danni che bisogna fare con un solo colpo per riuscire a scalfire realmente la struttura, la cosiddetta Durezza, che dipende dal materiale della struttura (v. tab. 3.10), ipotizzando uno spessore di al-

meno 10 cm ⁷. I danni prodotti devono quindi essere divisi per la durezza della struttura, e il risultato indica i PD scalati effettivamente.

Tab. 3.10 – PS e Durezza dei Materiali

Materiale	Durezza	PS ⁸
Cristallo o Osso	2	1 ogni 5 m ³
Legno	3	1 ogni 2,5 m ³
Pietra	4	1 ogni 2 m ³
Ferro	5	1 ogni m ³
Acciaio	6	2 ogni m ³
Speciali *	8	3 ogni m ³

* Materiali speciali rari in natura e di estrema durezza come adamantite, diamante e mithril.

Esempio: un muro di legno di 3x3 metri spesso 30 cm è una struttura con 1 PS. Se un uomo armato di spada volesse scalfirlo, dovrebbe arrecargli almeno 3 punti di danno, e ogni 3 danni subiti il muro perderebbe 1 PD. Ciò significa che ne servono almeno 150 per distruggerlo, ma qualsiasi frazione inferiore a 3 non viene considerata. Quindi se con un attacco la spada causasse 8 punti di danno, il portone perderebbe solo 2 PD, se col secondo causasse 4 punti, il portone perderebbe 1 PD, e così via.

Armi (ad esclusione di quelle d'assedio) o oggetti di materiale inferiore (rispetto alla scala esposta in tab. 3.10) non sono in grado di danneggiare strutture di materiale superiore, e per ogni colpo portato (efficace o meno) l'arma perde 1 PD, a meno che non si tratti di un'arma magica o di materiale superiore, nel qual caso non riporta danni nell'attacco, anche se può usurarsi se impiegata a lungo. Alcune armi inoltre riescono a danneggiare meglio certi materiali: quelle con la capacità speciale Scalfisce (es. ascia o scure) causano danni doppi alle strutture e oggetti in legno, mentre armi contundenti con testa pesante (es. maglio o martello) o a piccone causano danni doppi alle strutture e agli oggetti in pietra. Proiettili di armi da tiro o da fuoco (ma non armi d'assedio) invece non hanno forza sufficiente a provocare danni strutturali.

Esempio: se un uomo volesse buttare giù un muro di mattoni con un bastone non potrebbe farlo (si spacca prima il bastone). Potrebbe invece tentare di far breccia in un portone di legno, se non si spacca prima il bastone a forza di sbatterlo contro la struttura (visto che perde 1 PD a colpo).

Creature di taglia gigantesca causano la perdita di 1 PS ogni 10 punti di danno arrecati (dopo aver sottratto la durezza) con attacchi naturali. Esseri di taglia enorme e grande rischiano invece delle fratture, visto che perdono 1 PF per ogni colpo arrecato, a meno che non siano immuni alle armi normali o colpiscano come arma magica, nel qual caso ignorano i danni, mentre i danni effettivi causati sono il totale diviso per la durezza. Esseri di taglia media o inferiore non sono

⁷ I muri portanti di un edificio devono avere spessore minimo di 10 cm ogni 3 metri di altezza da sostenere, e per fare una breccia occorre causare almeno 1 PS.

⁸ Se si usano le regole di *Spelljammer*, una struttura possiede 1 PS ogni 75 m³ di volume (1 ton), moltiplicati per metà della durezza del materiale di cui è composta in prevalenza.

in grado di intaccare la struttura coi loro attacchi. Costrutti animati infine non subiscono danni se attaccano strutture dello stesso materiale.

Esempio 1: nel caso di un drago gigantesco che tenti di distruggere una casetta di legno da 6 PS, ogni 10 PF causati coi suoi attacchi la casa perde 1 PS (e considerando il numero di attacchi di cui dispone e l'entità dei danni potrebbe distruggerla in un paio di round).

Esempio 2: se un orco tentasse di abbattere un muro di legno da 1 PS a mani nude provocherebbe la perdita di 1 PD ogni 3 PF, ma al contempo subirebbe 1 punto di danno ad ogni colpo (quindi probabilmente si frantumerebbe le braccia prima di averlo distrutto). Al suo posto un golem di legno non risentirebbe di alcun danno con ogni colpo, ma se non fosse almeno di taglia grande non potrebbe nemmeno intaccare il muro.

Strutture colpite da incantesimi distruttivi, esplosioni o acido devono effettuare il TS appropriato (Distruzione per danni sonori o detonazioni): se il TS riesce subiscono danni frazionati in base al valore della durezza, viceversa subiscono metà dei danni meno il valore della durezza. Un incendio invece causa 1 PS ogni 5 PI al round.

Esempio: un mago evoca un incantesimo di *palla di fuoco* contro un muro di legno da 1 PS e causa 80 PF. Se il TS appropriato riesce i danni saranno 27 ($80 \div 3$ di durezza), viceversa sono 37 ($40 - 3$ di durezza).

L'incantesimo *disintegrazione* rimuove al massimo un volume di 27 m³ con superficie non più grande di 3x3 metri e si detraggono i PS appropriati. Se invece si usa *frantumare*, l'incantesimo danneggia solo un oggetto il cui volume complessivo rientri in 3 m³, e se la struttura realizza il TS perde solo metà dei PD.

Esempio: nel caso del muro sopraccitato, nel primo caso verrebbe disintegrato senza fallo, con *frantumare* potrebbe dimezzare i danni (solo 25 PD) con TS Distruzione, viceversa verrebbe distrutto. Se invece si rivolgesse contro un muro di pietra 50 metri quadri spesso 30 cm (volume 15 m³, pari a 7,5 PS), la *disintegrazione* ne farebbe scomparire una sezione di 3x3x0,3 (quindi 2,7 m³, ovvero 1/5 del volume totale, eliminando 1,5 PS), mentre *frantumare* non potrebbe intaccarlo.

RIDUZIONE DEI PUNTI DANNO

Oggetti Normali

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

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

- Incantesimo o effetto magico colpisce l'individuo e tutti gli oggetti indossati;
- Scudo usato per parare, azione possibile in luogo di un normale attacco: TxC la stessa CA colpita dall'avversario e scudo subisce i danni inferti dall'attacco, metà con TS contro Distruzione;
- Arma viene usata per parare/deflettere, azione possibile grazie alla maestria nell'uso di un'arma (subisce 1 PD + bonus Forza, +1 PD per bonus magico dell'arma che la colpisce, se detto bonus esiste) o per danneggiare un oggetto o una struttura;
- Arma viene attaccata di proposito dall'avversario (in tal caso subisce tanti PD quanti sono i PF fatti dal colpo se in grado di danneggiarla, ma c'è TS contro Distruzione per dimezzare);
- Armatura assorbe parte del danno inflitto su chi la indossa (regola per il Valore d'Armatura);
- Danno critico all'oggetto a causa di un maldestro o di un colpo critico dell'avversario (opzionale).

Oggetti Magici

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

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

- possono essere danneggiati solo da altri oggetti magici con un bonus uguale o superiore al loro (in caso di oggetti con bonus multipli si conta il più basso - es: spada +2, +4 contro non-morti viene considerata una spada +2 ai fini di determinare quali oggetti possano danneggiarla);
- possono essere danneggiati solo da incantesimi di livello uguale o superiore al loro bonus;
- possono essere danneggiati solo da creature colpibili con o che feriscono come arma magica con bonus corrispondente, oppure da esseri di taglia enorme o superiore (per ogni 6 Dadi Vita la creatura si considera come arma +1, arrotondando per difetto. Ad esempio, un gigante da 12 DV può danneggiare oggetti con bonus fino a +2).

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

- possono essere danneggiati da esseri che attaccano come arma magica almeno +1 o di taglia enorme;
- possono essere danneggiati da qualsiasi incantesimo o effetto magico, ad esclusione di quelli basati sul loro elemento (es. il fuoco non danneggia una bacchetta delle *palle di fuoco*).

Gli oggetti magici effettuano un Tiro Salvezza appropriato in base al materiale di cui sono fatti e all'attacco subito (rif. Tabella 3.8 – il colpo inferto da un'arma è considerato Distruzione). Quelli privi di Punti Danno se falliscono sono distrutti, viceversa restano intatti. Quelli dotati di Punti Danno se riescono, subiscono la metà dei danni causati dall'effetto (oppure 1/4 se l'oggetto è indossato da un personaggio che ha già realizzato un TS per dimezzare i danni dell'effetto).

EFFETTI DELLA PERDITA DEI PUNTI DANNO

Se un'arma perde Punti Danno per qualsiasi motivo, diventa meno efficace e meno maneggevole. Quando i PD scendono sotto la metà, l'arma subisce una penalità di -2 al TxC e ai danni.

Se un'armatura o una bardatura perde Punti Danno, essa non riesce più a proteggere adeguatamente chi la indossa. La protezione offerta (CA e VA) peggiora di un punto ogni volta che la corazza perde il valore base di PD in base alla propria taglia:

Taglia	PD base	Taglia	PD base
Minuscola	15	Grande	40
Minuta	20	Enorme	50
Piccola	25	Gigantesca	60
Media	30		

Se uno scudo perde Punti Danno diventa più fragile e non riesce ad offrire la stessa protezione. In pratica, se ridotto a 1/3 dei suoi PD, il bonus offerto alla CA si dimezza (arrotondando per difetto). Ciò significa ad esempio che uno scudo che abbassa di 1 punto la CA, una volta ridotto a un terzo dei PD è inutile.

RIPARAZIONE DEI PUNTI DANNO

L'unico modo per recuperare i PD persi è tramite la riparazione ad opera di un individuo dotato delle capacità (abilità generale *Fabbro* o *Armaiolo*) e degli strumenti adatti. La riparazione di un oggetto dipende da quanti Punti Danno ha perso: più è danneggiato e più difficile e costosa sarà l'operazione (come mostra la tabella 3.11, dove il costo è riferito ad una frazione del valore originale dell'oggetto), cosicché in certi casi conviene comperare un'arma o un'armatura nuova invece di farla riparare. Nel caso di oggetti magici, solo un fabbro nano o gnomo o qualcuno molto abile (valore abilità almeno 15) che agisca sotto la supervisione di un incantatore è in grado di riparare i danni (di norma è possibile trovare un fabbro così capace solo nelle grandi metropoli o in comunità dove la magia è sviluppata).

Tab. 3.11 – Costo di Riparazione di PD

PD mancanti	Ogg. comune	Ogg. magico
1 – 10%	1/10 originale	1/100 originale
11% – 25%	1/3 originale	1/20 originale
26% – 50%	2/3 originale	1/10 originale
51% – 75%	4/5 originale	1/5 originale
Oltre 76%	Come originale	1/3 originale

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

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

Regole per avanzare in più classi

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

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

Se si usano le regole alternative coi punti abilità (v. *Manuale delle Abilità Generali*), un Biclasse parte con la media dei punti iniziali più i bonus e guadagna 2 punti ad ogni livello successivo, mentre un Multiclasse ottiene, oltre ai punti legati all'abilità bonus, 2 punti al 1° livello nelle classi secondarie, poi 1 ai livelli pari e 2 a quelli dispari (come di norma).

Nota 1: nel caso di razze con modificatori ai PE, la percentuale da aggiungere per avanzare di livello si calcola solo sui PE della classe primaria per avanzamento Multiclasse, o alla somma ridotta dei PE per avanzamento Biclasse.

Nota 2: in caso il personaggio subisca il risucchio di un livello d'energia, per il multiclasse si intende sempre l'ultimo livello appena guadagnato (per il biclasse invece si tolgono i PE dell'ultimo livello, come per i personaggi a classe singola).

Avanzamento Multiclasse

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

Normalmente per diventare di 1° livello i PE sono nulli, ma in questo caso per qualsiasi classe aggiunta alla primaria occorre accumulare prima 1000 PE per ogni livello della classe primaria: ciò simboleggia la difficoltà di un individuo a variare rispetto alla sua professione e scelta di vita, che aumenta man mano che

si stratifica in certi ruoli e comportamenti. Una volta ottenuti, questi PE scompaiono e il personaggio acquista il 1° livello nella nuova classe. Per progredire poi in ogni classe aggiunta a quella primaria, occorre semplicemente accumulare i PE richiesti ad ogni livello in base alla classe in questione.

Esempio: Malcolm (un personaggio umano) inizia come Ladro e raggiunge il 4° livello con 6000 PE. A questo punto apprende i segreti delle arti arcane e aggiunge un livello da Mago. Per diventare un Mago di 1° dovrà guadagnare 4000 PE (1000×4° liv). A quel punto sarà un Ladro di 4° livello con 6000 PE e un Mago di 1° Livello con zero PE. Per diventare un mago di 2° livello, Malcolm dovrà raggiungere 2500 PE, per il 3° arrivare a 5000 PE, e così via.

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

Esempio: Malcolm, il Ladro/Mago dell'esempio precedente, potrebbe usare qualsiasi armatura leggera, ma forse sceglierà di non indossarne, per non rischiare il fallimento nel lancio di incantesimi connesso all'uso di una corazza. Per quanto riguarda le armi invece, inizia con gli slot del Ladro (6), e quando acquista il primo livello come Mago non guadagna altri 2 slot come Mago di 1° (dato che la classe di partenza era il Ladro), ma dovrà attendere il 4° livello da Mago per aggiungere un'arma tipica dei maghi o migliorare quelle che già conosce come ladro.

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

Esempio: Allanon è un Mago di 5° (5d4 DV) con 16 PF. Decide di diventare un sacerdote votato a Razud, e guadagna 3 livelli. Siccome i primi due livelli da chierico hanno un totale inferiore ai suoi PF attuali (2d6, max 12PF), non aggiunge altri PF, ma guadagnato il 3° da chierico il limite è 18 PF (3d6), quindi può tirare 1d6 e aggiungere al massimo 2 PF ai 16 che ha già per non superare il suo limite. Se guadagna un altro livello da Mago (6d4, max 24) può tirare 1d4 e aggiungerli ai suoi Punti Ferita, e così via. Dal punto di vista del THAC0, ovviamente userà quello del Mago di 5°, che ha un THAC0 migliore del Chierico di 3°. Per i Tiri Salvezza, userà i migliori a disposizione delle due classi in base al livello.

Avanzamento Biclasse

Col sistema di Avanzamento Biclasse o Contemporaneo, si sommano i PE necessari per avanzare di un livello nelle due classi prescelte e il totale va diminuito del 15% (arrotondando per eccesso): si ottiene il nuovo livello solo una volta raggiunto quel valore. La riduzione dei PE è dovuta al fatto che il biclasse non sfrutta tutti i vantaggi di entrambe le classi come il multiclasse e che viene addestrato da subito a questa disciplina, quindi per lui è più facile progredire con questo stile di vita rispetto ai multiclasse.

Il personaggio sfrutta il THAC0 e i Tiri Salvezza migliori tra quelli delle classi di appartenenza, e per determinare i Punti Ferita usa un dado che sia la media tra quelli delle due classi. Per quanto riguarda l'uso di armature o scudi, impara a sfruttarli secondo l'addestramento della classe più marziale, ma ha tutte le limitazioni della classe più restrittiva. Per la padronanza delle armi parte col numero di slot migliore tra quelli associati alle due classi potendo scegliere dalla gamma di armi più estesa, e prosegue poi con l'intervallo più svantaggioso (v. *Armeria di Mystara*).

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

Esempio 1: un elfo secondo il sistema standard è il perfetto esempio di un Avanzamento Biclasse. Infatti parte con 1d6 come Punti Ferita, che è la media tra 1d4 del Mago e 1d8 del Guerriero, ha lo stesso THAC0 del Guerriero (il migliore tra i due), usa i TS migliori tra le due classi, può usare tutte le armi del guerriero e indossare le corazze (questo per via del suo sangue elfico, che annulla qualsiasi probabilità di fallimento nel lancio di incantesimi arcani indossando armature).

Esempio 2: Motumbo è un umano nuari seguace di Korotiku e sceglie di avanzare contemporaneamente come Chierico e Ladro. Userà quindi come Dadi Vita il d5 (cioè d10 diviso due, media tra d6 e d4), partirà con il numero di armi conosciute più alto tra chierico e ladro (6 armi, quelle del ladro) e accumulerà altri slot al ritmo più lento (1 slot ogni 3 livelli). Può indossare corazze medie e leggere, ma preferirà quelle più leggere per non incorrere in penalità nell'uso delle abilità ladresche, mentre la scelta delle armi sarà sempre limitata a quelle consentite dal culto di Korotiku. Per quanto riguarda il THAC0, dato che quello del Ladro è identico a quello del Chierico, userà la medesima progressione. Per finire, userà i Tiri Salvezza migliori tra quelli del chierico e del ladro, e per avanzare al 2° livello dovrà accumulare 2400 PE (1200 per ladro 1° e 1600 per chierico 1°, totale 2800 PE diminuiti del 15%).

Resurrezioni

Normalmente i sacerdoti Legali dovrebbero essere abbastanza restii ad usare incantesimi di resurrezione e di animazione dei morti, poiché essi sono i più delicati da utilizzare (insieme ai *desideri* e alle *ristorazioni*), in quanto interferiscono con l'autorità divina proprio nella sfera di competenza più alta, ovvero quella della sovranità sulle anime dei trapassati. Ogni chierico sa che non può arrogarsi il diritto di decidere se un individuo deve continuare a vivere dopo la morte, poiché questo è compito degli immortali, che giudicano la

vita delle creature in base alle loro azioni e alla fedeltà alle loro credenze e decidono della sorte delle loro anime una volta passate nell'Oltretomba. Quei chierici che venerano immortali patroni della necromanzia e della distruzione non si fanno scrupoli ad animare i morti e usare le loro anime per la causa dell'Entropia, né a risorgere i caduti in battaglia se questo può aiutarli a portare ulteriore morte e distruzione.

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

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

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

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

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

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

Eventuali modificatori da considerare:

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

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

Il vero problema riguarda i defunti che non venerano alcun immortale, ovvero gli agnostici. Stando alle credenze della maggioranza dei sacerdoti e dei filosofi planari, una volta morti essi entrano in un luogo di nebbie conosciuto come Limbo, e non sono soggetti al giudizio immortale, ma condannati ad errare in questa terra, evitando che la propria anima venga divorata da spiriti e demoni che governano su questo piano. È quindi possibile resuscitarli anche subito dopo il trapasso, ma il sacerdote deve avere un valido motivo (personale o superiore) per farlo, in quanto si tratta di elargire il dono più prezioso che un immortale possa fare (quello della vita) a un individuo che non ha alcuna fede nella divinità che compie il miracolo. Solitamente però è più probabile che un chierico sia propenso a risorgere l'anima di un agnostico piuttosto che quella del fedele di un altro immortale, dato che il primo potrà poi essere più facilmente convertito dopo aver fatto l'esperienza drammatica del Limbo, mentre il secondo potrebbe essere favorevole alla conversione solo nel caso fosse stato mandato nell'inferno della sua divinità e volesse assolutamente evitare di tornarci (ma in tal caso bisognerebbe capire perché un individuo degno della punizione eterna debba essere risorto).

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

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

Esempio: Vanglar il Furioso, Guerriero di 15°, ha sempre sbeffeggiato le divinità e i loro rappresentanti. Al momento della morte, entra nel Limbo e deve cercare di sopravvivere. Se un suo amico cercasse di farlo risu-

scitare dopo 20 giorni dalla morte, la probabilità che la sua anima tornasse nel corpo sarebbe: $(50+15)-20 = 45\%$. Dopo due mesi e mezzo, sarebbe quasi impossibile far tornare indietro Vanglar (1%), e ogni tentativo porterebbe più facilmente lo spirito di qualche creatura caotica e vorace a dimorare nel corpo del guerriero, spacciandosi per lui.

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

Tab. 3.12 – Esito di una resurrezione fallita

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

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

Risucchio di Energia e Livelli Negativi

Il sistema di regole di D&D classico prevede che il risucchio di energia di certe creature faccia perdere permanentemente dei Punti Esperienza ai PG, mentre i PNG perdono Dadi Vita. Questa regola si dimostra decisamente contorta da usare nel gioco, portando spesso il giocatore a dover ricalcolare i PE, tenere un conto separato dei PE persi nella speranza di poterli recuperare con una ristorazione, e dover sempre verificare se il personaggio è calato di livello e cosa comporti la perdita di livelli in termini di THACO, Tiri Salvezza, Punti Ferita e punti abilità persi.

Per questo motivo si introduce una regola alternativa che rende il risucchio d'energia molto più semplice da gestire, pur rimanendo un'arma estremamente pericolosa: l'uso dei Livelli Negativi.

Di base ogni risucchio di energia infligge alla vittima 1 Livello Negativo (LN), mentre per risucchi doppi (come quello del vampiro) si parla di 2 LN. L'effetto dei livelli negativi sulla vittima è il seguente:

- Ogni LN subito fa perdere un Dado Vita pieno.
- Ogni 2 LN subiti impongono -1 a TxC e TS.

Perdere un "Dado Vita pieno" significa perdere tanti Punti Ferita dal totale quanto il valore massimo ottenibile col proprio Dado Vita, aggiungendo il modificatore per la Costituzione del personaggio.

Inoltre, per ogni risucchio d'energia subito la vittima effettua un TS contro Raggio della Morte: se il TS riesce, gli effetti di quel risucchio sono solo temporanei e il Livello Negativo svanisce dopo 24 ore. Se invece il TS fallisce, gli effetti sono permanenti.

Esempio: il ladro di 5° livello Martigan (20 PF, Cos 13) viene colpito dal tocco di uno spettro e subisce 1 LN. Ciò significa che perde 5 PF dal massimo (4 per d4 +1 per bonus Costituzione) e deve fare un TS per evitare che la perdita sia permanente. Se in seguito viene colpito di nuovo dallo spettro e subisce un altro LN, perde altri 5 PF dal massimo e in più risente di una penalità di -1 a TxC e TS, con un altro TS per determinare se il secondo LN sarà permanente o temporaneo.

Per recuperare l'energia risucchiata e annullare i Livelli Negativi permanenti l'unico modo è tramite una *ristorazione* (incantesimo divino di 6° livello) oppure tramite un desiderio. Con questa nuova regola, la *ristorazione* annulla sul soggetto 1 Livello Negativo ogni 4 livelli del sacerdote, e la vittima recupera quindi i PF persi per ogni LN e perde eventuali penalità in base ai LN rimasti.

Tuttavia il sacerdote che usa questo incantesimo assorbe temporaneamente su di sé i LN ristorati alla vittima, poi perde 1 Livello Negativo per ogni settimana di riposo completo (non deve combattere né evocare incantesimi o fare altre azioni stressanti, viceversa la giornata in cui compie l'azione non conta ai fini del recupero), fino a ritornare completamente sano. Non è possibile usare incantesimi di *ristorazione* per guarire un chierico che ha assorbito LN con questo stesso incantesimo.

A differenza della regola originale, questa opzione rende tutto più semplice da registrare sia per il giocatore che per il Dungeon Master, e non influenza in alcun modo le capacità acquisite (abilità e poteri magici), ma solamente la resistenza fisica e psichica (PF e TS) e le capacità offensive (TxC) del soggetto.

Pietas

(di Lachlan MacQuarrie – da *Dragon Magazine* #236)

La Pietas di un personaggio indica il favore divino di cui gode il soggetto (PG o PNG). Obbedendo agli insegnamenti della sua fede ed operando per incrementarne l'influenza, qualsiasi personaggio può ottenere l'aiuto e l'approvazione delle divinità. Queste regole danno al DM uno strumento nuovo per incoraggiare il gioco di ruolo e una serie di obiettivi chiari per far guadagnare maggiori poteri ai personaggi.

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

Effetti della Pietas

La Pietas viene misurata in Punti Pietas, che vengono guadagnati tramite atti di fede e persi tramite atti empì. L'attuale numero di Punti Pietas determina in un personaggio il suo grado di Pietas. Come per i Livelli di Esperienza, una Pietas più alta porta maggiori benefici, anche se è molto facile perdere Pietas e diminuire il proprio grado di Pietas per atti sconsiderati.

La tabella seguente mostra i Punti Pietas minimi per mantenersi o entrare in un dato grado di Pietas. Tutti i seguaci di una fede cominciano con 1 punto di Pietas, tutti i ministri cominciano con 5 PP.

Tab. 3.13 – Gradi di Fedeltà

Grado	Definizione	Pietas
1	Iniziato	1
2	Credente	16
3	Devoto	32
4	Benedetto	64
5	Ispirato	128
6	Eletto	256

La Pietas di un personaggio rappresenta l'aura protettiva posta intorno a lui dalla sua fede. Quest'aura di solito è invisibile, ma tutti i seguaci extraplanari della stessa divinità del credente capiscono automaticamente il suo grado di Pietas, e quelli di altre fedi possono rilevare il suo grado con una prova di Saggezza. Personaggi estremamente devoti (Pietas di grado 4 o superiore) risultano evidenti anche all'osservatore casuale e la natura della loro aura riflette la fede del personaggio. Ad esempio, un seguace di una fede benevola potrebbe emanare una sensazione di pace, laddove un ministro di un culto malvagio potrebbe irradiare una sensazione di malessere tale da far rabbrivire.

Man mano che aumenta il grado di Pietas, seguaci e ministri ottengono speciali poteri o particolari vantaggi quali segni del favore divino. Tutti i benefici della Pietas sono cumulativi. L'effettivo livello di potere di un personaggio nell'usare una data abilità così ottenuta è pari a un chierico con 1/3 dei suoi livelli.

Esempio: Un Seguace di Valerias (Guerriero di 12°) grazie alla sua Pietas (grado 4) di poter scacciare i Non-morti con la stessa probabilità di un chierico di 4°.

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

Tab. 3.14 – Benefici e penalità per i Ministri

Grado	Beneficio / Penalità
1	Difficoltà ad evocare incantesimi *
2	Il livello dell'incantatore nel lancio degli incantesimi viene aumentato di 2 **
3	Bonus di +1 al Tiro per Colpire e Ferire e ai Tiri Salvezza
4	Protezione dal male permanente
5	50% di Resistenza al Magico vs. una data scuola di incantesimi (scelta dal DM)

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

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

Tab. 3.15 – Benefici e penalità per i Seguaci

Grado	Beneficio / Penalità
1	Nessun effetto particolare
2	Bonus +4 ai Tiri Reazione nei confronti del Clero (PNG) di fede uguale o alleata
3	Bonus di +1 a una categoria di TS
4	1 Abilità Minore (vedi Tabella 3.16)
5	1 Abilità Maggiore (vedi Tabella 3.17)

Tab. 3.16 – Abilità Minori

D6	Potere
1	1 abilità generale bonus come i sacerdoti
2	Scacciare (o Controllare) i non-morti
3	Lanciare un incantesimo clericale di 1° livello una volta alla settimana *
4	Bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza
5	Lanciare <i>benedizione</i> (o <i>anatema</i>) una volta alla settimana
6	Lanciare <i>oracolo</i> una volta alla settimana

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

Tab. 3.17 – Abilità Maggiori

D6	Potere
1	Immunità a tutte le malattie
2	Lanciare <i>cura ferite gravi</i> (o <i>causa ferite gravi</i>) una volta al giorno
3	Lanciare <i>cerchio di protezione dal male</i> una volta al giorno
4	Lanciare <i>scaccia maledizioni</i> (o <i>infliggi maledizioni</i>) una volta alla settimana
5	Lanciare incantesimi come i Campioni Consacrati (Paladini/Difensori/Vendicatori)*
6	50% di Resistenza al Magico contro incantesimi dei primi due livelli di potere (divini e arcani)

Guadagnare e Perdere Pietas

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

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

Abili giocatori possono pianificare le loro azioni in modo da minimizzare le perdite di Pietas e massimizzarne i guadagni (uccidendo solo per una buona causa, compiendo più opere buone per rifarsi di una mancanza, ecc.). Si aggiunga quanto assegnato al totale del giocatore, e si applichi immediatamente ogni risultato. La transizione da un grado all'altro è un evento significativo nella vita di un personaggio, e il DM

può voler evidenziare il passaggio con un qualche tipo di segno prodigioso o di presagio (un sogno piacevole o un incubo, un evento atmosferico insolito, e così via).

Perdita totale della Pietas e Maledizioni

Se il totale dei Punti Pietas viene ridotto sotto zero, il personaggio diventa un “Infedele” di grado nullo, e una maledizione divina viene posta su di lui quale ammonimento (v. tab. 3.18). Se è la prima volta che un soggetto esaurisce i suoi Punti Pietas, la divinità invierà una maledizione temporanea (la cui entità dipende dalla condotta del soggetto e dal tipo di culto) che terminerà non appena si compie un atto meritorio e la Pietas ritorna positiva. In caso di una ricaduta, la maledizione ricevuta permane finché il soggetto non riceve un *perdono* (inc. 5°) dal suo culto per le azioni che hanno portato alla maledizione e riporta in attivo la sua Pietas.

In alternativa, il soggetto può scegliere di rinnegare la sua fede e votarsi ad altre divinità: in tal caso è sufficiente un incantesimo di *scaccia maledizioni* per annullarne gli effetti, ma il soggetto non potrà mai più ottenere benefici dai seguaci del culto abbandonato.

Tab. 3.18 – Effetti della maledizione

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

Ricompense e Punizioni

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

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

SEGUACI

1. Seguire uno standard di comportamento minimo

Un minimo standard comportamentale (seguire una funzione al mese, donare gli spiccioli al tempio, rispettare i ministri, eccetera) non porta ad azioni o a sacrifici tali da attirare l’attenzione degli Immortali. I giocatori non sono tenuti ad interpretare queste azioni minori, né da tali atti possono ricavare un qualche beneficio in Pietas. Nessun Cambiamento alla Pietas. *Non riuscire a seguire un minimo standard di comportamento, insultare la fede, o cogliere l’occasione per infrangere un precetto minore* (ad esempio, bere in un giorno di astinenza): sottrarre **1** Punto Pietas.

2. Seguire un evento religioso importante

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

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

3. Versare al Culto una percentuale degli introiti

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

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

4. Costruire una Cappella

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

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

5. Costruire un Tempio

Aggiungere **1** Punto alla Pietas per ogni 500 m.o. di spesa per la costruzione del tempio. Col termine “tempio” si intende una chiesa, un monastero, una scuola gestita da monaci, o persino un ricovero (come quelli gestiti dai Cavalieri Ospitalieri durante le Crociate), del valore non inferiore a 1.000 monete d’oro. I templi devono essere ben costruiti e presentare un’area centrale per gli incontri, uno o più altari, e stanze più piccole sufficienti ai propositi del tempio. Il personaggio è interamente responsabile della costruzione e dei fondi necessari, nonché del reperi-

mento del personale necessario. La costruzione di un tempio è un evento di notevole importanza, e il DM può voler impennare su questo parecchie avventure. Va rimarcato che le costruzioni fatte erigere dai personaggi per attrarre seguaci personali non contano.

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

6. Martirio

Aggiungere **10** punti alla Pietas. Questo consiste nell'affrontare una morte notevolmente eroica per mano di un nemico della Fede mentre si combatte in favore del proprio credo. A discrezione del DM, se nel gruppo del personaggio è presente un incantatore in grado di risorgerlo dalla morte, questo sacrificio non conta come Martirio.

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

7. Aiutare un Ministro della propria Fede

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

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

8. Danneggiare o intralciare membri di fedi nemiche

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

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

MINISTRI

1. Espletare ognuna delle incombenze sopracitate

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

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

2. Espletare le incombenze quotidiane dei ministri

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

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

In aggiunta ai comportamenti usuali specificati sopra, ogni Fede commina ricompense e punizioni specifiche in base ai suoi interessi. Per quanto riguarda i seguaci di un culto, occorre fare riferimento a quanto scritto nel Volume 2 del *Codex Immortalis* per comprendere quali siano questi interessi. Per ciascun immortale invece, si può tenere conto degli interessi del singolo come specificato nel Volume 1. Ad esempio, Asterius è associato a: commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, comunicazione, ladri, mercanti e messaggeri. Quindi in base agli interessi che condivide coi seguaci sarà più attento verso comportamenti che prendano in considerazione questi aspetti. Di seguito vengono elencati diverse aree d'interesse delle divinità comprese di ricompense o punizioni associate ad esse.

AGRICOLTURA

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

ALCHIMIA

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

ANTENATI

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

ARTI

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

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

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

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

ARTIGIANATO

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

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

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

BELLEZZA

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

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

BENE

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

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

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

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

CACCIA e PESCA

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

CAOS

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

CIELO O ASTRIS (LUNA, SOLE, STELLE)

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

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

COMMERCIO, DENARO, RICCHEZZA

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

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

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

COMUNITÀ

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

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

Tradire o danneggiare la comunità. Sottrarre 5 Punti.

CONOSCENZA, SCIENZA

Qualsiasi tipo di Conoscenza o di Scienza

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

Fare nuove scoperte scientifiche: aggiungere 1 Punto.

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

CORAGGIO, AUTODETERMINAZIONE

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

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

DESTINO, FATO

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

ELEMENTI (TERRA, FUOCO, ACQUA, ARIA)

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

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

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

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

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

EQUILIBRIO, NEUTRALITÀ

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

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

Aggravare tale sbilanciamento: sottrarre 1 Punto.

EVENTO ATMOSFERICO

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

FERTILITÀ

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

FORTUNA

Affidarsi alla fortuna (deve trattarsi di un rischio notevole, come la propria vita): aggiungere 1 Punto Pietas.

GIUSTIZIA

In genere i criminali contano come "Nemici della Fede", a meno che abbiano mancato solo a leggi ingiuste. *Consegnare alla giustizia un criminale: aggiungere 1 Punto Pietas.*

Infrangere la legge: sottrarre 1 Punto Pietas.

Mentire: sottrarre 1 Punto Pietas.

Non mantenere una promessa: sottrarre 1 Punto Pietas.

GUARIGIONE

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

Uccidere un altro essere vivente: sottrarre 4 Punti.

GUERRA, BATTAGLIA, COMBATTIMENTO

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

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

Codardia: sottrarre 2 Punti Pietas.

INGANNO, SCHERZO, ASTUZIA

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

LEGGE

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

LUCE

Per ogni mese in cui rimane circondato dalla luce anche durante la notte: 1 Punto Pietas

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

MAGIA

Avanzare di un livello di potere: aggiungere 1 Punto.

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

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

Distruggere artefatti: sottrarre 4 Punti Pietas.

MALATTIE

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

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

Guarire una malattia: sottrarre 2 Punti Pietas.

MALE, MALVAGITÀ

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

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

Mostrare gentilezza o pietà: sottrarre 4 Punti Pietas.

MESSAGGERI

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

MORTE

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

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

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

NATURA, ANIMALI, PIANTE

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

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

OSCURITÀ, NOTTE, TENEBRE

Vivere volontariamente in oscurità o in penombra per un mese: aggiungere 1 Punto Pietas.

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

PACE, CARITA', TOLLERANZA

Atti di violenza gratuita: sottrarre 3 Punti Pietas.

Incitare alla violenza: sottrarre 2 Punti alla Pietas.

PARTO, BAMBINI, MATERNITA'

Aiutare una madre o aver cura di un bimbo: aggiungere 1 Punto alla Pietas per ogni anno di cure.

Far partorire una gestante: aggiungere 3 Punti Pietas.

Danneggiare una madre o un bimbo: sottrarre 5 Punti.

PROTEZIONE, GUARDIANI

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

Tradire la fiducia: sottrarre 2 Punti Pietas.

RAZZA SPECIFICA

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

STAGIONE SPECIFICA

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

TEMPO

Nascondere il passare del tempo (es. usando cosmetici per mascherare le rughe): sottrarre 1 Punto alla Pietas.

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

VIAGGIO, AVVENTURA

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

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

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

VITTORIA, CONQUISTA

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

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

Conversione

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

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

suoi Punti Esperienza totali (mai più di un livello) per rinnegare parte delle proprie esperienze passate.

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

Intervento Divino

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

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

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

Scetticismo

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

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

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

Note sulle Abilità Generali

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

Note sugli Incantesimi

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

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

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

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

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

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

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

Oracolo: L'*oracolo* può essere utilizzato per chiedere consigli spirituali, che conterranno indizi riguardo al modo migliore di evitare perdite di Pietas nell'esecuzione di piani elaborati dal chierico. Va notato che a volte "Resta a casa!" è un ottimo consiglio.

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

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

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

Scaccia maledizioni: Una maledizione divina non può essere negata da un mago. Un chierico di 15° livello o

superiore è in grado di negarla, o come parte di una conversione del personaggio (vedasi quanto detto in precedenza), o come azione susseguente ad un *comando*. Ogni altro tentativo di negare la maledizione in questione è destinato a fallire.

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

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

Sistema alternativo di Tiri Salvezza

(di Leroy van Camp III)

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

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

Nuove categorie di Tiri Salvezza

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

- **Riflessi:** vengono usati quando il personaggio viene attaccato da qualcosa di fisico che può essere visto e schivato per ridurre i danni. Esempi tipici includono il *fulmine magico*, la *palla di fuoco*, i dardi delle trappole, e così via. All'interno di questa categoria rientrano anche tutti quei TS che hanno a che fare con la mobilità e l'agilità del corpo umano, ad esempio un TS per evitare di cadere in una trappola o di restare invischiato in una rete.
- **Mente:** qualsiasi tentativo di influenzare la mente del personaggio rientra in questa categoria. Il TS rappresenta la forza di volontà opposta dal personaggio per resistere alla pressione. Esempi di que-

sto tipo di attacchi sono tutti i tipi gli incantesimi di Ammalimento, alcune illusioni e simili effetti magici che alterano lo stato mentale, così come tutti quegli effetti psionici che influenzano direttamente la mente senza causare danni al corpo. Da notare che i veleni che influenzano le capacità cerebrali e provocano illusioni o alterazioni mentali non rientrano in questa categoria.

- **Corpo:** riguardano quegli attacchi che influenzano direttamente il corpo, escludendo quelli che possono essere schivati o quelli che agiscono solo sulla mente del soggetto (coperti rispettivamente dalle due categorie sopra descritte). Il TS Corpo indica la capacità di resistenza del soggetto al dolore e alle alterazioni fisiche. Esempi di questo tipo di attacchi includono la pietrificazione, la metamorfosi, lo stordimento e le tossine contenute nei veleni.
- **Magia:** quest'ultima categoria comprende tutti quegli attacchi che non possono essere inseriti all'interno delle tre precedenti. Il TS Magia serve per resistere a tutti quegli effetti che agiscono sullo spirito oltre che sul corpo della vittima, e che *utilizzano energie magiche* per farlo. Esempi di questo tipo di attacchi includono il risucchio di energia vitale, il trasporto magico, Parole o Rune che influenzano direttamente lo spirito della vittima, così come gli incantesimi che disgiungono lo spirito dal corpo (es: *giara magica* e *dito della morte*).

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

Esempio: un guerriero è incatenato ad una parete di legno e un mago gli scaglia contro un *fulmine magico*. Normalmente potrebbe fare un TS Riflessi per evitarlo parzialmente e subire metà dei danni, ma in questo caso è immobilizzato e dunque non può schivarlo (nessun TS per dimezzare le ferite).

Infine come regola generale, qualsiasi creatura addormentata o svenuta fallisce automaticamente i suoi TS contro Riflessi e Mente.

Tiri Salvezza Primari e Secondari

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

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

Tutti i TS si abbassano normalmente con l'avanzare del livello, ma giunti al livello ultimo, il

36°, solo nel gruppo di TS Primario in quello Secondario si eccelle (tiro di dado: 2), mentre nelle altre due categorie il rischio di fallimento è leggermente maggiore (tiro di dado 4 per le due categorie Normali).

I TS dipendono in ultima istanza dalla classe di appartenenza del personaggio, quindi per sapere quali sono i suoi TS basta solo cercare la classe nella Tabella 3.19 e verificare quali sono le categorie che corrispondono ai TS Primari, Secondari e Normali. Quindi occorre consultare la Tabella 3.20 per vedere la progressione e i valori dei TS.

Tab. 3.19 – TS in base alle Classi

Classe	Primario	Secondario
Chierico	Mente	Magia
<i>Asceta</i>	Mente	Corpo
<i>Bardo</i>	Mente	Riflessi
<i>Custode</i>	Mente	Magia
<i>Druido</i>	Mente	Magia
<i>Maestro Hin</i>	Mente	Magia
<i>Sciamano</i>	Mente	Magia
<i>Sciamano ombra</i>	Mente	Magia
<i>Sciamano spirituale</i>	Mente	Magia
Guerriero	Corpo	Riflessi
<i>Campione consacrato</i>	Corpo	Magia
<i>Mistico</i>	Corpo	Mente
<i>Taltos</i>	Corpo	Magia
Ladro	Riflessi	Corpo
<i>Avventuriero</i>	Riflessi	Corpo
<i>Esperto</i>	Riflessi	Mente
<i>Giustiziere arcano</i>	Riflessi	Magia
Mago	Magia	Mente
<i>Canalizzatore</i>	Magia	Mente
<i>Maestro dei sigilli</i>	Magia	Mente
<i>Mago selvaggio</i>	Magia	Corpo
<i>Pastore di Rad</i>	Magia	Mente
<i>Principe mercante</i>	Magia	Mente
<i>Stregone</i>	Magia	Corpo
<i>Virtuoso</i>	Magia	Riflessi

Nota: la tabella evidenzia le quattro classi primarie e per ciascuna le sottoclassi conosciute. Per ogni nuova classe da introdurre, considerarla come sottoclasse di una delle quattro primarie e assegnare i TS in base alle sue capacità. Nel caso di personaggi biclasse o multi-classe, utilizzare il Primario della classe dominante come TS Primario, e il Primario della seconda classe come Secondario, oppure basarsi sui Requisiti Primari della classe per stabilire TS Primari e Secondari.

Gli individui privi di classe, ovvero gli Uomini Comuni (livello zero), non hanno intrapreso alcun particolare addestramento, né sviluppato una particolare reattività nei confronti di certi pericoli, e pertanto si considerano privi di TS Primari. Per loro occorre scegliere una certa categoria di TS che viene considerata migliore e il cui valore è 13, e per le restanti tre categorie il valore è 15; tutti i TS sono comunque alterabili grazie ai modificatori sotto menzionati.

Tab. 3.20 – Tiri Salvezza in base al Livello

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

Oltre ai bonus offerti da oggetti magici di protezione, i TS puri possono migliorare se un personaggio possiede un'alta resistenza fisica, una forza di volontà superiore, un'agilità fuori dal comune e uno spirito indomito. Questo significa che le quattro categorie di TS sono influenzate dal modificatore che il personaggio possiede in una delle seguenti caratteristiche:

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

Opzionale: per modificare i TS è possibile cumulare a eventuali bonus razziali e per talenti di classe **solo** il miglior bonus fisso (dato dalla caratteristica o da oggetti e incantesimi permanenti) e il miglior bonus temporaneo (dato da circostanze, abilità e incantesimi temporanei), mentre non c'è limite ai malus ricevuti. Ad esempio un PG con modificatore di Saggezza +3 e anello di protezione +2 non avrà +5 al TS Mente ma solo +3, incrementabile di +1 con *protezione dal male* o di +4 con *forza di volontà*, e così via.

Tiri Salvezza dei Semi-umani

Nelle regole originali di D&D i personaggi semi-umani (elfi, nani, halfling e gnomi) non riescono a raggiungere il 36° livello, ma procedono utilizzando le cosiddette Classi d'Attacco una volta superato un determinato livello. Queste razze sono più resistenti degli umani ai livelli bassi, e per questo i loro TS fino a livello del titolo sono migliori.

Tab. 3.21 – TS degli Elfi

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

Tab. 3.22 – TS degli Gnomi

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

Tab. 3.23 – TS degli Halfling (Hin)

<i>Livello</i>	<i>Riflessi</i>	<i>Mente</i>	<i>Corpo</i>	<i>Magia</i>
1-3	10	12	14	12
4-5	8	10	12	10
6-7	6	8	10	8
8	4	6	8	6

Tab. 3.24 – TS dei Nani

<i>Livello</i>	<i>Riflessi</i>	<i>Mente</i>	<i>Corpo</i>	<i>Magia</i>
1-4	14	12	12	10
5-8	12	10	10	8
9-11	10	8	8	6
12	8	6	6	4

È anche possibile adottare per i semi-umani la stessa tabella di progressione nei TS delle altre razze (tab. 3.20), ipotizzando che possano raggiungere il 36° livello in ogni classe. In tal caso, ogni semi-umano riceve un bonus ai TS in funzione della sua razza:

Elfi: +1 a TS Mente e Magia.

Gnomi: +1 a TS Corpo e Mente.

Halfling: +1 a TS Riflessi e Magia.

Nani: +1 a TS Magia e Corpo.

Tiri Salvezza dei Mostri

Per determinare i TS dei mostri e di quelle creature che non appartengono ad una classe specifica, ma che tuttavia non sono uomini comuni, la cosa più semplice è stabilire la classe e il livello del mostro in base alla descrizione della creatura nei manuali standard e quindi assegnargli i TS appropriati (come guerriero di 5° livello, oppure come mago di 10°, ecc.).

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

Esempio: Data la mole e i DV, un gigante delle colline ha un'enorme resistenza fisica, ma non è particolarmente agile. Il DM può quindi attribuirgli un TS Riflessi di 14, mentre avrà un TS Corpo di 6 e i restanti TS Mente e Magia di 12 punti.

Sistemi alternativi per gestire gli Incantesimi

PROVE DI ABILITÀ

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

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

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

Questo sistema permette di eccedere il numero massimo di incantesimi usabili da qualsiasi personaggio, ma allo stesso tempo rende più difficile evocare magie rispetto al sistema standard (trasformando il mestiere di incantatore in un ruolo molto meno scontato all'interno della campagna). Inoltre, i giocatori e il DM devono comunque tenere conto di quanti incantesimi per livello vengono usati, e questo, insieme al fatto di introdurre un tiro di dado in più rispetto al normale (la prova di abilità) può sicuramente rallentare il gioco.

PUNTI MAGIA

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

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

Per quanto riguarda le classi ibride, ovvero quelle in cui il numero di incantesimi lanciabili è pari ad una frazione della tabella di un altro incantatore (es. i Campioni Consacrati, il Taltos e il Guerriero Arcano), i Punti Magia disponibili sono esattamente quelli della classe a cui fanno riferimento per gli incantesimi, ma nei limiti riportati dalle loro capacità magiche, cioè dal loro livello come incantatori.

Per determinare i PM totali dell'incantatore occorre aggiungere il valore del bonus della sua caratteristica primaria (es. Intelligenza per i maghi, Saggezza per i chierici, Carisma per gli stregoni) più un terzo del livello del personaggio (arrotondando per difetto). Per le classi di incantatori spontanei (ad esempio Stregone e Mago Selvaggio), incluse le razze magiche per eccellenza (elfi, fatati e draghi), occorre invece aggiungere il bonus caratteristica più 2 PM extra ogni 3 livelli per determinare i PM totali disponibili al personaggio. Inoltre, con questo sistema maghi e chierici, a differenza degli stregoni, possono ricordare quotidianamente un numero massimo di incantesimi per livello pari a 6 + il bonus del proprio requisito primario (Intelligenza o Saggezza). Perciò se possiedono più magie del loro limite naturale per ogni livello di potere, ogni giorno dovranno scegliere quali ricordare tra quelle conosciute.

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

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

Tab. 3.25 – Punti Magia in base alla Classe

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

Tab. 3.26 – Punti Magia in base alla Classe

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

Esempio 1: al 1° livello, un mago umano con Intelligenza 14 (bonus +1) potrà disporre di $1+1 = 2$ Punti Magia. Ciò gli consente quindi di lanciare 2 incantesimi di 1°. Al 5° livello lo stesso mago avrà invece a disposizione: $5+1+1 = 7$ PM con cui evocare due incantesimi di 3° e uno di 1°, oppure uno di 3° e due di 2°, o due di 2° e tre di 1°, e così via finché le combinazioni possibili non esauriscono i suoi Punti Magia totali.

Esempio 2: un goblin wokan di 6° livello con Intelligenza 16 (bonus +2) potrà disporre di 6 (per il livello) + 2 (bonus Int) + 4 (2 ogni 3 livelli perché wokani) = 12 PM. Un mago umano di 6° livello con la stessa Intelligenza disporrebbe invece di $6+2+2 = 10$ PM.

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

CONTROINCANTESIMI

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

Per lanciare un controincantesimo è sufficiente che l'incantatore non abbia ancora agito durante il round di combattimento e che riesca a vedere e sentire l'avversario contro cui vuole agire. Se l'avversario è fuori dal raggio automatico di osservazione o ascolto, è necessaria una prova di abilità appropriata (v. *Osservare* o *Ascoltare*): se fallisce, non è in grado di riconoscere l'incantesimo e non può contrastarlo, a meno che questo non provenga da un oggetto magico di cui conosce già il potere (identificato automaticamente).

Nel momento in cui un incantatore pronuncia un incantesimo che non sia personale (che influenza soltanto lui) o a tocco, un qualsiasi altro incantatore può annullarne gli effetti prima che questi abbiano luogo usando parte della sua energia magica per contrastare il rituale. Chi tenta l'azione deve essere in grado di muoversi e parlare liberamente e non deve ancora aver agito in quel round (si può reagire anche con un'iniziativa peggiore). Il controincantesimo può essere di due tipi: focalizzato o generico.

Nel **controincantesimo focalizzato** si indirizza un determinato effetto offensivo che si stava evocando contro una magia che materializza energia letale (che causa danni), possibile solo con incantesimi di Invocazione o in rari casi di Evocazione. Per contrastare l'effetto offensivo avversario occorre effettuare una prova di *Concentrazione*, ma la prova subisce una penalità pari al livello della magia che il mago intende

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

Esempio: Reinar evoca una *palla di fuoco* ad iniziativa 3, ma si accorge che il suo avversario Phenaiton (iniziativa 5) sta per scagliare contro di lui un incantesimo potenzialmente dannoso (grazie alla prova di *Osservare* riuscita), anche se non è certo di cosa si tratti. Preferisce quindi un controincantesimo focalizzato e indirizza contro l'energia invocata da Phenaiton il suo incantesimo (prova di abilità *Concentrazione* a -6 superata). I danni della sua esplosione sono 40, quelli della *tempesta di ghiaccio* di Phenaiton sono 50, ciò significa che l'esplosione contiene gran parte della tempesta ma alla fine viene spazzata via da quest'ultima, che però quando colpisce Reinar è talmente indebolita da causare solo $50-40 = 10$ PF (dimezzabili ulteriormente con un TS Incantesimi).

Nel **controincantesimo generico** invece non si evoca una specifica magia, ma l'incantatore deve avere capacità magiche residue sufficienti a bloccare l'incantesimo avversario. Nel caso tenti il controincantesimo generico, l'azione pianificata viene annullata, e l'energia di qualsiasi magia stesse evocando viene convogliata nel controincantesimo senza che l'incantesimo si consideri lanciato.

Nel sistema di regole normali, chi lancia il controincantesimo generico deve effettuare una prova di abilità appropriata per riconoscere la potenza dell'effetto (*Magia Arcana* se vuole annullare un incantesimo arcano, *Magia Divina* per un incantesimo divino), con penalità pari al livello della magia che si vuole contrastare, maggiorata di 3 punti se si tratta di una magia di un livello di potere non ancora padroneggiato. Se la prova fallisce, l'azione per quel round va sprecata senza altri effetti (l'incantatore è andato in confusione e si è deconcentrato totalmente). Un successo indica che l'incantatore ha identificato il livello della magia ed ha agito tempestivamente per annullare il rituale, ma in tal modo ha consumato parte della propria riserva magica, perdendo un incantesimo del livello equivalente a quello annullato scelto tra quelli memorizzati. Se non si possiedono più incantesimi di quel livello, il giocatore sceglierà incantesimi di livelli inferiori per totalizzare il livello di potere appropriato. Nel caso si contrasti un incantesimo prodotto da un oggetto invece, se si conosce già l'effetto associato all'oggetto non è necessaria alcuna prova di abilità.

Esempio 1: un mago scaglia una *palla di fuoco* (3°) contro un gruppo di avventurieri. Il chierico del gruppo stava tentando un *blocca persone* sul nemico, ma non avendo ancora agito e vedendo materializzarsi una fiammella vicino alle dita del mago, intuisce il pericolo e decide di dirottare le sue energie magiche per annullare l'effetto con un controincantesimo. Il chierico possiede l'abilità *Magia Arcana* (se non l'avesse avuta, non avrebbe avuto la possibilità di fermare l'avversario) associata alla tradizione thyatiana, che prevede la *palla di fuoco* tra gli incantesimi comuni. Il chierico effettua quindi una prova di *Magia Arcana* con -3: il suo valore nell'abilità è 15, e se ottiene un risultato di 12 o meno su d20 riuscirà ad annullare l'incantesimo. Supponendo che vi riesca, egli dovrà sacrificare un incantesimo di 3° ancora in memoria. Se però ha già usato tutti i suoi incantesimi di 3° livello, allora verranno prosciugati un incantesimo di 2° (*blocca persone* che stava lanciando) e uno di 1° (diciamo una *protezione dal male*).

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

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

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

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

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

EFFETTI DELLA MAGIA INCONTROLLABILE

Talvolta accade che giovani inesperti tentino di evocare incantesimi non alla loro portata, oppure che bambini molto dotati si cimentino nell'uso della magia senza averne ancora compreso i segreti. Spesso in questi casi si assiste ad un effetto imprevisto causato dalla incapacità di controllare le energie invocate. Di seguito viene presentata una tabella che racchiude tutti i possibili effetti della magia incontrollata, sfruttabili sia nel caso di maghi di età inferiore a 14 anni che si cimentano nelle arti arcane (prova di Intelligenza con penalità

pari al livello della magia per evitare effetti indesiderati), sia per soggetti che tentano di far uso di una pergamena magica senza avere le conoscenze necessarie a padroneggiare il livello della magia ivi contenuta e falliscono (prova % per ladri e maghi).

La tabella 3.27 tiene conto sia degli effetti presentati nel GAZ3 per effetti catastrofici infantili, che di quella del PC3; tirare 1d20 e consultare il risultato.

Tab. 3.27 – Effetti della Magia Incontrollabile

D20	Effetto
1	Il bersaglio della magia assume le fattezze di un animaletto innocuo e tenero (TS nega).
2	Il bersaglio della magia viene ricoperto di pois neri o strisce rosse, o qualsiasi altro buffo accostamento di colori, e resta così per 24 ore.
3	I peli e i capelli del mago crescono di 30 cm al round per 1d6 round e diventano viola.
4	Tutti i soggetti entro 6 metri rimbalzano in una direzione a caso per 1d6 metri.
5	Un bugbear appare vicino all'incantatore e lo considera il suo piccolo. Cercherà di proteggerlo e di portarselo via senza fargli del male.
6	Un soggetto vicino all'incantatore è perseguitato da una nenia infantile che risuona intorno a lui finché non viene dissolta magicamente.
7	Farfalle e libellule riempiono l'aria intorno al mago per un raggio di 10 metri, rendendo difficile la vista, finché non sono dissolte.
8	Una dozzina di gremlin appare vicino al mago e decidono di divertirlo a spese dei presenti.
9	Un'illusione raffigurante un uomo che sparge polvere si manifesta sopra l'incantatore, e tutti i presenti entro un raggio di 6 mt devono effettuare un TS Incantesimi o addormentarsi come sotto l'effetto del <i>sonno</i> (mago escluso).
10	Se all'aperto, compaiono fiori colorati alti 3 metri entro 1km, che appassiranno in 24 ore. Se al chiuso, compare un piccolo fortino di legno intorno all'incantatore in cui questi può asserragliarsi (CA7, PD 50).
11	L'incantesimo causa 1d4 danni al mago.
12	L'incantatore comincia a piroettare su se stesso per 2d6 round senza poter far nulla.
13	L'area intorno all'incantatore si riempie di bolle di fumo che oscurano la visione entro un raggio di 3 metri per 1d6 round.
14	Il mago emette peti imbarazzanti per 1 ora.
15	Il mago si trasforma in un rospo per 24 ore, o finché la magia non viene dissolta.
16	Il bersaglio dell'incantesimo viene cambiato con un altro scelto a caso entro il raggio.
17	L'incantesimo viene centrato sull'evocatore.
18	L'effetto dell'incantesimo viene invertito: se si tratta di un incantesimo offensivo, guarisce 1 PF per dado di danno, altri effetti variano.
19	L'incantesimo è inefficace e non accade nulla.
20	Il mago perde 1 punto di Intelligenza e Saggezza finché la maledizione non viene spezzata da un incantatore di almeno 15° livello.

ATTITUDINE ALLA MAGIA

Molto spesso nei supplementi d'avventura o di regole, nonché nella più classica della letteratura fantasy, si trovano riferimenti espliciti al fatto che alcuni personaggi siano nati col talento naturale per le arti magiche, mentre altri non abbiano mai potuto diventare incantatori nonostante il desiderio o i mezzi per studiare la magia.

A livello di regole questo è facilmente determinabile per quanto riguarda i Personaggi Giocanti sulla base dei requisiti minimi, per cui se il personaggio non possiede determinati punteggi di caratteristica non potrà mai riuscire a intraprendere la strada del mago o dello stregone, piuttosto che quella clericale o bardica.

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

Per spiegare questa stranezza si introduce qui il concetto di attitudine o predisposizione alla magia, ovvero un talento e un'affinità per tutto ciò che è magico e che dipende da un accidente del caso oltre che dall'eredità di sangue del personaggio. La regola nasce esclusivamente per i PNG, ma nel caso il Master voglia porre dei limiti alle possibilità di apprendere le arti magiche e mistiche dei suoi giocatori (in particolare per limitare le possibilità di multiclasse) può essere facilmente applicata anche ai PG.

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

APPENDICE 1: Evocare incantesimi sott'acqua

Nel caso in cui l'avventura porti i personaggi ad agire in ambiente subacqueo, le descrizioni relative agli effetti degli incantesimi elencati nei Volumi 1 e 2 del Tomo della Magia non sono sempre applicabili. L'appendice in questione ha lo scopo di fornire ai DM una serie di regole generiche per gestire gli incantesimi usati sott'acqua.

Come regola di base, qualsiasi creatura di superficie è penalizzata dalla poca dimestichezza con l'attrito maggiore dell'acqua e pertanto sott'acqua avrà sempre una penalità di -1 all'Iniziativa e alla CA, a meno che non possieda l'abilità generale *Nuotare* o benefici dell'incantesimo omonimo o di *libertà di movimento*, oppure abbia assunto una forma acquatica (pesci, mostro marino) o liquida.

Inoltre, solo chi riesce a respirare sott'acqua è in grado di evocare incantesimi in immersione, anche se incantesimi evocati sott'acqua hanno effetti leggermente diversi in base all'elemento che producono:

- **Acido:** l'area d'effetto ed eventuale durata dell'incantesimo è dimezzata, poiché l'acqua diluisce il potere corrosivo degli acidi.
- **Acqua:** nessuna variazione
- **Aria e gas:** incantesimi che creano vortici o soffi d'aria compressa hanno area d'effetto dimezzata e danni ridotti del 50%; magie che creano nebbia, gas o vapori hanno durata ridotta di 1 grado (da ore a turni, da turni a minuti, da minuti a round, da round a istantanea).
- **Elettricità:** l'area d'effetto dell'incantesimo si considera sempre una sfera con diametro pari alla dimensione più grande dell'area originale; in caso sia già una sfera, l'area d'effetto viene raddoppiata. Nel caso di *sfere elettrizzanti*, esse producono un'esplosione nel punto in cui vengono create.
- **Fuoco:** l'area d'effetto dell'incantesimo è dimezzata e la magia produce un surriscaldamento dell'acqua che causa automaticamente danni dimezzati ulteriormente riducibili con TS, senza possibilità di appiccare fuoco.
- **Ghiaccio:** danni da impatto (come da *tempesta di ghiaccio*) sono dimezzati a causa della resistenza dell'acqua, mentre effetti di congelamento ad area (come *cono di freddo*) imprigionano le vittime che falliscono il TS in un blocco di ghiaccio grande quanto l'area d'effetto, che si scioglie dopo 1 minuto per dado di danno. Ogni blocco di ghiaccio libero creato sott'acqua (es. *muro di ghiaccio*) tende a salire in superficie alla velocità di 6 metri al round a causa del peso specifico inferiore.
- **Suono:** effetti sonori o basati su onde soniche hanno area d'effetto raddoppiata e causano danni aumentati del 50%.

APPENDICE 2: Livello di Magia su Mystara

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

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

Medio: la magia è più comune, ma rimane difficile incontrare personaggi che padroneggino i livelli più alti della magia arcana o divina. È normale incontrare incantatori in borghi con almeno 5000 abitanti (solitamente di livello 1°-6°, non più dell'1% della popolazione), mentre sono rari in comunità più piccole (i classici saggi o eremiti). Gli incantatori considerati potenti sono di 9°-15° livello, e quelli di livello più alto si contano sulle dita di una mano, non vanno oltre il 25° e sono considerati termini di paragone da tutti. Oggetti magici si trovano con più facilità, è possibile che in una capitale vi sia un negozio di magia in cui comperare oggetti a prezzi comuni (doppio del prezzo di costo) o una scuola di magia in cui addestrarsi. Gli oggetti magici più diffusi hanno bonus +1 e +2, mentre è possibile acquistare anche +3 o +4 al triplo del prezzo di costo; oggetti con bonus di +5 o intelligenti sono considerati artefatti e solitamente non si comperano ma devono essere ottenuti con ricerche epiche. I poteri degli oggetti saranno comunemente incantesimi da 1° al 3° livello, più rari e ricercati quelli dal 4° al 6°. Oggetti con incantesimi di 7° sono il massimo ottenibile e considerati artefatti, solitamente ottenuti con ricerche epiche.

Alto: la magia è palpabile nella vita quotidiana di qualsiasi persona, anche nei borghi più piccoli. Non ci sono limiti al massimo livello di un incantatore (anche se ovviamente i più potenti saranno quelli dal 30° al 36° livello, pochi e ben conosciuti), di norma si possono trovare incantatori di 1°-15° senza grossi problemi, e in alcuni casi ingaggiarli. Esistono diversi negozi in cui comperare oggetti magici e varie gilde, chiese o scuole di magia in cui addestrarsi. Oggetti +1 o con poteri di

1° o 2° livello sono facili da reperire (prezzo di vendita: costo x 1,5), mentre oggetti da +2 a +5 o con poteri dal 3° al 6° si pagano a prezzo di mercato (costo x 2). Oggetti intelligenti o con poteri dal 7° in su sono invece più rari, e oltre alle solite ricerche epiche possono essere acquistati a caro prezzo (triplo del costo) dalle gilde più potenti.

Per caratterizzare ulteriormente la regione, è possibile usare due descrittori aggiuntivi in base al tipo di magia (A = Arcana, D = divina):

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

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

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

MONDO CONOSCIUTO

Alfheim: LMA = M, LMD = BR

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

Atruaghin: LMA = B, LMD = M

Casa di Roccia: LMA = B, LMD = BR

Cinque Contee: LMA = BR, LMD = BR

Darokin: LMA/D = M

Denagoth: LMA = BR, LMD = M

Ethengar: LMA = BR, LMD = M

Glantri: LMA = A, LMD = BO

Hinterland: LMA = B, LMD = BR

Ierendi: LMA = M, LMD = BR

Isole Alatiene: LMA = M, LMD = BR

Isole delle Perle: LMA/D = BR

Karameikos: LMA/D = M

Minrothad: LMA = A, LMD = M

Norwold e Qeodhar: LMA/D = BR

Ochalea: LMA = BO, LMD = A

Ostland: LMA = BO, LMD = BR

Sind: LMA = M, LMD = A

Soderfjord: LMA/D = BR

Sottomarinia: LMA/D = M

Terre Brulle e Terre Orchesche: LMD/A = BR

Terre dell'Ombra: LMA/D = M

Territori Heldannici: LMA = B, LMD = M

Thyatis: LMA/D = A

Vestland: LMA/D = M

Wendar: LMA/D = M

Ylaruam: LMA = B, LMD = M

ISOLA DELL'ALBA

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

DAVANIA

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

BELLISSARIA

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

SKOTHAR

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

COSTA SELVAGGIA

Aeryl: LMA/D = M
Baronie Selvagge: dipende dalla baronia *
Bayou: LMA/D = BR
Bellayne: LMA = BR, LMD = M
Città-stato del Golfo: LMA/D = BR
Dunwick e Richland: LMA/D = M
Eshu: LMA = BR, LMD = M
Eusdria: LMA = BR, LMD = M
Gombar e Su'maa: LMA = B, LMD = M
Herath: LMA = A, LMD = M
Hule: LMA = M, LMD = A
Jibarù: LMA/D = BR
Nimmur: LMA = BR, LMD = M
Penisola Capo d'Orco: LMA/D = BR

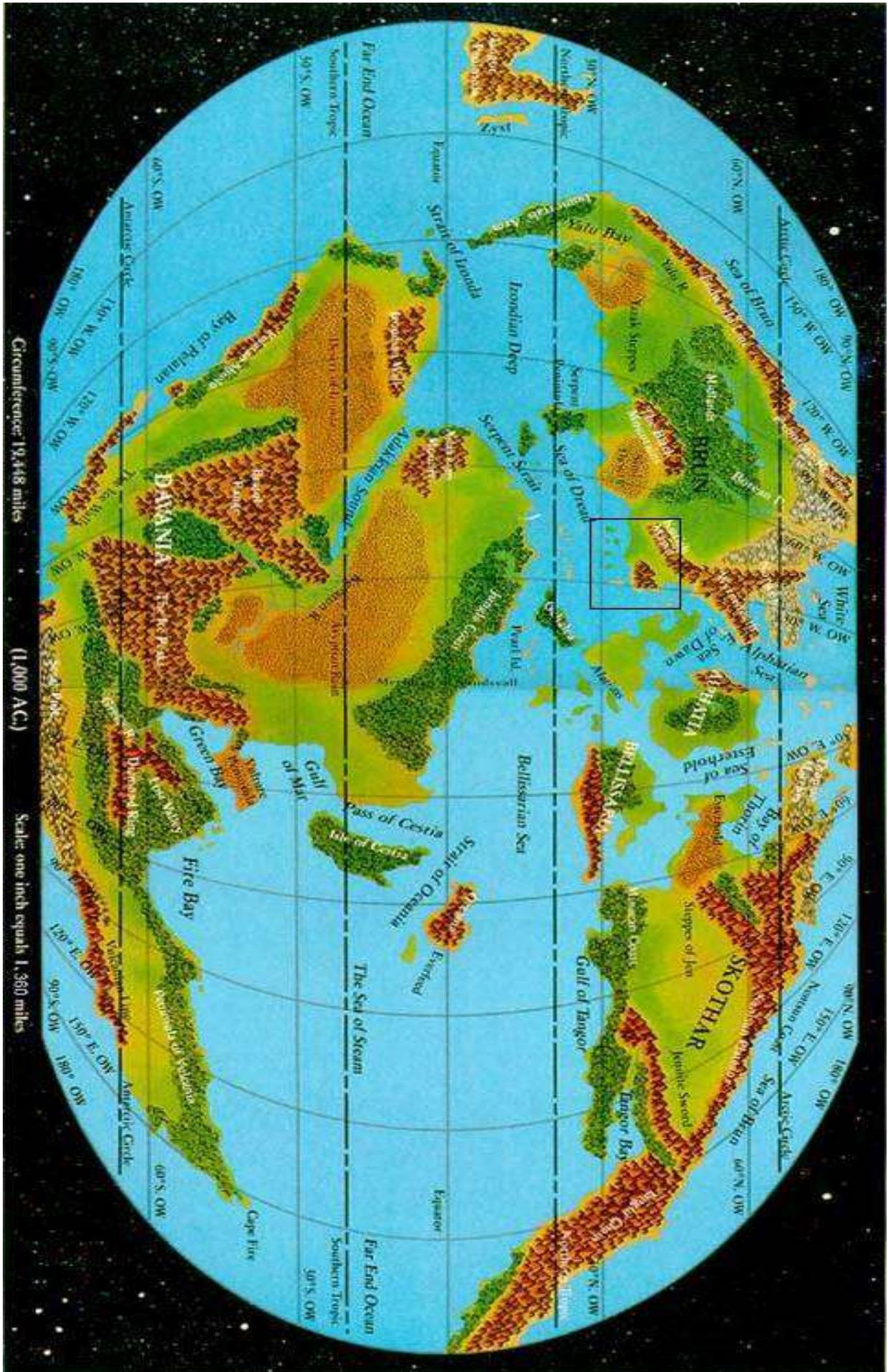
Reame Silvano: LMA = M, LMD = B
Renardie: LMA/D = M
Robrenn: LMA = B, LMD = M
Steppe di Yazak: LMA/D = BR
Terre dei Wallara: LMA/D = BR
Terre Orchesche: LMA/D = BR
Ulimwengu: LMA=BO, LMD=BR
Yavldom: LMA = B, LMD = M

* *Baronie Selvagge:*

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

MONDO CAVO

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





Tomo della Magia di Mystara

Volume 3 – Ricerca Magica, Artefatti e Regole Opzionali

ver. 2.9

di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè

Questo volume vi presenta le regole per costruire una biblioteca e un laboratorio arcano, ricercare incantesimi, creare oggetti magici di ogni tipo, e finanche incantare grandi costruzioni e dare la vita ai costrutti.

Sono presenti anche tabelle di generazione casuale degli oggetti magici e la descrizione degli Artefatti più famosi, mistici oggetti creati dagli immortali stessi e imbevuti del loro potere, bramati da molti ma che nascondono sempre pesanti fardelli per i loro possessori.

Completano il volume regole opzionali per gestire gli oggetti (TS e Punti Danno), le resurrezioni, la forza della fede e sistemi alternativi per i Tiri Salvezza e l'uso degli incantesimi.