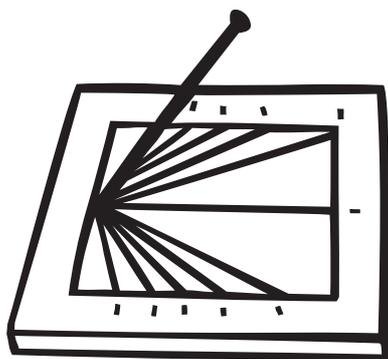




MANIFESTO DI UN CRONOMETRANTE





VIAGGIARE NEL TEMPO

immaginate non una, ma infinite realtà vorticanti, tutte diverse tra loro. immaginate che queste realtà coprano tutte le possibilità che una mente umana o divina possa concepire, e anche oltre. immaginate mondi che differiscano dal vostro per un solo, piccolo dettaglio, in un singolo istante della loro storia: sì, distinti soltanto da quel piccolo particolare di quando, quella volta da bambini, giocando avete lanciato il sasso nello stagno. quando rapiti avete osservato il dipanarsi delle onde, che allargandosi hanno travolto quella foglia di ninfea, alzando tante piccole gocce. ma non distraetevi guardando tutte quelle gocce. guardate soltanto quella. sì proprio quella goccia d'acqua lì, che si è posata accanto al piccolo insetto ignaro. per un nulla non l'ha preso, e l'insetto è riuscito a volar via.

ora immaginate che quel piccolo insetto invece di riuscire a volar via fosse stato colpito da quella piccola goccia, proprio quella lì. e che la sua storia si fosse interrotta lì. vi siete mai chiesti cosa sarebbe cambiato? probabilmente nulla. forse.

e ora immaginatevi l'intera gamma — il ventaglio, lo chiamiamo noi — di realtà possibili. persino quelle più ardite, in cui i draghi cromatici sono paladini del bene, e in cui io sia stato il padre di me stesso. impossibile, dite? anche io ero scettico, finché non ho visto.

ma allora ogni realtà vale l'altra, direte voi. che senso ha combattere e lottare, se vi saranno sempre dei multiversi in cui sarete i vincitori, degli altri in cui sarete i perdenti, e degli ultimi in cui sarete semplici osservatori? come dite, non serve preoccuparsi, basta agire senza pensare? già sentita: ordine trascendente. no grazie. e già che ci siamo facciamo un po' di chiarezza. su Athar e sorgivi, non voglio dilungarmi neanche troppo. il loro relativismo è di natura filosofica, troppo distante dal nostro relativismo fondato sulle leggi della magia. ho visto gli dei, e so di non essere uno della loro schiatta. i polverosi sono semplicemente folli — non può essere altrimenti chi aspira a diventare un non-morto! —. grande rispetto nutriamo per i predestinati — anche se a noi questo termine fa un po' ridere — ed il loro modo di vivere. la triade confraternita dell'ordine, spietati, e harmonium sta bene dove sta. la confederazione libera non può neanche dirsi una fazione, e io tale non la considererò. la lega rivoluzionaria è stata sempre un grande pericolo — ma non per noi, berk! — e un elemento di destabilizzazione. la cosa paradossale degli anarchici è che hanno ragione più di quanto essi stessi possano capire. i segnati sono invece un grande mistero. all'inizio credevo fossero dei narcisi persi, poi mi sono dovuto ricredere, ma poi sono stato smentito, per poi ricredermi di nuovo. anche loro giocheranno un ruolo, non foss'altro che credono con una volontà inusitata, e credere è potere qui su sigil e nei piani. i sensisti sono influenti, dannazione quanto lo sono. ed è comprensibile, essi possiedono le chiavi di accesso al multiverso: i sensi. i casinisti sono invece dei pazzi furiosi, non meno della cabala oscura. entrambi però non si scostano tanto da una prima verità: il multiverso è caos! ma non hanno né i mezzi né le possibilità per carpire una seconda, più importante verità: il caos del multiverso può essere incanalato per giusti scopi.

ma torniamo al nostro esempio. immaginate le infinite realtà possibili del ventaglio. basti pensare al ventaglio come un'immensa biblioteca, fornita di un'infinità di libri. ciascuna narra la storia del regno di re olaf — il multiverso nella nostra metafora — dalla fondazione alle sue rovine, ma una soltanto è la vera, unica storia di quel regno. il bibliotecario gott però è un tipo strano — molto acuto, invero, ma strano, un bel tipo, barba bianca, veste bianca e splendida, di quei quasi luminosa. forse perché

nessuno ricorda più la vera storia — neanche lui, magari —, forse perché non esiste una storia vera, o forse perché si diverte a comportarsi così, il bibliotecario gott è solito di tanto in tanto spostare il sigillo reale di olaf (una vecchia coccarda rossa) da un libro ad un altro. il sigillo è la sola prova che testimonia che la storia scritta in quel libro è la storia ufficiale del regno di olaf. non pensate che gott sia pazzo. alcuni mormorano che egli riponga fiducia nella leggenda dei padri bibliotecari. essa narra che quando il capo bibliotecario muore, può portare con sé un libro da leggere per l'eternità. forse gott sta cercando il migliore, ma è un eterno indeciso.

ma cosa c'entra questo esempio con il nostro manifesto? facciamo un passo indietro. molti illustri pensatori e filosofi sostengono la tesi che la storia sia già stata scritta. in un certo senso hanno ragione. ma in un senso ancor più profondo no. la questione è più complicata di ciò che sembra.

torniamo alla nostra metafora. immaginate che ogni possibile storia del nostro multiverso sia un libro della biblioteca di gott. è indubitabile che ogni storia è stata scritta dall'inizio alla fine, e che ogni libro ha i suoi protagonisti e il suo finale. ma ciò che conta davvero non è il libro in sé, quanto piuttosto il sigillo reale. è quella coccarda divina posta sulla copertina del libro che contraddistingue una storia qualsiasi da la storia. dal nostro punto di vista quale sia la storia è fondamentale, poiché le nostre menti hanno ricordo e coscienza soltanto della storia reale. soltanto gott può decidere, prima della propria dipartita verso l'aldilà, quale libro scegliere come ufficiale ponendovi sopra il sigillo reale di olaf, ma può farlo in qualsiasi momento, senza alcun preavviso, e può cambiare questa scelta più e più volte. se gott cambia libro, e preferisce un libro nel quale è scritto che io non sono mai nato, io svanirò dal ricordo di tutti, e non sarò mai esistito. se gott preferisce un libro in cui io sono nato e vissuto in una famiglia di contadini fino al giorno della mia dipartita, io sarò tale nella mente e nel ricordo dei mortali e degli immortali.

quale libro sceglierà il bibliotecario, noi non possiamo saperlo. possiamo però influenzare — anche se il termine è quanto più vi sia di fuorviante, perché la nostra storia, il nostro destino, le nostre scelte e il fato del multiverso in questo particolare libro di gott sono già state scritte, ma quale sia l'esito di queste scelte lo sa soltanto gott — la sua scelta. come? basta viaggiare nel passato e provocare un paradosso. il semplice atto di tornare nel passato potrebbe essere un paradosso. a volte lo è, altre volte no. ma noi non ce ne accorgeremo mai, poiché la nostra coscienza, non appena la coccarda cambia libro, si svuota dei ricordi della vita precedente per riempirsi di quella della nuova vita. alcuni dicono che i sogni siano parti di queste realtà che non si staccano completamente dal nostro subconscio. ma questa è una teoria, io vi porto dei fatti.

noi siamo i cronomanti. le nostre teorie su come funziona il multiverso e le sue infinite realtà non sono dimostrabili, ma non possono essere neanche smentite. noi custodiamo il segreto del viaggio nel tempo, tramandandolo esclusivamente ai saggi e ai meritevoli. la parte della quale io, factorum oberon olòrven faccio parte, ha sede in sigil.

come non l'hai mai vista? mi chiedi pure "dov'è"? ma lo capisco, se non sei uno dei nostri. e sì, perché la domanda giusta non è "dov'è", ma "quand'è"? abbiamo due sedi: una è nel passato remoto del multiverso, antecedente all'avvento della signora del dolore, sempre qui a sigil. quella sede era lì prima ancora che asmodeus si insediasse in nesus, prima ancora che il demiurgo universale forgiasse la prima ruota di mechanus. mi chiedi se vi fossero le fazioni, allora? sei un tipo curioso,



eh? mi dispiace, queste sono informazioni riservate. ma sarai ancora più curioso di sapere “quando” si trova la seconda sede? bravo, hai capito. e’ n el lontano futuro del multiverso. ma di questo non posso proprio dirti nulla, berk! non vi accontentate mai.

Insomma, ti parlavo di paradossi e viaggi nel tempo. uno di noi, il primo, nonché fondatore della nostra fazione, un leggendario Arcimago di cui nessuno conosce l’identità, cui molti si riferiscono col nome fittizio di unimatar, noto semplicemente come il precursore, riuscì a realizzare il suo sogno: creare un incantesimo che lo facesse viaggiare nel tempo. ma viaggiare nel tempo poteva sconvolgere i delicati equilibri universali. per questo egli sperimentò, ricercò e affinò a lungo le sue arti, prima di spostarsi con disinvoltura tra le pieghe del tempo.

LA FORZA DEL RÜHE

egli scoprì l’esistenza di un’inerzia al tentativo di cambiare il corso degli eventi. a questa manifestazione di forza spirituale diede il nome di rühe. infatti, la stessa presenza del cronomante in un tempo in cui egli non è mai stato, causa gravi turbolenze che determinano questa inerzia, e crea un paradosso coercibile — vedi la sezione sui paradossi. la storia vuole cancellare il paradosso dall’esistenza, o quantomeno reindirizzare il destino verso il suo corso originale, perché il paradosso è la causa della sua distorsione e del suo possibile annichimento — attraverso un paradosso superiore, vedi la sezione sui paradossi. e lo fa attraverso ogni mezzo, in misura proporzionale all’offesa che le viene arrecata. è un po’ come cercare di spostare il corso di un fiume. più vogliamo alterarne il corso da quello naturale,

più troviamo resistenza e difficoltà nel farlo. in termini di gioco si calcola il numero delle persone direttamente influenzate e si calcola il loro grado di sfida complessivo. questo è la forza del rühe, l’entità spirituale e atemporale che lotta per distruggere il paradosso, che si oppone al cambiamento. è opportuno illustrare cosa accade attraverso un esempio. immaginiamo che szass tam l’anno 1372 DB lanci un incantesimo di viaggio nel tempo per impedire la distruzione di myth drannor. i suoi intenti non sono affatto umanitari: egli vuole lasciare che i maghi di myth drannor completino la costruzione dello scettro dell’eternità, un artefatto che non fu mai completato a causa dell’invasione della città. potrebbe viaggiare sino all’anno 714 DB, l’anno della caduta della città, ma preferisce andare ancora più indietro, sino all’anno 708 DB. egli ha intenzione di uccidere i tre immondi che guidarono l’armata delle tenebre e disperdere l’esercito oscuro da loro guidato, per poi recarsi oltre il 714 DB, attendendo la creazione dello scettro. tuttavia impedire un’evento di questa portata, accaduto sei secoli prima, e che ha avuto conseguenze incalcolabili per il destino di tutto il faerun, è un’impresa quasi impossibile. se il piano di szass tam dovesse dare i suoi frutti, l’intera geopolitica del faerun sarebbe da riscrivere. il DM deve ragionevolmente stabilire il numero di persone e creature che risentiranno di tale scelta e i cui destini potranno cambiare. la storia, attraverso il rühe opporrà una sfida al cronomante. l’entità di questa sfida è lasciata completamente alla fantasia e all’arbitrio del DM — al quale comunque consigliamo di non improvvisare, cercando di prepararsi a tutte le eventualità — e la cui entità in termini di grado di sfida non è mai minore del numero sulla colonna di destra della seguente tabella:





numero di creature

qs rühe

fino a 50	normale
fino a 100	15
fino a 300	17
fino a 500	19
fino a 1,000	21
fino a 2,000	23
fino a 4,000	25
fino a 8,000	27
fino a 15,000	29
fino a 30,000	31
fino a 85,000	33
fino a 130,000	35
fino a 250,000	37
fino a 500,000	39
fino a 1 milione	41

numero di creature

qs rühe

fino a 2 milioni	43
fino a 4 milioni	45
fino a 8 milioni	47
fino a 15 milioni	49
fino a 33 milioni	51
fino a 65 milioni	53
fino a 130 milioni	55
fino a 250 milioni	57
fino a 500 milioni	59
fino a 1 miliardo	61
fino a 2 miliardi	63
fino a 4 miliardi	65
fino a 8 miliardi	67
fino a 15 miliardi	69
fino a 30 miliardi	71

La tabella va letta da parte del DM decidendo il numero di persone che verranno influenzate significativamente dal cambiamento, e leggendo quindi il grado di sfida minimo dell'avventura o campagna complessiva, comprensivo di tutte le difficoltà che potranno presentarsi (tutte insieme o poco alla volta) ai personaggi che volessero cambiare il corso degli eventi — nella dicitura normale nella tabella si intende che se il numero di creature influenzate dovesse essere inferiore a 50, il qs del rühe è proprio uguale al qs della creatura o al qs efficace del gruppo di creature (ricordo che 2 creature di qs 8 hanno qs 10 efficace, che 4 creature di qs 9 hanno qs 13 efficace, che eventualmente può essere ridotto dal DM se viene considerato eccessivamente alto. nel caso di ram si tratterebbe di svariate decine di milioni di persone, se si accetta che la salvezza di Myth Drannor avrebbe rivoluzionato la storia e il destino del faerun negli anni a venire. ciò vuol dire che il rühe ha intensità qs 50 o giù di lì. ma in che senso qs 50? potrebbe accadere che i tre generali anche unendo tutte le loro forze non superino qs 24, ma non basterebbe a ram per impedire la caduta di MD. potrebbe infatti succedere che, morti i tre generali e crollate le difese anti-scrutamento necessarie a impedirne la localizzazione, la presenza dell'Armata divenisse nota a un signore di rugoloth di qs 30 capace di radunare un'armata ancora più grande e feroce! ram dovrebbe superare anche questa difficoltà, e salvare Myth Drannor, aspettando il giorno della costruzione dello scettro, ma potrebbe succedere che il giorno dell'infusione dei poteri nello scettro — poco prima che szass ram metta le mani sull'artefatto — qualcosa andasse storto e un'enorme deflagrazione magica investisse gran parte della città riducendola in macerie. riuscire a ritrovare i componenti materiali necessari per completarlo potrebbe richiedere una cerca separata, e i maghi costruttori potrebbero perire tutti nella prova, magari trovandosi di fronte a un antichissimo essere draconico che vive nelle profondità del faerun (finalmente qs 50), ben oltre le possibilità combinate dell'intero gruppo di maghi artefici, e anche oltre quelle del grande ram. egli, se risvegliato, potrebbe da solo causare il tramonto di Myth Drannor.

delle volte il paradosso coercibile è di tale impatto (come nel caso di ram) che le divinità stesse scendono in campo. cambiare il destino di un continente potrebbe significare l'indebolimento o addirittura la caduta di interi culti, fino alla morte di alcune divinità nei casi più eclatanti. si ricordi infine che il qs del rühe consigliato è quello minimo, e in alcuni casi potrebbe benissimo superarlo. per questo anche i più grandi ed arditi cronomanti fanno bene i propri calcoli. lottare contro una divinità molto spesso significa morte sicura ed irreversibile, e poche sono le divinità che scenderebbero in aiuto del cronomante (o del viaggiatore temporale di turno), se non per i propri scopi, che non è detto non siano peggiori di quelli che si vogliono perseguire.



I PARADOSSI

determinare un paradosso è più difficile di quanto comunemente si creda. “La storia ha orrore dei paradossi” è un detto ma anche una legge del multiverso. Ma cos'è un paradosso? noi cronomanti ne distinguiamo tre tipi. Le prime due categorie di paradossi sono in realtà indistinguibili dalla nostra coscienza, e molti si chiedono se non debbano ricadere entrambi in una singola categoria — ma torneremo su questo punto molto delicato.

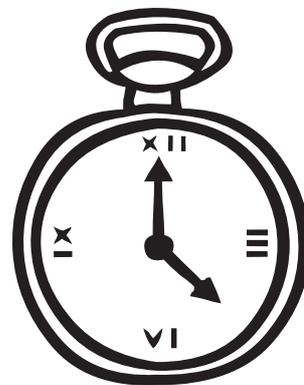
il primo tipo di paradosso è l'anello di eigon — dal nome del primo che l'ha studiato — e in realtà non è affatto un paradosso. inoltre è molto più comune di quanto sembri. si manifesta in genere, ma non sempre, quando l'interazione del cronomante (o del viaggiatore temporale di turno) nel passato è minore e limitata. ad esempio, può manifestarsi quando un cronomante incontra sé stesso nel proprio passato, in un incontro di sfuggita. proprio a me è capitato una volta di incrociare me stesso da piccolo, mentre ero di passaggio nelle vicinanze del mio paese natio. quando ho visto quel piccoletto rincorrere agilmente per i campi il cane da guardia della casa di campagna di mio padre, lo sguardo vispo e i capelli neri corvini, il cuore mi è saltato letteralmente in gola — sia per l'emozione che per lo spavento di determinare un paradosso superiore. il mio piccolo alter ego mi ha visto e ha cambiato strada, spaventato. io, più spaventato di lui, mi sono defilato. quando a mente fredda ho ripensato a quell'evento, mi sono ricordato che da piccolo avevo visto un uomo dalle vesti colore del mare in tempesta muoversi tra i campi, e che ero corso via raccontandolo a mio padre. tornando sul posto, mio padre trovò delle tracce nei campi del passaggio di un uomo e queste tracce sembravano sparire nel nulla, per un paio di settimane rafforzò la guardia intorno alla sua abitazione, ma poi non vi furono più problemi e non facemmo più caso a quello strano avvenimento. cosa era accaduto? che quel particolare viaggio nel tempo era un anello chiuso su sé stesso, era già scritto che io dovessi trovarmi lì, in quel punto e in quel luogo, e questo era veramente accaduto nel mio passato. io viaggiando a ritroso nel tempo in età adulta non avevo fatto niente altro che realizzare il destino.

un altro esempio di anello di eigon, se vogliamo ancora più clamoroso, è quello di venalien la cronomante. ella, pur essendo una grande maga, non aveva la predisposizione né le capacità per fare il salto di qualità che l'avrebbe resa cronomante. circa una settimana prima del giorno della sua prova di fronte al consiglio della fazione, si disperava sui testi conosciuti cercando di trarne l'illuminante intuizione che l'avrebbe portata a completare il suo incantesimo di viaggio nel tempo. presa da una crisi di nervi, lasciò le sue stanze — era maga di corte — e si diresse all'esterno del palazzo, come soleva fare sempre nei momenti di sconforto, a guardare la luna e il cielo stellato. si coprì con il suo mantello, e prese la via per i giardini interni. qui, stette per circa un'ora cantando le dolci melodie che le aveva insegnato la madre — anch'essa maga di corte, scomparsa molti anni prima — cercando di rilassarsi, quando sentì uno strano rumore alle sue spalle. si voltò e vide una snella figura incappucciata allontanarsi. seguirla fu vano, sembrava conoscere bene i mille nascondigli del grande giardino reale. ma notò che questa strana figura aveva perduto qualcosa nella fretta, degli appunti. li raccolse e li posò nel suo studio. ma mentre li sfogliava fu sconvolta da ciò che era scritto all'interno. erano i passaggi finali e decisivi per terminare il suo incantesimo di viaggio nel tempo, ed erano mesi, forse anni di lavoro! la scrittura non era di certo la sua, ma li copiò in fretta e furia, dedicandosi nei giorni seguenti a studiarli con cura. finché

il giorno della prova arrivò ed ella passò brillantemente l'esame di fronte al consiglio della fazione. la sera, stanca e ancora nervosa, prese le sue cose e questi appunti, dai quali non si separava mai, e li infilò distrattamente nella borsa. decise di tornare alla sera di una settimana prima, per scoprire chi fosse veramente quella figura incappucciata. recitò la formula dell'incantesimo e comparve all'interno del giardino reale, una settimana indietro nel passato, nei pressi del punto dove sarebbe dovuta apparire la strana figura, ma nascondendosi dietro una colonna. qui attese invano per un ora. stanca, cercò di muoversi per cambiare colonna, ma prese una piccola buca, cadendo per terra. il rumore fece voltare la sé del passato, che accorse in tutta fretta verso quel punto. la venalien del futuro fuggì via, confondendosi nel giardino labirintico e poi lanciando l'incantesimo di ritorno, ma quando fu di nuovo nel suo tempo, si accorse che aveva perduto i suoi preziosi appunti! fortunatamente li aveva coperti e copiati e comunque ormai aveva memorizzato l'incantesimo. ma questo evento la colpì e spaventò a tal punto che decise di raccontare tutto al consiglio della fazione, che naturalmente disapprovò il suo comportamento, ma decise di chiudere un occhio. naturalmente non cercò mai più di indagare sulla provenienza di quegli appunti, né capì mai chi li avesse scritti, ma comprese la strana, fatata ed inafferrabile natura del tempo e del destino.

quindi un anello di eigon ci sta dicendo che in realtà il cronomante non ha cambiato nulla, né ha influenzato alcunché. i suoi cambiamenti in questo caso sembrano essere stati preventivati dal fato, egli è uno strumento nelle sue mani, e un evento è sia causa che effetto di sé stesso.

un secondo tipo di incoerenza si manifesta nel paradosso coercibile — comunemente chiamato paradosso minore. un paradosso coercibile è un'incoerenza nella storia che può essere riparata trasmigrando tutte le coscienze da una realtà ad una nuova realtà — nella metafora del bibliotecario, gott pone il sigillo reale di olaf da un libro ad un altro, che descrive una storia simile, ma coerente, laddove il primo libro continua a descrivere una storia incoerente. un paradosso minore si genera ad esempio quando un cronomante o un incauto viaggiatore temporale dimentica dietro di sé un oggetto che ancora non è stato inventato. in questi casi, la storia cerca di modificarsi, spesso distruggendo per cause naturali quell'oggetto ed impedendone la diffusione — quante volte ho visto viaggiatori temporali cercare di diffondere la polvere da sparo e la sua formula rubata nel futuro, altrettanto ho





visto la sua formula andare perduta per mille accidenti naturali e infortuni vari — , altre volte (per paradossi più forti e meno coercibili) cambiando la coscienza e la consapevolezza universale, e la realtà stessa, adattandola a piacimento del destino — o di gott, nella metafora. Alcuni sostengono che in realtà un paradosso coercibile è indistinguibile da un anello di eigon. Di certo è indistinguibile dal nostro punto di vista. come facciamo a distinguere un paradosso coercibile da un anello di eigon se la realtà, e tutti i ricordi che abbiamo su di essa, si modificano in modo da mantenere l'intera storia coerente? ma per il bibliotecario cap o gott i due sono distinguibilissimi — dovremmo porci il problema della sua esistenza, al di là della metafora, ma questo è il problema dell'esistenza di dio, che lasciamo volentieri alla cabala e ai sorgivi. in realtà un modo per distinguerli dal punto di vista del personaggio c'è. creare un paradosso minore significa cambiare il corso degli eventi, ovvero significa determinare una reazione, un rühe di una certa intensità e quindi trovare da piccoli a grandi difficoltà nel portare a compimento lo stesso (vedi sezione viaggiare nel tempo). Al contrario un anello di eigon non oppone alcuna resistenza. esso è un'alterazione insita nella natura di quella particolare realtà.

infine vi è l'ultimo tipo di paradosso, in assoluto il più raro: il paradosso superiore — a volte detto paradosso incoercibile.

La realtà viene così drasticamente alterata da distruggere il continuum spazio-temporale. un paradosso del genere è solitamente causato da un accadimento irreparabile, ad esempio l'uccisione — volontaria o meno — da parte del viaggiatore temporale di uno dei suoi genitori prima della sua nascita, o addirittura l'uccisione di sé stesso nel passato. quella realtà non ha più senso di esistere, e nella metafora di gott, il sigillo reale viene posto su una realtà differente — non necessariamente radicalmente differente —, in cui non si possono creare i presupposti perché ciò accada. ad esempio, una realtà in cui quel viaggiatore temporale non è mai esistito. naturalmente nessuno potrà mai testimoniare di un paradosso minore o di un paradosso superiore, perché le coscienze di tutte le creature del multiverso non hanno memoria di quell'evento nella nuova realtà, che per tutti è diventata la realtà — avendo gott posto il sigillo su di essa. in termini di gioco, determinare un paradosso incoercibile è ancora più difficile che cambiare gli eventi prodotti da uno coercibile. per questo si applica un'ulteriore modificatore di +10 al qd del rühe, e comunque il qd del rühe non può mai essere inferiore a 21 in questo particolare caso. naturalmente, come nel caso dei paradossi coercibili, è possibile l'intervento di una o più divinità, ma si pensa che ciò accada più raramente che per i paradossi coercibili, visto che un paradosso superiore tende ad eliminare la causa — il viaggiatore temporale — e non di porre rimedio alle alterazioni causate dal viaggiatore temporale.

Eppure posso assicurarvi che di paradossi superiori ve ne sono stati nella storia, anzi nelle storie. grande è il potere dei cronomanti, e la storia ultima dell'universo — quella che gott sceglierà alla fine dei tempi — dipende anche dalle loro scelte.

LA FINE DEI TEMPI

Non tutti i cronomanti la pensano allo stesso modo. esiste una setta interna alla nostra organizzazione, che si allontana molto tempo fa dai dettami della nostra azione. per il modo in cui agivano furono soprannominati scorridori temporali — temporal raiders. il loro scopo è egregiamente illustrato dal loro minaccioso manifesto, e hanno giurato eterna lotta a noi cronomanti, insinuando legami segreti con altre fazioni.

sono addestrati non soltanto nell'arte della magia, ma anche nell'arte della guerra, ed è difficile, molto difficile fermarli. ma è meglio che leggete quanto qui riportato, è più eloquente di qualsiasi discorso:

“il tempo come noi lo concepiamo è soltanto uno dei due risvolti della medaglia. esiste un'altra misura del tempo, che alcuni chiamano entropia. è il tempo che divorava tutto ciò che pazientemente ha creato, e fa precipitare il multiverso nella catastrofe finale, l'Apocalisse, il Ragnarok, l'eterno oblio. un tempo, se questa parola ha un significato per qualcuno, eravamo cronomanti anche noi. ma a differenza di questi, che si dilettacono nella ricerca e nel miglioramento delle condizioni di vita esistenti nel loro mondo, noi ci preoccupavamo del dopo, viaggiando nel futuro delle realtà che di volta in volta ci si presentavano di fronte. e scoprimmo una verità imbarazzante, e nel contempo tremenda e terribile. che in ogni storia del multiverso, l'entropia avanza senza posa, e in tutte le realtà conosciute la fine dei tempi è la stessa, non importa cosa noi facciamo. una fine tremenda, la disfatta della vita, dove le creature viventi verranno cancellate dall'esistenza, i soli moriranno ingoiando i pianeti, condannando il multiverso alla stagnazione e alla desolazione. razze e civiltà superiori giungeranno, sostituendosi a quelle conosciute, frutto dell'evoluzione della specie, ma infine ciascuna di esse degenererà, per poi scomparire, cancellata dalle sabbie del tempo.

I regni nascono, diventano forti e rigogliosi, ma poi si ammalano e muoiono, le loro conoscenze infine perdute per sempre. quando le stelle esauriranno il loro combustibile, le razze cercheranno sostentamento nel calore delle profondità abissali dei pianeti, nascondendosi nell'oscurità e adorando le tenebre. il multiverso si sfalderà in regioni sempre più lontane e inaccessibili, finché tutte le forme di vita si spegneranno. gli dei moriranno senza più adoratori dotati di libero arbitrio, e gli spiriti dei morti lenta mente svaniranno nell'oblio. verrà l'era dei non-morti, ma anch'essi saranno destinati a sparire, poiché la fonte della loro non-esistenza si esaurirà, quando tutti gli spiriti verranno divorati dalla dimenticanza. quel giorno non ci sarà più nessuno a concepire il multiverso, né mortali né immortali, e sarà il termine di tutte le cose, la fine dei tempi.

Ma la speranza non ci ha mai abbandonato. noi crediamo che esista una realtà in cui tutto questo non accadrà. noi pensiamo che esista un punto nello spazio e nel tempo, un evento cruciale per la storia del multiverso che abbia cambiato il suo destino finale. noi chiamiamo questo evento il fulcro universale, e lo cerchiamo senza posa. è la nostra ossessione, la nostra fede, il nostro credo. riteniamo che cambiando l'esito di questo particolare evento sia possibile cambiare il destino del multiverso. so già a cosa state pensando. non fatevi illusioni, non basta cambiare un evento ad esso collegato, poiché tutti gli eventi precedenti l'hanno causato e di tutti gli eventi esso è stato causa. i cronomanti ci avversano, vogliono distruggerci. pensano che possiamo destabilizzare il multiverso, ma non si rendono conto che noi siamo la salvezza del multiverso! ma non dobbiamo temere soltanto i cronomanti.

quando questa terribile verità trapelò, i cronomanti fecero di tutto per evitarne la diffusione alle altre fazioni. purtroppo ci riuscirono, ma non del tutto. il nostro più grande rammarico è che essa giunse alle orecchie sbagliate. nella mente di codeste creature la terribile verità produsse un effetto devastante.

si fanno chiamare doomguard — destinanti —, e girano il multiverso credendo che questa fine sia inevitabile, che il multiverso sia comunque destinato a perire, a svanire nell'eterno oblio, e si danno da fare per accelerare questa fine. noi siamo una minaccia per loro, e per la loro follia,



ed essi vedono in noi la negazione della loro esistenza. benchè apertamente siano avversati dai cronomantri per i loro modi violenti e nihilisti, noi crediamo che i doomguard ricevano da essi, in segreto, informazioni su di noi, e sul modo in cui abatterci. crediamo che molti membri di una fazione siano membri anche dell'altra. ma non ci fermeranno.

io conosco la verità: il multiverso è destinato a svanire. questo ha spinto i fondatori della nostra fazione — che ora chiamano setta — ad unire tanto tempo fa le loro conoscenze per un fine superiore: comprendere la realtà per impedirlo. e noi ci riusciremo.”

AMULETI DELLE ERE

Nessuno ne conosce la provenienza, né chi li realmente li forgiò, né riconosce la materia di cui sono composti. ma essi sono una realtà con cui fare i conti. quattro amuleti, di quattro colori diversi, ognuno scolpito su entrambi i lati in modo da raffigurare il volto inespressivo della signora del dolore incastonato tra le lame, sono tra gli artefatti più ricercati e preziosi del multiverso. La signora del dolore ha incaricato noi cronomantri di recuperarli, in cambio dell'appoggio su sigil e di protezione.

il primo è del colore del magma incandescente, e viene chiamato nyx dagli scorridori temporali. essi infatti lo associano al nyx , il concetto filosofico di origine e creazione del multiverso. nyx , che significa anche uovo primordiale, è l'origine di tutto. esso simboleggia, secondo il loro credo, la prima delle quattro età dell'universo, l'era del furore, e sempre secondo la loro fede fu forgiato all'alba di questa era dal primo dei titani, cronus.

il secondo è del colore degli oceani, viene chiamato unyx dagli scorridori, ed è associato al risveglio della vita nel multiverso. questo medaglione simboleggerebbe la seconda età dell'universo, l'era del risveglio. il credo degli scorridori lo fa risalire all'alba di questa seconda era, forgiato dalla mano del primo dio generato dalla progenie titanica.

il terzo è del colore delle foreste di arborea, e viene chiamato aile . esso sarebbe stato forgiato secondo la credenza degli scorridori all'alba della terza era, dal primo mortale senziente, e simboleggerebbe la vita. la terza era prende anche il nome di era della vita, e corrisponderebbe alla nostra epoca.

il quarto e ultimo è del colore della terra scura, ma a volte diventa nero come il vuoto tra le stelle, e viene chiamato vea . esso verrà forgiato all'alba della quarta età, dal primo rappresentante di una razza che ancora deve nascere. esso simboleggia l'era della dissoluzione, l'ultima delle quattro ere del multiverso. non sappiamo come, ma esso è già giunto nella nostra era insieme agli altri tre medaglioni. qualcuno lo ha trafugato dal futuro, forse uno scorridore temporale ribelle alla sua stessa setta, per proteggerlo dalla riunificazione, quando tutti e quattro medaglioni saranno raccolti e distrutti dagli scorridori temporali. essi credono che questo sia l'evento che libererà il multiverso dal suo fato, la distruzione dei quattro amuleti delle ere, che ne vincolano il destino oltre ogni scelta. ma noi cronomantri crediamo che lasciare che la riunificazione avvenga, avrà gravi ripercussioni sulla storia e sul multiverso, ed è necessario che i medaglioni vadano studiati con cura.

ciascun medaglione è un artefatto con i poteri di un amuleto dei piani. inoltre, il suo possessore è in grado di lanciare 1/giorno — tempo relativo al possessore dell'amuleto delle ere — l'incantesimo epico wormhole (vedi la sezione incantesimi epici). ciascun amuleto possiede altre funzioni particolari, e poteri minori e maggiori peculiari soltanto a quel medaglione, molti dei

quali però non sono stati ancora scoperti. si crede che oltre agli scorridori temporali e ai cronomantri, altre quattro fazioni o gruppi di potere siano dietro ai quattro amuleti, per motivi che però non sono trapelati — tre delle quattro fazioni si vocifera che siano harmonium, signers e doomguard.

INCANTESIMI EPICI

Porta dei Millenni

evocazione (creazione), trasmutazione [tempo]

sapienza magica CD: 50

componenti: v,s, ritual, xp

tempo di lancio: 1 minuto

raggio: 90 metri

effetto: fino a 5 creature il cui equipaggiamento non superi (singolarmente) il volume di $3\text{m} \times 3\text{m} \times 3\text{m}$. e il peso di 200 kg.

durata: speciale (vedi testo)

Tiro salvezza: volontà nega (harmless, object)

RI: sì (harmless, object)

per svilupparlo: 450,000 mo; 9 giorni; 18,000 px. seeds:

conjure (CD 21), time (CD 31), conceal (CD 17). fattori: blocca

incantesimi e capacità magiche di divinazione, nonché

incantesimi epici che usino il seed reveal (+6 CD), +10

bonus alle prove di incantatore contro le divinazioni (+20

CD), bersaglio contro la sua volontà (+4 CD), aumenta il

raggio da tocco a bersaglio (+4 CD), aggiunge 9 bersagli (2

usi, 1/andata 1/ritorno per un totale di 10 bersagli) (+90

CD), fino a 10,000 anni avanti o indietro nel tempo (+300

CD), si riattiva soltanto contingentemente alle prime

cinque creature che attraversano il portale (+25 CD).

fattori mitigati: quattro incantatori aggiuntivi che

utilizzano slot di 98 livello (-68 CD), componente di 8,000

xp per caster (-400 CD).

questo antico rituale arcano richiede la presenza di altri quattro incantatori (non necessariamente arcani) oltre a un cronomantri. ognuno di questi quattro incantatori deve dedicare uno slot di 98 livello durante il rituale. al termine dell'incantesimo, entro il raggio di 90 metri apparirà un arco di pietra (ma può manifestarsi anche in altre forme e sostanze) alto da un minimo di 1 metro a un massimo di 10 metri, e largo da un minimo di 60 cm. a un massimo di 6 metri. uno schermo di energia color indaco, scintillante e vibrante come un mare caotico e ribollente apparirà entro i contorni dell'arco. l'incantatore deve pronunciare l'anno, il mese e il giorno in cui desidera che un secondo portale appaia. tra questa data e la data al momento del lancio dell'incantesimo non devono intercorrere più di diecimila anni.

Le prime cinque creature che attraversano il portale riemergono dall'altra parte nello stesso punto ma in un altro tempo — ma l'incantatore può decidere all'inizio del lancio di ridurre il numero di creature sino a un minimo di 1. Le creature che dovessero essere spinte nel portale contro la loro volontà hanno diritto ad un TS contro volontà. se l'area in cui il secondo portale dovrebbe formarsi è occupata da altre creature od oggetti, esso apparirebbe in un punto libero, in una direzione a caso, entro un raggio di 90 m. se un punto libero non fosse disponibile, l'incantatore non ha perso l'incantesimo, ma deve soltanto provare un'altra data entro il limite consentito. se al contrario non vi è un punto dove il portale possa poggiare, il secondo portale prenderà la forma di un cerchio di pietre, e stazionerà a mezz'aria.

entrambi i portali, non appena lanciato l'incantesimo, divengono invisibili, quiescenti e sono coperti da una potente illusione. qualsiasi creatura che voglia individuare la locazione attraverso un qualsiasi



incantesimo — eventualmente anche epico — o capacità magica di divinazione, deve riuscire in una prova di incantatore, ma l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo deve considerarsi come se fosse di 10 livelli più alto. I cronomanti hanno molta cura dei loro portali, anche perché sono relativamente fragili benché molto difficili da scalfire (purezza 65 punti ferita 100).

Il portale ridiventa attivo e visibile — ma le divinazioni continuano ancora ad avere le usuali penalità — non appena una delle cinque creature che lo ha attraversato si riavvicina a meno di 50 cm. da esso. ognuna delle cinque creature non può usare il portale per più di due volte (andata e ritorno). ciascuna creatura riappare nel portale d'ingresso esattamente tanto tempo dopo quanto ne ha trascorso tra l'andata e il ritorno.

uno dei due portali (d'andata o di ritorno) si trova nel passato dell'altro — li distingueremo come portale del passato e portale del futuro. quando il tempo in cui il portale del passato raggiungerà il tempo in cui l'incantesimo fu lanciato, dovesse tale portale essere sopravvissuto sino ad allora, svanirà in un'esplosione accecante — ma innocua — di luce indaco. non possono esistere infatti due portali simultaneamente.

costo in px: 8,000 (per incantatore).

Wormhole

divinazione, Trasmutazione [tempo]

sapienza magica CD: 202

componenti: v

tempo di lancio: 1 azione

raggio: personale

bersaglio: l'incantatore

durata: istantanea

per svilupparlo: 1,818,000 mo; 36 giorni; 72,720 px. seeds: time (CD 31), reveal (CD 17), transport (CD 27). fattori: tempo di lancio 1 azione (+20 CD), fino a 100 anni avanti o indietro nel tempo (+100 CD), nessun componente somatico (+2 CD), ascoltare e vedere la locazione di arrivo (+2 CD), scrutamento planare (+8 CD), possibilità di spostamento planare (+4 CD), sensi magicamente potenziati funzionanti (+4 CD), mezzo alternativo di viaggio (wormhole) (+2 CD). fattori mitiganti: backlash di 15d6 (-15 CD).

questo leggendario incantesimo crea un wormhole, un cunicolo tra due regioni distinte del multiverso in due epoche diverse, tra le quali non intercorra più di un secolo. il wormhole si manifesta come una distorsione localizzata di fronte all'incantatore che evolve rapidamente in una sorta di lunghissimo tunnel nero tra le stelle. il tunnel emerge da un'altra parte, in un altro punto del multiverso (senza limiti di distanza, eventualmente anche in un altro piano di esistenza) e in un'altra epoca (entro 1 secolo dal momento in cui l'incantesimo è stato lanciato). questo incantesimo fu sviluppato dai temibili scorridori temporali per potersi muovere rapidamente tra le pieghe del tempo, perpetrando i loro oscuri scopi.

esso inoltre consente di premonire l'eventuale destinazione finale, ovunque essa sia, proprio come se l'incantatore fosse presente in quel luogo e potesse udire e vedere gli eventi in esso accaduti. l'incantatore può raggiungere qualsiasi luogo del multiverso in cui sia già stato, eventualmente anche in altre epoche, entro un secolo, nel passato e nel futuro di quel posto — è sufficiente pensare intensamente le coordinate temporali che si vogliono raggiungere.

può sondare il luogo e gli accadimenti in esso accaduti sotto forma di visione (con componente auditiva) prima di raggiungerlo, e se non lo considera consono può cambiare destinazione (come azione standard). può raggiungere anche destinazioni in cui non è mai stato, ma necessita di

informazioni o descrizioni accurate — ottenute anche da libri — del luogo e degli eventi che vi hanno avuto luogo.

ogni volta che usa questo incantesimo, l'incantatore soffre 15d6 danni di backlash, dovuti al dolore procuratogli da l'attraversamento del wormhole.

IL SEME

Seed: Tempo

trasmutazione

sapienza magica CD: 31

componenti: v,s

tempo di lancio: 1 minuto

raggio: tocco

bersaglio: una creatura il cui equipaggiamento non superi il volume di 3m. x 3m. 3m. e non pesi più di 200 kg.

durata: istantanea

tiro salvezza: volontà nega (harmless, object)

RI: si (harmless, object)

gli incantesimi che usino questo seed consentono di viaggiare fino a 1 round indietro nel passato o a vanti nel futuro, rimanendo nello stesso punto da cui egli è partito. se così facendo il bersaglio di questo incantesimo si trova in un'area occupata da un'altra creatura (eventualmente anche sé stesso) od oggetto, il bersaglio di questo incantesimo si materializza nel punto libero più vicino (in una direzione a caso).

aumentando la CD è possibile aumentare l'intervallo temporale attraversato:

intervallo	CD
fino a 1 minuto	+2
fino a 10 minuti	+4
fino a 1 ora	+8
fino a 1 giorno	+15
fino a 1 settimana	+25
fino a 1 mese	+35
fino a 1 anno	+50
fino a 10 anni	+70
fino a 1 secolo	+100
fino a 1 millennio	+200
fino a 10,000 anni	+300
ogni x10	aggiungi +50

l'incantatore deve specificare l'intervallo temporale al momento del lancio dell'incantesimo.

il ritorno al tempo originario non è garantito dal seed, e sarà necessario riutilizzare nuovamente un incantesimo con seed: tempo. incantesimi con questo seed non alterano (in positivo o in negativo) la possibilità di poter cambiare il corso degli eventi (si veda viaggiare nel tempo al riguardo), essi consentono esclusivamente il viaggio nel tempo.

se si fa viaggiare una creatura contro la sua volontà, la CD su sapienza magica aumenta di +4.

INCANTESIMI

Ancora Tetradimensionale di Raspunzo

Abiurazione

Livello: str/mag 6

componenti: v,s,m

tempo di lancio: 1 azione

raggio: medio (30 metri + 3 m./livello)

Area o bersaglio: una sfera di 9 metri di raggio o una creatura oppure un oggetto

durata: 10 minuti/livello (1)

tiro salvezza: no



BI: NO

si racconta che il grande sapiente Raspunzo, per dimostrare la veridicità della sua tesi sull'impossibilità del viaggio nel passato (se non come mero osservatore degli eventi), e temendo altresì che un suo brillante allievo avesse scoperto (o stesse per farlo) il modo per realizzare questo antico sogno dell'uomo, avesse elaborato questo complesso incantesimo per screditarlo. si dice che Raspunzo avesse lanciato questo incantesimo proprio nella sala del gran consiglio della sua accademia poco prima dell'arrivo del suo allievo, mandando all'aria l'esperimento sulla possibilità concreta di tornare nel passato per modificarlo. In realtà gli storici e gli storiografi smentiscono che la storia sia vera, vista la grande correttezza etica e morale del vecchio sapiente. Nondimeno, l'incantesimo prese il suo nome, e il nome del vero inventore è avvolto nel mistero.

L'incantesimo influenza una sfera di 9 metri di raggio, ha l'effetto di un'ancora dimensionale ed inoltre è in grado di bloccare qualsiasi incantesimo ed effetto che alteri il normale flusso del tempo al suo interno (ferma tempo, stasi temporale, salto nel futuro, passaggio delle ere, velocità, in fretta e in furia, etc. etc. e in generale tutti gli incantesimi e gli effetti che alterino il normale scorrimento del tempo nell'area d'effetto). L'incantesimo o effetto viene considerato usato a tutti gli effetti.

incantesimi o effetti preesistenti che alterino il flusso del tempo non sono automaticamente interrotti, anche se nei loro riguardi l'incantesimo si comporta come un dissolvere superiore.

componente materiale: un tetraedro perfetto, precedentemente imbevuto nella calce.

Biforcazione della realtà

Trasmutazione
Livello: str/mag 9
componenti: s,M,Xp
tempo di lancio: 1 azione
raggio: personale
bersaglio: tu
durata: 1d4 rounds

questo incantesimo biforca letteralmente la realtà in due distinte e separate realtà. Le due realtà coesistono e non possono influenzarsi reciprocamente, e in queste due realtà soltanto l'incantatore ha percezione della biforcazione. trascorsi i d4 round, una delle due realtà crolla nell'altra, detta realtà dominante. può essere il caso a stabilire quale delle due sia la realtà dominante (50% ciascuna) al termine della durata dell'incantesimo, oppure l'incantatore stesso a forzare una delle due realtà ad essere dominante. nessuno ricorderà nulla dell'esistenza stessa dell'altra realtà, tranne l'incantatore stesso, che la ricorderà come un sogno ad occhi aperti.

se l'incantatore muore in una delle due realtà, rimane stordito nell'altra per il resto della durata dell'incantesimo. se non forza l'altra realtà ad essere dominante, e se casualmente la realtà dominante risulta essere la realtà in cui egli muore, l'incantatore è effettivamente considerato morto.

costo in px: 2,000 px se l'incantatore forza una delle due realtà ad essere dominante. 250 px altrimenti.
componente materiale Arcana: due diamanti intagliati in modo identico, del valore di 2,500 mo ciascuno. uno dei due diamanti viene consumato al termine dell'incantesimo.

Canto del Nihil

Trasmutazione
Livello: brd 6, clr 6, str/mag 7
componenti: v,s,M,px
tempo di lancio: 1 azione
raggio: tocco
bersaglio: creatura toccata
durata: permanente
Tiro salvezza: no
BI: si

questa tremendo canto, alcuni dicono sia una maledizione, si abbatte sul corpo della vittima con apparente inefficacia. in realtà, chi ne cade vittima lentamente ma progressivamente vede il suo corpo ringiovanire senza posa, ripercorrendo all'indietro tutte le tappe della crescita. qualsiasi sia la sua età, il canto del Nihil riporta la creatura al suo stato embrionale in 1d4+1 giorni, sino a farla svanire nel nulla da cui ha avuto origine prima dell'esistenza. i non-morti invece di ringiovanire, invecchiano sino a diventare polvere in 1d4+1 giorni. sono immuni da questo incantesimo le creature che non invecchiano (come i costrutti).

il ringiovanimento è accelerato, e riguarda soltanto il corpo della creatura. comincia molto lentamente, con piccole modificazioni nel primo giorno, ma diventa rapidissimo nella sua fase finale. 24 ore prima di svanire nel nulla, la creatura è nella sua piena maturità (sempre che già non vi si trovasse). 12 ore prima di svanire è nella sua adolescenza. 6 ore prima, è nella sua fanciullezza. 3 ore prima è nella sua prima infanzia. 1 ora prima è poco più che un neonato, e 30 minuti prima è nella sua fase embrionale. Allo scadere l'uovo si separa dal seme, e la creatura svanisce in un'esplosione di luce solare.

La morte della creatura non interrompe il processo. una creatura che è svanita nel nulla, non può essere resuscitata in alcun modo.

soltanto un desiderio o un miracolo possono annullare la maledizione e far ritornare la creatura alla sua età originaria. un desiderio limitato può bloccare la maledizione, ma per un giorno soltanto.

componente materiale: un uovo che implode al momento del lancio

costo in px: 200 px, che l'incantesimo venga scaricato oppure no.

Frenesia Magica

Trasmutazione
Livello: brd 2, magic 2, str/mag 2, tempo 2
componenti: v,s,M
tempo di lancio: 1 azione
raggio: medio (30 metri +3 m./livello)
Area o bersaglio: una creatura, un oggetto o una sfera di 9 metri di raggio
durata: istantanea
Tiro salvezza: no
BI: NO

questo incantesimo ha effetto esclusivamente sugli incantesimi, le abilità sovranaturali e la capacità magiche, e la sua meccanica di funzionamento replica esattamente quella di dissolvi magia, con la sola differenza che invece di disperdere l'incantesimo, ne dimezza la durata da quel round in avanti (si arrotondano per eccesso le durate), provocando una frenesia che esaurisce la magia prima del tempo (raddoppiando il flusso di scorrimento del loro tempo relativo). frenesia magica non può naturalmente essere usato per controincantare, ma se usato in tal modo la durata dell'incantesimo invece di essere dimezzata, va divisa per tre (si arrotondi sempre per eccesso).



componente materiale: una candela, che non appena l'incantesimo viene lanciato si accende di una fiamma blu e si consuma istantaneamente.

Frenesia Magica Superiore

Trasmutazione

Livello: BRD 4, Mag 4, STR/MAG 4, Tempo 4

come frenesia magica, con la sola differenza che il bonus massimo sulla prova è +20 invece che +10.

Gravità Intensificata

Trasmutazione

Livello: STR/MAG 4

componenti: V,S,M

tempo di lancio: 1 azione

Raggio: medio (30 m. + 3m./livello)

Area: una colonna alta 3 m./livello e del raggio di 3m./livello

durata: 1 round/livello

Tiro salvezza: NO

BI: NO

questo incantesimo raddoppia l'intensità della forza di gravità nell'area di effetto, raddoppiando di conseguenza il peso di ciascuna creatura e oggetto nell'area stessa. il movimento di tutte le creature nell'area di effetto è dimezzato (oltre ad un eventuale effetto di rallentamento dovuto al peso raddoppiato dell'equipaggiamento). tutte le creature che volano tramite mezzi naturali devono fare un TS su riflessi. se riescono sono costrette ad atterrare (senza danno), se falliscono precipitano dall'altezza alla quale si trovano. il danno da caduta è raddoppiato per ogni tratto di caduta nell'area di effetto.

ogni creatura nell'area di effetto subisce una penalità di -4 alla CA, -8 al tiro per colpire a distanza, -4 al tiro per colpire in mischia, e un bonus di +4 al danno, e una penalità di -4 a tutti i TS su riflessi. e' così faticoso muoversi nell'area di effetto, con il sangue che a fatica riesce ad arrivare nella parte alta del corpo con la circolazione ostacolata, che ogni creatura vivente subisce 1d6 punti di danno debilitante per ogni round in cui compie un'attività strenua (attaccare in mischia, a distanza, lanciare un incantesimo, e in generale per ogni attività strenua (come ad esempio correre)).

componente materiale: una mela.

In Fretta e Furia

Trasmutazione

Livello: BRD 3, STR/MAG 3

componenti: V,S

tempo di lancio: 1 azione

Raggio: personale

Bersaglio: TU

durata: 1 ora/livello

questa trasmutazione velocizza l'incantatore, dandogli la possibilità di sostituire l'azione di movimento con un'azione parziale (in D&D Revised ciò si traduce nella possibilità per l'incantatore di compiere 2 azioni di attacco invece che 1 azione di attacco e 1 azione di movimento). L'incantesimo non è cumulabile con velocità, anche se chi è soggetto ad entrambi può decidere di far prevalere uno o l'altro incantesimo.

L'incantatore sarà quindi in grado di compiere più azioni del solito (ad es. lanciare due incantesimi nello stesso round), ma ad un prezzo. L'interazione violenta tra la magia e il normale fluire del tempo sarà causa nel futuro dell'incantatore di una riduzione della sua aspettativa razziale di vita. ogni volta che l'incantatore lancia questo

incantesimo, vi è una possibilità concreta che la sua età massima si riduca di 1 o più anni:

d% _____ riduzione età massima

1-10 _____ Nessun effetto

11-90 _____ 1 anno

91-100 _____ 1d10 anni

Nota: se l'incantatore è un nano o uno gnomo, si moltiplichi x4, se è un elfo x6, se è un mezzelfo o un halfling x1,5, se è un mezzorco x1.

Ad esempio, Deghereth è un mago umano di 19 anni del 78 livello che lancia in fretta e furia. Al termine della durata, il DM lancia il d% e ottiene 67, quindi 1 anno (senza comunicarlo al giocatore del pg). Deghereth avverte una spossatezza interiore che non sa descrivere, che pur non manifestandosi in alcun modo apparente riduce la sua aspettativa di vita di 1 anno, facendola passare da 91 anni a 90 anni (in media). il tempo passa e dopo 2 anni di tempo di gioco ritroviamo Deghereth a 25 anni e al 168 livello. In questi anni Deghereth ha abusato del suo incantesimo, usandolo in oltre 50 occasioni. In queste 50 occasioni, per 4 volte ha ottenuto 1-10 sul d%, per 42 volte ha ottenuto 11-90 sul d% e per altre 4 volte ha ottenuto 91-100 sul d% (e tirando il d10 ha ottenuto 4,7,8,3). quindi la sua aspettativa di vita si è ridotta da 90 anni a 26 anni! Deghereth pochi giorni dopo il suo 268 compleanno vedrà consumarsi nel giro di un giorno, invecchiando rapidamente fino a dissolversi, consumato dalle sabbie del tempo. oppure, incautamente, userà di nuovo questo incantesimo prima di quella data, e tirando un qualsiasi risultato tra 11-100 i compagni lo vedranno invecchiare istantaneamente di decenni al termine dell'incantesimo, e dissolversi in polvere. La morte per invecchiamento è considerata una morte naturale a tutti gli effetti. nessun incantesimo o effetto può impedire la riduzione dell'età massima, neanche un desiderio o un miracolo.

Mezzanotte dell'Evoluzione

Trasmutazione

Livello: STR/MAG 6

componenti: V,S,M

tempo di lancio: 1 round completo

Raggio: tocco

Bersaglio: 1 creatura

durata: 1 ora/livello

Tiro salvezza: volontà nega

BI: SI

una creatura colpita da questo incantesimo subisce una trasformazione improvvisa e rapida. il suo orologio evolucionistico comincia ad accelerare e la razza della creatura evolve verso il punto di arrivo dell'evoluzione della sua specie. ogni razza ha un diverso punto di arrivo nel suo cammino evolucionistico. Alcuni tratti razziali si acquisiscono, e ne subentrano di totalmente nuovi:

Nani: i nani evolvendo diventano ancora più tozzi. La loro pelle si indurisce e irruvidisce, riempiendosi di piccolissimi cristalli e divenendo più bruna a volte del color della terra, altre volte del color della pietra grezza. La loro muscolatura diventa densa e difficilmente penetrabile, mentre le ossa aumentano leggermente il loro diametro. I peli della barba raddoppiano di spessore, gli occhi si rimpiccioliscono ma diventano più brillanti, e il carattere del nano diventa più cupo, ruvido e diffidente. bonus razziale di +8 cos, +4 for, +2 sag, -4 des, -6 car (nessuna abilità può comunque scendere al di sotto di 1, e l'intelligenza non può scendere al di sotto di 3, e questo vale per tutte le razze); taglia media; velocità di base 6 metri; scurovisione sino a 72 metri; stonecunning +4; stone tell(sp) a volontà; stoneskin(εκ) 3/giorno come stregone di 108 livello; passwall(εκ) 3/giorno come stregone di 108 livello; immunità ai veleni; +4 bonus



razziale ai tiri salvezza contro incantesimi e spell -like effects; +2 bonus razziale al tiro per colpire contro orchetti e goblinoidi; +4 bonus armatura naturale; +4 bonus schivare contro giganti; +4 bonus razziale sulle prove di valutare; +4 sulle prove di Artigianato; Linguaggi automatici: comune, Nanico, Terran.

orchetti: gli orchetti evolvono in creature simili a orchi, ma persino più efficaci in battaglia. Le loro dimensioni aumentano, sviluppando una ancor più folta peluria sul corpo. Le zanne si accentuano, la muscolatura si addensa e si espande, e le ossa aumentano in dimensioni. Gli occhi si iniettano molto più facilmente di sangue, ed emanano un odore pesante ed inconfondibile. Bonus razziale di +8 for, +4 cos, +2 sag, -4 int, -6 cha; taglia Large; velocità di base 9 metri; 1ra 1/giorno; bonus di armatura naturale +4; talenti gratis: grande e grosso, Affondo poderoso, rimanere cosciente, scent; scurovisione 18 metri; sangue orchesco; Linguaggi automatici: comune e orchesco.

halfling: gli halfling subiscono una violenta evoluzione. scompare ogni peluria dal loro corpo, i loro occhi diventano ancora più a mandorla, privi di pupille, ed iridescenti. La pelle diventa argentea, e diventano ancora più esili. Dove prima vi era una folta capigliatura compare una sorta di fuoco del colore dell'oro. il loro sangue diventa argenteo, e poche gocce sono capaci di guarire una creatura. bonus razziale di +8 des, +4 sag, -4 cos, -4 for; taglia piccola; velocità di base 9metri; +4 alle prove di scalare, saltare, muoversi silenziosamente, nuotare, Artista della fuga, acrobazia, ascoltare, conoscenza delle terre selvagge, osservare, balance, handle animal, guarire, intuit direction, percepire inganni, utilizzare oggetti magici; talento gratuito nuotare migliorato (signori delle terre selvagge); bonus razziale +1 al tiro colpire con armi da lancio; +2 bonus razziale a tutti i tiri salvezza; immunità alla paura; sangue divino(str): 1/giorno + modificatore della saggezza (se positivo) ogni halfling può decidere di far cadere qualche goccia del suo sangue sulle ferite di una creatura. l'effetto è quello di un cura ferite critiche lanciato da un chierico di 108 livello (4d8+10 punti ferita); l'halfling, ove già non le possedesse, guadagna le abilità di schivare prodigioso(str) ed evasione(str); Linguaggi automatici: comune, halfling, Aquan.

gnomi: gli gnomi non sembrano subire alcuna trasformazione fisica apparente. oltre alle abilità riportate nel manuale del giocatore, ogni gnomo può lanciare a volontà: pyrotechnics(sp), shatter(sp), scare(sp) come se fossero lanciate da uno stregone di livello 48 o di livello pari al livello del personaggio (quale dei due è più alto); ogni gnomo, come capacità straordinaria, può trasformarsi in spriggan a volontà come azione standard. come spriggan, la sua taglia diventa large, e cresce sino a 3,6 metri di altezza, mentre tutto il suo equipaggiamento cresce in proporzione. il suo carattere diventa più spigoloso, maligno, e ingannevole. La peluria si addensa e sviluppa lunghissimi baffi, e un lungo codino. La pelle ingiallisce, e il naso diventa bulboso, mentre la muscolatura si inspessisce. da spriggan non può più lanciare incantesimi (né ne ha tanta voglia). La cosa più strana è che guadagna persino in agilità. da spriggan guadagna un bonus razziale di +6 cos, +6 for, +4 des, -6 sag, -6 cha; bonus di armatura naturale +4; movimento 12 metri; talenti gratis: Esperto tattico, mano lesta; +4 alle prove di baggiurare.

umani: gli umani sono talmente adattabili che la loro evoluzione è completamente imprevedibile. essa porta a una regressione in alcuni aspetti e a un'evoluzione in altri.

regressione: si tiri 1d20 (1-5 la caratteristica più bassa, 6-10 la 2a caratteristica più bassa, 11-14 la 3a, 15-17 la 4a, 18-19 la 5a, 20 la 6a). il personaggio avrà -4 a quella caratteristica. una regressione in forza va interpretata come un'atrofizzazione della massa muscolare, in destrezza come un'irrigidimento delle articolazioni mentre la figura diventa più tozza, e così via... se il risultato è una caratteristica fisica (for, des, cos) si guardi l'evoluzione mentale. se il risultato è una caratteristica mentale (int, sag, car) si guardi l'evoluzione fisica.

evoluzione mentale: si tirino 2 volte 1d6 (1-3 la caratteristica mentale più alta, 4-5 la 2a più alta, 6 la 3a più alta). Le caratteristiche corrispondenti godranno di un bonus razziale di +4. se dovesse uscire due volte la stessa caratteristica, il bonus razziale diverrebbe +8.

inoltre, si acquisiscono le abilità speciali di evoluzione primaria, se dopo l'applicazione del modificatore razziale la caratteristica corrispondente supera 18, e le abilità speciali di evoluzione secondaria, se dopo l'applicazione del modificatore razziale, la caratteristica corrispondente supera 22.

evoluzione primaria (int): l'umano guadagna il talento skill focus sulle quattro abilità in cui ha più ranghi. guadagna gratuitamente il talento Jack of all trades (il canto e il silenzio).

evoluzione secondaria (int): oltre ai vantaggi suddetti, l'umano guadagna un talento a scelta tra tutti i talenti a disposizione (purché ne soddisfi i prerequisiti). inoltre guadagna l'abilità skill mastery che il ladro può ottenere a partire dal 108 livello.

evoluzione primaria (sag): l'umano guadagna il talento scent e il talento volontà di ferro, nonché un bonus insight di +1 su tutti i ts.

evoluzione secondaria (sag): oltre ai vantaggi suddetti, l'umano guadagna l'abilità chiaraudienza / chiaroveggenza (sp), lanciandola come stregone di 68 livello o di livello pari al proprio livello di personaggio (quale dei due è più alto). inoltre guadagna un bonus insight di +2 su tutti i ts (che si sostituisce al precedente).

evoluzione primaria (car): l'umano guadagna il talento skill focus sulle quattro abilità più alte basate sul carisma. è inoltre in grado di lanciare 1 incantesimo di 18 livello e 3 incantesimi di livello 0 (a scelta del DM) come abilità magiche, a volontà.

evoluzione secondaria (car): oltre ai vantaggi suddetti, l'umano è in grado di lanciare 1 incantesimo di 28 livello e 2 ulteriori incantesimi di 28 livello (a scelta del DM) come abilità magiche, a volontà.

evoluzione fisica: si tirino 2 volte 1d6 (1-3 la caratteristica fisica più alta, 4-5 la 2a più alta, 6 la 3a più alta). Le caratteristiche corrispondenti godranno di un bonus razziale di +4. se dovesse uscire due volte la stessa caratteristica, il bonus razziale diverrebbe +8.

inoltre, si acquisiscono le abilità speciali di evoluzione primaria, se dopo l'applicazione del modificatore razziale la caratteristica corrispondente supera 18, e le abilità speciali di evoluzione secondaria, se dopo l'applicazione del modificatore razziale, la caratteristica corrispondente supera 22.

evoluzione primaria (for): l'umano sviluppa micidiali armi naturali, nella forma di potenti artigli (danno 1d6 ciascuno) e un morso (danno 2d4+2). All'inizio di ogni combattimento deve fare una prova di saggezza cd 10, o abbandonare le armi che possiede, utilizzando al loro posto le armi naturali. sviluppa inoltre una riduzione al danno pari a 5/+1.

evoluzione secondaria (for): oltre ai vantaggi suddetti, l'umano sviluppa una coda (danno 1d8+1), e due possenti corna (danno 2d4), e il talento multiattacco. All'inizio di ogni combattimento deve fare una prova di saggezza cd 15, o abbandonare le armi che possiede, utilizzando al



loro posto le armi naturali. sviluppa inoltre una riduzione al danno pari a $10/+2$.

evoluzione primaria (des): l'umano guadagna il talento riflessi fulminei, e l'abilità evasione.

evoluzione secondaria (des): oltre ai vantaggi suddetti, l'umano guadagna le abilità *schivare prodigioso*, ed evasione migliorata.

evoluzione primaria (cos): l'umano diventa *large* (3 metri) e acquisisce il talento *tempra possente*.

evoluzione secondaria (cos): oltre ai vantaggi suddetti, pur rimanendo *large* aumenta ancora di dimensioni (4,5 metri), acquisisce un bonus di +4 all'armatura naturale e l'abilità di *rigenerazione 1(ER)* (il fuoco e l'acido danneggiano normalmente l'umano).

elfi: gli elfi sono immuni a questo incantesimo. i saggi speculano che essi, come i draghi (anche essi immuni a questo incantesimo), abbiano già raggiunto l'ultimo stadio della loro evoluzione, e che non possano progredire oltre. questa evoluzione avvenne e allorché gli elfi si differenziarono nelle rispettive sottorazze, ed è confermato dal fatto che da tempo immemore non si registrano cambiamenti razziali significativi nelle varie specie (così come i draghi esistono nelle specie cromatiche e metalliche conosciute da millenni). un'altra teoria, forse più plausibile, è che l'evoluzione di queste razze sia particolarmente lenta, e che l'incantesimo non esplori la loro evoluzione oltre un certo periodo, troppo corto sia per la razza elfica che per quella dracônica.

mezzumani: i mezzumani fanno prevalere a caso la loro discendenza (50% una 50% l'altra).

Altre razze: descrivere l'evoluzione di tutte le razze è un compito arduo. il DM dovrebbe valutare caso per caso, in base anche all'evoluzione delle razze già presentate. L'incantesimo non può essere lanciato più di una volta al mese sulla stessa creatura (semplicemente non funziona).
componente materiale: una crisalide.

Passaggio delle Ere

invocazione

Livello: str/mag 5, tempo 5

componenti: v,s,m

tempo di lancio: 1 azione

raggio: vicino (7,5 m. + 1,5 m./2 livelli)

area: cono

durata: concentrazione

tiro salvezza: riflessi nega

BI: si

passaggio delle ere è un'invocazione in grado di provocare un invecchiamento accelerato dello spirito di tutte le creature viventi all'interno del cono per la durata dell'incantesimo. mentre gli occhi dell'incantatore si illuminano di una luce bianca e accecante, ed egli incessantemente pronuncia le parole rituali, dal suo palmo emerge una forza sovranaturale che investe tutti coloro che si trovano nell'area di effetto, facendo gravare sui loro spiriti secoli e secoli di stanchezza, rendendoli incredibilmente apatici, come se avessero vissuto stancamente per innumerevoli anni senza poter incontrare una morte liberatrice. L'incantesimo non è un'ammaliamento, il tempo trascorre realmente per lo spirito della creatura, ed è per questo che una forte volontà non aiuta a contrastarlo. L'incantatore può orientare una volta per round come azione gratuita il cono, per non più di 90° gradi, eventualmente seguendo una specifica creatura nel suo movimento.

tutte le creature viventi nell'area di effetto perdono 1d3 punti permanenti di carisma ogni round, e possono compiere soltanto azioni parziali. se vogliono

intraprendere una qualsiasi azione devono riuscire in un TS contro volontà, altrimenti l'azione è perduta. il carisma delle vittime di questo incantesimo non può scendere sotto 0. (a 0 la creatura entra in uno stato catatonico, simile al coma, come specificato nella guida del *dungeon master*).

componente materiale: una vecchia foglia conservata in un libro che non è mai stato aperto per 1 anno e 1 giorno.

Ritorno dal Passato

evocazione

Livello: str/mag 7, tempo 7

componenti: v,s,m,XP

tempo di lancio: speciale

raggio: 9 metri

durata: speciale

tiro salvezza: nessuno

BI: NO

questo incantesimo complesso richiede almeno due creature: una creatura ricettacolo e una creatura catalizzatore. entrambe devono sottoporsi volontariamente al processo, altrimenti l'incantesimo non funziona (ma la loro volontà può essere controllata e forzata a compiere il rituale, attraverso altri, opportuni incantesimi e/o poteri che controllano la mente).

L'incantatore può scegliere di essere ricettacolo, catalizzatore o nessuno dei due. ricettacolo e catalizzatore devono essere sempre due creature diverse, e devono trovarsi entro 9 metri dall'incantatore per tutta la durata dell'incantesimo, e vengono designate all'inizio dell'incantesimo. L'incantatore deve rimanere concentrato (in situazioni normali non vi sarà bisogno di alcuna prova di concentrazione) per tutta la durata dell'incantesimo. L'incantesimo si divide in tre fasi: preparatoria, intermedia, e finale. la fase intermedia deve iniziare e finire durante un'eclissi solare (solo la corona deve essere visibile in questa fase).

nella fase preparatoria, che dura approssimativamente 1 o 2 ore, alla presenza dell'incantatore salmodiante la creatura ricettacolo deve frantumare una pietra preziosa del valore di almeno 1,000 monete d'oro. ogni frammento di pietra di dimensioni minori o uguali a quelle di un granello di sabbia, generato dalla frantumazione della pietra, si alza in aria e rimane in sospensione. questa fase termina quando tutta la pietra è ridotta in polvere. Al termine della fase preparatoria, l'insieme di tutti i granelli avrà formato un portale nel tempo, un cerchio verticale sospeso di polveri, roteante, del diametro sufficiente a far passare la creatura ricettacolo.

nella fase intermedia, la creatura ricettacolo deve varcare il portale dalla parte che ruota in senso orario. la creatura ricettacolo riemergerà dalla parte opposta, tanti round dopo quante sono le migliaia di monete d'oro di valore del componente materiale (es. 3,000 mo, 3 round). nessuno deve varcare il portale in quel momento, pena la perdita dell'incantesimo e del componente materiale, e l'immediata espulsione del ricettacolo dal portale. nessuno sa cosa accada negli istanti in cui il ricettacolo sparisce dentro il portale, neanche il ricettacolo stesso, che e sce profondamente spossato (subisce tanti danni debilitanti quanti sono i suoi punti ferita prima di entrare nel portale, meno 1), e privo di ogni ricordo.

nella fase finale, della durata di due ore circa, l'incantatore salmodiante termina l'incantesimo. ogni singolo granello di polvere si ricristallizza in una piccola pietra non magica a forma di anello incastonata nel corpo del catalizzatore, nei pressi del cuore. Non è possibile estrarre, o distruggere il cristallo senza uccidere anche la creatura (senza TS).

A questo punto l'incantesimo è terminato. il cristallo rimarrà inerte e inutilizzabile nel corpo del catalizzatore



sino al giorno della morte della creatura ricettacolo. Da quel momento il cristallo diventerà attivo (accendendosi e procurando un leggero fastidio al catalizzatore), e da quel momento il catalizzatore potrà, in qualsiasi momento della propria esistenza, richiamare dal passato, con un'azione di volontà e come capacità straordinaria (al costo di un'azione standard), la creatura ricettacolo entro un raggio di 9 metri da sé. Il catalizzatore potrà richiamare dal passato la creatura ricettacolo una sola volta, dopo di che la pietra incastonata si dissolverà. La creatura ricettacolo agirà per tanti giorni quante sono le migliaia di monete d'oro di valore del componente materiale, al massimo delle sue capacità fisiche e mentali e con tutto il suo equipaggiamento al tempo dell'ingresso nel portale, proprio come se fosse lì presente in quel momento e in quell'istante. Al termine dei giorni previsti, o nel caso in cui il ricettacolo muoia prima del termine, il ricettacolo si dissolverà con tutto il suo equipaggiamento. Né l'incantatore né il catalizzatore hanno alcun controllo sulle azioni del ricettacolo, che sarà libero di agire come vorrà. In nessun modo né il ricettacolo, né altri potranno impedire la scomparsa del ricettacolo al termine dei round previsti.

nessuna creatura può essere ricettacolo più di una volta nella sua vita, mentre una creatura può essere catalizzatore di più di una gemma preziosa, ma una pietra non può essere incastonata prima che la precedente non sia stata usata e si sia dissolta.

se il ricettacolo dovesse tornare in vita prima che la pietra fosse mai stata usata, la pietra tornerebbe inerte, per ridiventare attiva qualora il ricettacolo dovesse morire nuovamente. La pietra diventerebbe inutilizzabile qualora il catalizzatore dovesse morire prima di averla usata.

componente materiale: una pietra preziosa del valore di almeno 1.000 monete d'oro (vedi descrizione) e un calco nel gesso del volto del ricettacolo, che va fatto all'inizio della fase preparatoria, e si dissolve al termine della fase finale.

px: l'incantatore perde px pari a 1/10 del valore in monete d'oro del componente materiale.

Salto nel Futuro

Abiurazione

Livello: str/mag 8

componenti: s

tempo di lancio: speciale

raggio: medio (30 m. + 3m./livello)

bersaglio: una creatura o un oggetto sino a 10 kg./livello

durata: istantanea

Tiro salvezza: no

BI: no

con questo incantesimo l'incantatore come azione gratuita (eventualmente anche al di fuori del suo turno di iniziativa) abiura sé stesso, un'altra creatura o un oggetto (sino a 10 kg./livello) dall'esistenza, con l'effetto di farla saltare in avanti nel tempo per un momento, necessario ad evitare un singolo evento istantaneo che lo/a riguarda direttamente (l'effetto di un incantesimo, un singolo attacco, l'impatto con una freccia). per un singolo istante la creatura cessa di esistere per ricomparire nello stesso identico punto nell'istante successivo. La creatura soggetta a questo incantesimo non ha alcuna percezione tranne un improvviso e istantaneo slittamento in avanti nel tempo della realtà circostante.

L'incantesimo può essere usato anche "offensivamente", magari per impedire che una creatura tragga beneficio da un incantesimo o un effetto istantaneo lanciato da altri.

Sincronia

Ammaliamento

Livello: brd 0, clr 1, str/mag 1

componenti: v,s,m

tempo di lancio: 1 azione

raggio: tocco

bersaglio: l'incantatore e una creatura della stessa razza

dell'incantatore

durata: 10 min./livello

Tiro salvezza: volontà nega

BI: si

sincronia crea uno strano e profondo legame empatico tra due creature, simile a quello che si stabilisce tra due gemelli. La razza della creatura e dell'incantatore deve essere uguale (non vale sulle razze frutto di incroci, quindi ad esempio non funziona tra un elfo e un mezzelfo o tra due mezzelfi).

questo legame empatico si manifesta soprattutto in momenti di pericolo e forte ansia per entrambi, ed ha due effetti distinti. se l'incantatore e la creatura soggetta all'incantesimo sono a contatto sensoriale (visivo, sonoro, tattile o uno soltanto di questi), l'incantatore e la creatura agiranno simultaneamente all'iniziativa più alta tra i due (devono tirarla separatamente, e l'iniziativa peggiore tra i due viene scartata).

se l'incantatore e la creatura non hanno un contatto sensoriale, ma comunque si trovano entro 1 km./livello uno dall'altro, questo incantesimo li avverte quando uno dei due è in situazioni di forte ansia, derivanti da situazioni di pericolo.

se le due creature sono legate da vero amore, la durata dell'incantesimo diventa 1 giorno/livello dell'incantatore, cadono i limiti razziali (le due creature possono essere di razze diverse) e l'incantesimo funziona finché entrambe le creature si trovano sullo stesso piano di esistenza.

componente materiale: due cordicelle dello stesso materiale. Al momento del lancio dell'incantesimo la prima cordicella deve essere tenuta dall'incantatore e la seconda cordicella dalla creatura. Appena lanciato l'incantesimo, le due estremità libere si avvicinano e si fondono insieme.

Trucco del Calice

Trasmutazione

Livello: str/mag 0, bardo 0

componenti: s

tempo di lancio: speciale

raggio: medio (30 m. + 3m./livello)

bersaglio: un oggetto che pesi fino a 500 gr.

durata: 1 round/livello

Tiro salvezza: volontà nega (harmless, object)

BI: si (harmless, object)

questo particolare incantesimo goliardico venne sviluppato in una blasonata accademia di magia da un gruppo di giovani apprendisti maghi. come azione gratuita (eventualmente anche al di fuori del suo turno di iniziativa) il mago può rallentare il fluire del tempo intorno ad un oggetto inanimato, il cui peso non superi i 500 gr. Ad esempio, se lanciato su una clessidra raddoppia il tempo di caduta dei granelli, mentre se lanciato su un calice, rallenta il flusso di caduta del suo contenuto. si narra che il suo primo utilizzo fu ad un ricevimento, quando il gruppo di giovani apprendisti si divertì a lanciarlo sui calici degli invitati reali all'annuale festa del rettore, mettendo in grosso imbarazzo l'intero entourage reale (e causando l'espulsione del capo banda dall'accademia, che poi fu riammesso. non potevano fare a meno del genio di otto.).



Attualmente viene usato sulle pozioni, rendendo l'azione necessaria ad ingurgitarne il contenuto di round completo invece che standard.

DIZIONARIO

the athar (defiers, the lost)=gli athar (provocatori, gli smarriti)
believers of the source (godsmen)=sorgivi (divinuo mini)
the bleak cabal (bleakers, the cabal, madmen)=la cabala oscura (retti, la cabala, pazzi)
the doomguard=1 destinanti
the dustmen (the dead)=1 polverosi (1 morti)
the fated (takers, the heartless)=1 predestinati (avid, i senza cuore)
the fraternity of order (govners)=la confraternita dell'ordine (governatori)
the free league (indep)s=la libera confederazione (indipendenti)
the harmonium (the hardheads)=gli harmonium (i testoni)
the mercykillers (red death)=gli spietati (morte bossa)
the revolutionary league (anarchists)=la lega rivoluzionaria (anarchici)
the sign of one (signers)=il segno dell'unico (segnati)
the society of sensation (sensates)=la società dei sensi (sensisti)
the transcendent order (ciphers)=l'ordine trascendente (nulli)
the xaositects (chaosmen)=gli xaositects (casinisti)





OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All rights reserved.

1. definitions: (a) "contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed open game content; (b) "derivative material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "open game content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the product identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as open game content by the contributor, and means any work covered by this license, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes product identity. (e) "product identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content; (f) "trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the open game license by the contributor (g) "use", "used" or "using" means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create derivative material of open game content. (h) "you" or "your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The license: This license applies to any open game content that contains a notice indicating that the open game content may only be used under and in terms of this license. You must affix such a notice to any open game content that you use. No terms may be added to or subtracted from this license except as described by the license itself. No other terms or conditions may be applied to any open game content distributed using this license.

3. offer and acceptance: By using the open game content you indicate your acceptance of the terms of this license.

4. grant and consideration: In consideration for agreeing to use this license, the contributors grant you a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this license to use, the open game content.

5. representation of authority to contribute: If you are contributing original material as open game content, you represent that your contributions are your original creation and/or you have sufficient rights to grant the rights conveyed by this license.

6. notice of license copyright: you must update the copyright notice portion of this license to include the exact text of the copyright notice of any open game content you are copying, modifying or distributing, and you must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the copyright notice of any original open game content you distribute.

7. use of product identity: you agree not to use any product identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent agreement with the owner of each element of that product identity. you agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any trademark or registered trademark in conjunction with a work containing open game content except as expressly licensed in another, independent agreement with the owner of such trademark or registered trademark. The use of any product identity in open game content does not constitute a challenge to the ownership of that product identity. The owner of any product identity used in open game content shall retain all rights, title and interest in and to that product identity.

8. identification: if you distribute open game content you must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are open game content.

9. updating the license: Wizards or its designated agents may publish updated versions of this license. You may use any authorized version of this license to copy, modify and distribute any open game content originally distributed under any version of this license.

10. copy of this license: you must include a copy of this license with every copy of the open game content you distribute.

11. use of contributor credits: you may not market or advertise the open game content using the name of any contributor unless you have written permission from the contributor to do so.

12. inability to comply: if it is impossible for you to comply with any of the terms of this license with respect to some or all of the open game content due to statute, judicial order, or governmental regulation then you may not use any open game material so affected.

13. termination: This license will terminate automatically if you fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this license.

14. reformation: if any provision of this license is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

open game license v 1.0 copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

ringrazio tutti i componenti del forum 25 edition per i preziosi suggerimenti, e ringrazio il team di terre di oscuria per il suo incoraggiamento e la sua ospitalità

Alessandro "stormbringer" Marchetti

design by danielle "yoda" binucci

