

# Artefatti, Reliquie e Tesori magici di Mystara

ver. 1.2

di Marco Dalmonte



# SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	2	Libro dei Morti.....	74
Indice di Riferimento dei Termini.....	2	Libro della Vita .....	75
Capitolo 1. TABELLE DEGLI OGGETTI MAGICI .....	3	Libro di Zargos .....	75
Generazione Casuale di Oggetti Magici.....	3	Mano della Carità .....	76
Fase 1: Tipo di Oggetto .....	3	Martello di Denwarf .....	77
Fase 2: Tipo e Numero di Poteri .....	3	Maschera di Bachraeus .....	77
OGGETTI DI PROTEZIONE.....	3	Mazzo delle Sfere .....	77
ARMI E PROIETTILI .....	4	Moglie dorata di Ilmarinen.....	79
ARMATURE E SCUDI.....	9	Mulino Sampo .....	80
POZIONI .....	12	Naso di Iliric.....	81
VERGHE.....	15	Occhi maligni di Arik.....	81
INDUMENTI.....	20	Occhio accecante di Humbaba .....	82
ALTRI OGGETTI.....	25	Pileo.....	83
OGGETTI INTELLIGENTI.....	37	Piuma d’avorio di Maat .....	83
Tabelle Originali Oggetti Magici.....	37	Piuma dorata di Fidias .....	84
Capitolo 2. ARTEFATTI E RELIQUIE.....	40	Planisfero celestiale.....	84
Natura degli Artefatti .....	40	Pugnale di cristallo di Cymorakk .....	85
Scopo degli Artefatti .....	40	Quercia Intagliata .....	86
Inserire Artefatti in una campagna .....	40	Regalia del Signore dei Draghi.....	87
Utilizzare un Artefatto .....	40	Rete d’argento di Ninfangle .....	88
Distruggere un Artefatto.....	41	Sciarpa arcobaleno di Sinbad .....	89
Effetti Negativi degli Artefatti .....	41	Scudo impenetrabile di Alpathia .....	89
Regole per creare un Artefatto .....	41	Sfera di diamante di Tyche.....	89
Scala di potere degli Artefatti .....	42	Spada del Destino.....	90
A. Poteri di Attacco .....	42	Spade dell’equilibrio celeste .....	91
B. Poteri di Divinazione e Movimento.....	45	Spadone Camb .....	91
C. Poteri di Creazione e Cambiamento .....	46	Specchio ambrato di Ka.....	92
D. Poteri di Difesa.....	48	Stella Elfica .....	93
Handicap e Penalità degli Artefatti .....	52	Tappeto di Millicent .....	94
Artefatti Leggendarie .....	55	Tizzone ardente di Masauwu .....	95
Anello dei Modrigswerg.....	57	Tomo della conoscenza .....	95
Arco di Gilgrave.....	58	Tredici Tesori Sacri dell’Alba .....	96
Armature dei Cinque Dragoni .....	59	Uovo della Fenice .....	97
Arpa mistica di Turlock .....	59	Reliquie dei Semiumani .....	98
Artiglio del possente Simurgh.....	60	Albero della Vita.....	98
Borsa dei venti di Zefiro .....	61	Fronda della Vita .....	99
Calderone fumante di Hymir .....	61	Perla del Potere .....	99
Cappuccio di Mala.....	62	Fiore dell’Inganno.....	100
Celata di Wayland.....	62	Fiamma Nera .....	101
Cintura delle ombre .....	63	Fucina del Potere.....	103
Cintura di Armida.....	63	Ingranaggio Multifunzionale .....	104
Cintura di De’Rah .....	64	Scuotilande.....	105
Clessidra di Verthandi .....	64	Ruote degli Immortali.....	106
Collare dei draghi.....	65		
Colomba della pace .....	66		
Coppa di Silenus.....	66		
Corazza splendente.....	67		
Corona della sovranità (Sorona) .....	67		
Cuore dell’Entropia .....	68		
Doni dei Korrigan .....	68		
Elmo di Halav .....	69		
Elmo di Petra .....	69		
Fontana dell’Alleanza.....	70		
Frammento di Sakkrad.....	70		
Gemma delle anime.....	71		
Icona di Petra .....	72		
Kris sanguinario di Kala .....	72		
Lancia fatale di Ortnit .....	72		
Lancia Gáe Bulga .....	73		
Letto del Re Lucertola .....	74		

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.)

## INTRODUZIONE

Il manuale qui presente ha lo scopo di dettagliare le varie tipologie di tesori magici che gli avventurieri possono trovare durante le loro scorribande su Mystara. In particolare, il libro è diviso in due capitoli: il primo introduce gli oggetti magici considerati “comuni” (sebbene quando si parla di oggetti magici non vi sia nulla di ordinario), ne indica i poteri e il prezzo, e fornisce una serie di tabelle per generare casualmente i tesori magici che si possono rinvenire in un’avventura. Il secondo invece descrive le regole per creare i cosiddetti Artefatti, ovvero oggetti creati dagli immortali per i propri fedeli o per favorire i propri scopi nel Multiverso e che possiedono parte dell’essenza stessa delle divinità, elevandosi quindi sopra al resto degli oggetti incantati. Nel secondo capitolo sono descritti diversi artefatti più o meno noti su Mystara, unitamente alle Sacre Reliquie dei semi-umani, artefatti peculiari con una forte valenza religiosa per le razze semiumane di Mystara (elfi, nani, gnomi e halfling).

Lo scopo di questo manuale è rendere più facile la vita al Dungeon Master quando si tratta di capire quali oggetti magici possano essere utili per i propri giocatori, grazie ad una serie di tabelle che raggruppano gli oggetti in base alla loro natura e tipologia, lasciando l’opportunità di generare casualmente qualsiasi tesoro magico. Come sempre, il divertimento dei giocatori e del Master è l’obiettivo finale di ogni sessione, per cui ogni regola qui presentata può essere adattata alla situazione e al tenore della campagna in base alle esigenze del DM. Se il manuale vi sarà utile per generare oggetti epici o assurdi e sorprese inaspettate capaci di far divertire tutti, allora avrà assolto il suo scopo.

Buon divertimento e lunga vita a Mystara!

Marco Dalmonte  
Ravenna, 1 Marzo 2019 (v. 1.0)  
Ravenna, 31 Maggio 2020 (v. 1.2)

### **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 Riflessi; 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 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.

## Capitolo 1. TABELLE DEGLI OGGETTI MAGICI

### Generazione Casuale di Oggetti Magici

Per facilitare il compito al Dungeon Master, vengono fornite di seguito una serie di tabelle 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. 1.1 – Generare un Oggetto Magico**

D100	Tipo di Oggetto Magico
01-10	Oggetto di protezione (v. Tab. 1.2)
11-20	Arma (v. Tab. 1.3)
21-25	Proiettile (v. Tab. 1.3)
26-35	Armatura (v. Tab. 1.4)
36-40	Scudo (v. Tab. 1.4)
41-55	Pozione o Unguento (v. Tab. 1.5)
56-61	Verga (v. Tab. 1.6)
62-72	Indumento (v. Tab. 1.7)
73-98	Altri Oggetti (v. Tab. 1.8)
99-00	Oggetto maledetto *

**Nota (\*):** ritirare sulla tab. 1.1, ma l'oggetto risultante è maledetto. La natura della maledizione è a discrezione del DM, ma di solito produce un effetto inverso rispetto alla magia che si suppone abbia; fare riferimento all'incantesimo *maledizione* (4° arcana) per spunti da utilizzare. L'oggetto maledetto resta legato al soggetto finché la maledizione non viene distrutta (v. incantesimo *scaccia maledizioni* per i dettagli).

#### Tab. 1.1a – Potenza e Natura degli Incantesimi

Per stabilire il **livello del creatore** dell'oggetto (che determina le variabili degli incantesimi), tirare sulla seguente tabella:

D100	01-50	51-70	71-85	86-95	96-00
Liv.	9 +1d6	12 +1d6	14 +1d8	16 +1d10	18 +2d6

Per determinare la **natura dell'incantesimo** tirare 1d100, poi ritirare sulla colonna appropriata al tipo di magia per determinare il livello. Incantesimi associati ad Armi, Proiettili, Armature e Scudi si definiscono Talenti e sono limitati a magie da livello 1° al 6°.

#### 01-60: Magia Arcana      61-100: Magia Divina

Magia Arcana		Magia Divina		Talenti	
D100	Livello	D100	Livello	D100	Livello
01-30	1°	01-30	1°	01-30	1°
31-50	2°	31-50	2°	31-55	2°
51-60	3°	51-65	3°	56-75	3°
61-70	4°	66-80	4°	76-87	4°
71-80	5°	81-90	5°	88-96	5°
81-89	6°	91-97	6°	97-00	6°
90-95	7°	98-00	7°		
96-98	8°				
99-00	9°				

Una volta stabilito il livello di potere dell'incantesimo associato all'oggetto, determinare l'incantesimo appropriato al livello tirando sulle tabelle appropriate in base all'oggetto: 1.3e-f per Armi, 1.3g-h per Proiettili, 1.4g-h per Armature e Scudi, 1.5a-b per Pozioni, 1.6 per Verghe, 1.7 per Indumenti, 1.8 per Altri oggetti (tra cui Pergamene, Bacchette, Bastoni, Accessori e Utensili vari).

Per determinare il **costo di creazione** degli oggetti magici occorre conoscere il livello della magia associata e la frequenza d'uso; se vi sono più incantesimi, sommare il costo di ognuno per determinare il valore totale dell'oggetto. Utilizzare la tabella 1.1b per conoscere il costo in monete d'oro degli oggetti magici in base alla magia contenuta (Liv.) e alla frequenza d'uso (1, 2 o 3 volte al giorno, 1/settimana o permanente); per le cariche, il costo di ognuna è 100 m.o. per livello dell'incantesimo più alto usabile dall'oggetto. Si ricorda che il costo totale dell'oggetto si calcola sommando il costo dell'incantamento di base (1.000 m.o. per livello della magia) al costo indicato in tabella 1.1b o al costo delle cariche.

**Tab. 1.1b – Costo oggetti magici in base all'incantesimo**

Liv.	Perm.	3/giorno	2/giorno	1/giorno	1/sett.
1°	5.000	3.800	3.500	3.200	2.000
2°	10.000	7.600	7.000	6.400	4.000
3°	15.000	11.400	10.500	9.600	6.000
4°	20.000	15.200	14.000	12.800	8.000
5°	25.000	19.000	17.500	16.000	10.000
6°	30.000	22.800	21.000	19.200	12.000
7°	35.000	26.600	24.500	22.400	14.000
8°	40.000	30.400	28.000	25.600	16.000
9°	45.000	34.200	31.500	28.800	18.000

**Nota:** il prezzo di vendita varia da 1,5 a 5 o 10 volte il costo di creazione, in base alla zona in cui avviene la trattativa.

#### FASE 2: TIPO E NUMERO DI POTERI

##### OGGETTI DI PROTEZIONE

**Tab. 1.2 – Tipo di Oggetto di Protezione**

D100	Oggetto	D100	Oggetto
01-10	Amuleto	56-62	Fascia
11-30	Anello	63-70	Guanti
31-37	Bracciali	71-75	Mantello
38-40	Cappello	76-78	Maschera
41-43	Cintura	79-82	Orecchini
44-48	Collana	83-94	Spilla
49-50	Corona	95-97	Tabarro
51-55	Elmo	98-00	Tunica

Per determinare il potere dell'oggetto protettivo, tirare 1d100 sulla tabella 1.2a.

**Tab. 1.2a – Potere di Oggetti di Protezione**

D100	Potere dell'oggetto	Costo (m.o.)
01-40	Protezione +1	6.000
41-60	Protezione +2	12.000
61-75	Protezione +3	18.000
76-85	Protezione +4	24.000
86-90	Protezione +5	30.000
91-00	Protezione e Incantesimo*	Vario

**Nota (\*):** l'oggetto dispone di un bonus di protezione e di un incantesimo aggiuntivo. Ritirare sulla tabella 1.2 per ottenere il bonus di protezione associato all'oggetto, quindi tirare sulla Tabella 1.1a per determinare la natura della magia e sulla tabella 1.8 per stabilire l'incantesimo dell'oggetto.

## ARMI E PROIETTILI

Si consiglia il DM di scegliere attentamente le armi magiche da far trovare ai PG nei tesori, in modo da fornire oggetti che siano utilizzabili dai personaggi in base alle loro maestrie nelle armi. Se invece si volesse determinare casualmente la categoria e la taglia dell'arma, tirare 1d100 utilizzando la tabella 1.3; successivamente occorrerà che il DM scelga l'arma visionando la lista delle tabelle riepilogative per la categoria appropriata nel capitolo 2 del manuale *Armeria di Mystara*, disponibile gratuitamente online.

**Tab. 1.3 – Taglia e Categorie di Armi da mischia e da tiro**

D100	Taglia	Arma
01-20	Minuta	Semplice da tiro
21-40	Piccola	Complessa da tiro
41-75	Media	Semplice da mischia
76-90	Grande	Complessa da mischia
91-00	Speciale ^	Doppia o da Fuoco

^ armi con una caratteristica peculiare rispetto allo standard, a discrezione del DM tra la taglia (es. un pugnale minuscolo o una spada enorme) o il materiale (es. un pugnale di mithral o una spada in adamantite – v. tab. 1.3x per determinare casualmente il materiale speciale).

**Tab. 1.3x – Armi di materiali rari**

D100	Materiale	D100	Materiale
01-10	Acciaio Rosso	61-65	Mithral
11-15	Adamantite	66-75	Oro
16-30	Argento	76-90	Osso
31-40	Corallo	91-95	Platino
41-60	Drago	96-00	Vetracciaio

Nota: per dettagli sulle modifiche al valore e ai PD offerti in base al materiale, v. capitolo 2 dell'*Armeria di Mystara*.

Una volta determinato il tipo di arma, tirare 1d100 sulla tabella 1.3a per stabilire il bonus primario dell'arma (valida sia per armi da mischia, da tiro e per proiettili), quindi controllare la probabilità di poteri aggiuntivi con un altro d% sotto il valore indicato nella seconda colonna. In caso di poteri aggiuntivi, tirare sulla tabella 1.3b; per proiettili e dardi, i poteri aggiuntivi sono sempre incantesimi, quindi occorre tirare sulla tabella 1.3g (se arcani) o 1.3h (se divini).

**Tab. 1.3a – Potere Primario di Armi e Proiettili**

D100	Bonus	Potere Aggiunto *
01-50	+1	45%
51-70	+2	40%
71-85	+3	35%
86-95	+4	30%
96-00	+5	25%

Nota (\*): per proiettili e dardi, i poteri aggiuntivi sono sempre incantesimi. Fare riferimento alla Nota (\*\*\*) per determinare la natura del talento e il livello della magia, quindi tirare direttamente sulla tabella 1.3g (se arcani) o 1.3h (se divini).

**Tab. 1.3b – Poteri Aggiuntivi dell'Arma**

D100	Potere aggiuntivo
01-30	+1 vs nemico ** (v. Tab. 1.3c)
31-50	+2 vs nemico ** (v. Tab. 1.3c)
51-65	+3 vs nemico ** (v. Tab. 1.3c)
66-75	+4 vs nemico ** (v. Tab. 1.3c)
76-80	+5 vs nemico ** (v. Tab. 1.3c)
81-94	Talento ***
95-00	Intelligente (v. Tab. 1.10)

Nota (\*\*): Questo valore va aggiunto al bonus primario e il totale indica il bonus secondario contro un determinato tipo di nemico, da scegliere sulla Tabella 1.3c.

Nota (\*\*\*): L'arma possiede un Talento, ovvero un potere magico attivabile una volta al giorno tramite concentrazione. Tirare 1d100 per determinare la natura dell'incantesimo:

**01-60: Magia Arcana**      **61-100: Magia Divina**

Successivamente tirare sulla tabella seguente per determinare il livello del talento (incantesimo) associato all'arma e infine sulla tabella 1.3e (se magia arcana) o 1.3f (se magia divina) per determinare l'esatto potere dell'arma in base al livello.

D100	01-30	31-55	56-75	76-87	88-96	97-00
Livello	1°	2°	3°	4°	5°	6°

**Tab. 1.3c – Nemici prescelti dell'arma**

D100	Categoria di creatura
01-15	Bestie fantastiche
16-30	Costrutti
31-35	Demoni
36-40	Diavoli
41-50	Draghi
51-55	Elementali
56-60	Esseri Allineati ^
61-65	Fate
66-70	Giganti
71-74	Insettoidi
75-80	Mutaforma
81-90	Non-morti
91-00	Speciali ♦

^ tirare 1d4: 1. Legali; 2. Caotici; 3. Buoni; 4. Malvagi

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

La tabella 1.3d mostra il costo base delle armi per in base al bonus primario: il costo dipende dal danno massimo dell'arma a livello base, e va moltiplicato per il bonus primario (per ulteriori informazioni circa le caratteristiche delle armi e le relative maestrie si rimanda il lettore al manuale *Armeria di Mystara* disponibile online). Nel caso di bonus secondario, sommare lo stesso valore dimezzato. In caso di talenti (incantesimi) aggiuntivi, sommare il costo riportato in tabella 1.1b in base al livello dell'incantesimo, considerando che è usabile solo una volta al giorno. Il prezzo di acquisto sul mercato di un'arma magica di solito va da 2 a 5 o 10 volte il costo di fabbricazione, in base al grado di evoluzione magica della regione in cui si effettua la compravendita.

**Tab. 1.3d – Costo dell'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.

Nel caso dei **proiettili** (dardi e frecce in genere), il costo di fabbricazione in m.o. è pari al bonus moltiplicato 100.

**Tab. 1.3e - Talenti arcani per Armi (Liv. 1-3)**

Nota: il talento (incantesimo arcano o divino) di un'arma si attiva sempre impugnando l'arma da estratta e concentrandosi. Nel caso di un talento che conceda al soggetto un bonus (es. *agilità eccezionale*, *eroismo*), una protezione (es. *protezione dal male*, *barriera anti-magia*, *barriera elettrica*), o alteri il suo stato (es. *velocità*, *elasticità*, *invisibilità*), l'effetto si mantiene fintanto che il soggetto continua ad impugnare l'arma; se dovesse lasciarla o perderla, l'effetto cessa immediatamente.

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-03	arma ritornante	01	affondare	01-03	allucinazione mortale
04	barriera impermeabile	02-04	allarme magico	04	amnesia
05	bussola	05-06	alterare fuochi normali	05-10	arma elementale
06-08	caduta morbida	07-09	apnea	11-13	barriera elettrica
09-12	camuffamento	10-11	barriera riflettente	14-16	blocca persone
13-14	celarsi ai non-morti	12	cadavere ambulante	14-19	cerchio protezione dal male
15-17	charme persone	13-14	capacità temporanea	20-21	cono di gelo
18	colla	15-16	charme animali	22-23	controllare animali
19-21	contrastare elementi	17	colpo sicuro *	24-25	controllo degli elementi
22-24	dardo incantato	18-19	controllare umanoidi	26-28	dissolvi magie
25-26	equilibrio marinaro	20-21	creazione spettrale	29-31	distruggere non-morti
27-28	esitazione	22-23	dardi elementali	32-33	dolore mortale
29-31	esplosione elementale	24-25	dardo accecante	34-35	forma gassosa
32-33	gambe molli	26-27	elasticità	36-37	forma liquida
34-35	guarigione necromantica	28-29	evoca alleato animale	38-39	forma sabbiosa
36	inciampare	30-33	fiamma magica	40-41	fulmine magico
37-41	individuare il magico	34-36	folata di vento	42-43	incantare dardi *
42-44	individuare non-morti	37-39	freccia acida	44-46	infravisione
45	infreddolire	40-41	guardia notturna	47-49	ingrandire
46	intralciare	42-45	immagini illusorie	50-51	lentezza
47-49	localizzare metalli	46-47	indebolire non-morti	52-53	libera persone
50-52	localizzare specie	48-49	individuare costruzioni nascoste	54-56	luce perenne
53-55	luce magica	50-52	individuare il male	57-58	metamorfosi animale
56-57	luci fatate	53-55	invisibilità	59-60	morso del vampiro
58-60	mani brucianti	56-57	levitazione	61-62	palla di fuoco
61-62	manto del terrore	58-60	localizzare oggetti	63-65	pelle di legno
63-65	onda sonora	61-62	mani di pietra	66-68	protezione dai proiettili normali
66-67	parola del comando	63	marcire	69-70	pugno di roccia
68-69	proiettili magici	64-65	mimetismo	71-73	respirare elemento
70-72	protezione dal male	66	nube maleodorante	74-77	riflessi fulminei
73-74	psicocinesi	67	nuotare	78-79	rimpicciolire
75-77	raggio elementale	68-69	occhi di bragia	80-81	rombo di tuono
78	saltare	70-72	paura	82	rubare il respiro
79-80	scudo magico	73-75	pirocinesi	83-84	sfera di invisibilità
81-82	soffocare	76-78	raggio di indebolimento	85-86	sonno fatato
83-85	sonno	79	raggio di luna	87-88	spruzzo acido
86-87	spinta possente	80	raggio di sole	89	suggestione
88-89	spruzzo colorato	81-83	ragnatela	90-92	tenebre perenni
90	sputo acido	84-85	risata incontenibile	93-96	velocità
91-92	stordire	86-87	scudo deflettente	97	viceversa
93	suono fantasma	88-89	sfera incendiaria	98-00	volare
94-95	tenebre magiche	90-91	sfocatura		
96-97	tocco del ghoul	92-93	silenzio individuale		
98	tosse spastica	94	soffio arcano		
99	unto	95	stretta rocciosa		
00	ventriloquo	96-00	vedere l'invisibile		

(\*) potere attribuibile solo ad armi da tiro o da fuoco, ritirare in caso di altre armi

Tab. 1.3e - Talenti arcani per Armi (Liv. 4-6)

<i>D100</i>	<i>Quarto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Quinto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Sesto Livello</i>
01-03	abilità eccezionale	01-05	agilità felina	01-03	alterare la memoria
04-05	ali della fenice	06-07	aura di sicurezza	04-06	ancora dimensionale
06-08	arma inesauribile *	08-09	aura spettrale	07-10	animare armi
07-08	attacco solare	10-12	blocca mostri	11-16	arma mortale
09-11	autometamorfosi	13-15	blocca non-morti	17-18	barriera anti-magia
12-13	barriera naturale	16-18	controllare giganti	19-21	carne in pietra
14-15	cerchio mistico	19-21	<i>debolezza</i>	22-24	controllare draghi
16-18	charme mostri	22	demenza precoce	25-28	controllo inerziale
19-21	confusione	23-24	dominare persone	29-30	disintegrazione
22-23	contagio	25-27	<i>fiacchezza</i>	31-34	duplicazione magica
24-27	distorsione	28-30	forma elementale	35-38	evanescenza
28-32	eroismo	31-35	forza taurina	39-40	evoca alleato planare
33-34	evoca alleato mostruoso	36-37	frantumare	41-45	forma eterea
35-36	fauci della terra	38	fulmine oscuro	46-50	fuorviare
37-39	forma bestiale	39	giara magica	51	gabbia di forza
40-42	forma fiammeggiante	40-42	<i>goffaggine</i>	52-53	globo di invulnerabilità
43-45	forma glaciale	43-44	immagine persistente	54-56	lampo solare
46-47	freccia nera	45-47	ipervelocità	57-58	mano possente
48-49	gittata eccezionale *	48-50	libertà	59-60	morte
50-51	guscio rivelatore	51-52	lingua universale	61-62	nebbia acida
52-53	individuare mutaforma	53-54	metamorfosi necromantica	63-64	nube velenosa
54-56	invisibilità migliorata	55-56	moltiplica immagine	65-67	olografia
57-58	lancia di ghiaccio	57-58	nube mortale	68-70	ombra solida
59-61	localizzare creatura	59-60	oblio	71-75	protezione elementale estesa
62-64	magnetismo	61-62	onda elementale	76	regressione mentale
65	mano interposta	63-66	pelle di pietra	77-78	salto dimensionale
66-67	metamorfosi	67-69	penetrare le difese	79-80	servigio mortale
68	mostro d'ombra	70-71	porta di roccia	81-82	sfera raggelante
69	muro d'acqua	72-73	potere elementale	83-84	sguardo maledetto
70	muro di fuoco	74-75	scarica di fulmini	85-86	spaccaossa
71	muro di ghiaccio	76-77	schermo occultante	87-89	spezzare incantamento
72	muro di vento	78	supplizio empatico	90	suggestione di massa
73	nebbia solida	79-82	telecinesi	91-92	tentacolo infuocato
74-75	occhio dello stregone	83-85	teletrasporto	93-95	trasformazione
76	passaggio nella lava	86-90	tempra ferrea	96-97	viaggio elementale
77-78	passa pareti	91	trasformazione forzata	98-00	vista arcana
79-82	porta dimensionale	92-94	travestimento		
83-84	raffica di vento	95	tunnel dimensionale		
85-86	raggio vampirico	96-00	vista rivelante		
87-89	scudo elementale				
90-91	seconda vista				
82	sesto senso				
93-94	sfere elettrizzanti				
95-96	strali elementali				
97-98	tempesta di ghiaccio				
99-00	tromba d'aria				

(\*) potere attribuibile solo ad armi da tiro o da fuoco, ritirare in caso di altre armi



**Tab. 1.3g - Talenti arcani per Proietti (Liv. 1-6)**

Nota: il talento (incantesimo arcano o divino) di un proiettile si attiva non appena colpisce il bersaglio e influenza solo quest'ultimo; l'unica eccezione sono gli incantesimi che creano una manifestazione fisica in un'area (es. nubi o luci magiche).

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-09	charme persone	01-05	<i>affondare</i>	01-08	allucinazione mortale
10-20	dardo infallibile	06-10	bocca magica	09-15	amnesia
21-27	esitazione	11-15	charme animali	16-25	arma elementale
28-36	esplosione elementale	16-27	colpo sicuro	26-35	blocca persone
37-40	<i>gambe molli</i>	28-32	fiamma magica	36-45	dissolvi magie
41-45	inciampare	33-40	indebolire non-morti	46-50	distruggere non-morti
46-50	parola del comando	41-45	marcire	51-55	dolore mortale
51-58	sonno	46-55	nube maleodorante	56-65	incantare dardi
59-67	spinta possente	56-65	paura	66-75	<i>lentezza</i>
68-77	stordire	66-70	pirocinesi	76-80	<i>rimpicciolire</i>
78-87	stretta folgorante	71-80	ragnatela	81-86	rombo di tuono
88-93	<i>tenebre magiche</i>	81-90	risata incontenibile	87-92	sonno fatato
94-97	tocco del ghoul	91-95	silenzio individuale	93-95	suggestione
98-00	tosse spastica	96-00	stretta rocciosa	96-00	<i>tenebre perenni</i>
<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-10	charme mostri	01-20	blocca mostri	01-10	ancora dimensionale
11-30	confusione	21-30	blocca non-morti	11-30	arma mortale (perforante)
31-40	contagio	31-40	<i>debolezza</i>	31-40	carne in pietra
41-50	fauci della terra	41-45	demenza precoce	41-45	controllo inerziale
51-70	gittata eccezionale	46-55	<i>fiacchezza</i>	46-50	disintegrazione
71-90	metamorfosi	56-65	frantumare	51-55	uplicazione magica
91-00	porta dimensionale	66-75	<i>goffaggine</i>	56-60	lampo solare
		76-80	nube mortale	61-70	morte
		81-85	oblio	71-75	nube velenosa
		86-95	penetrare le difese	76-85	regressione mentale
		96-00	trasformazione forzata	86-90	servigio mortale
				91-00	spezzare incantamento

**Tab. 1.3h - Talenti divini per Proietti (Liv. 1-6)**

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-08	Blocca animali	01-15	Blocca persone	01-10	<i>Cecità/sordità</i>
09-30	Cura ferite leggere	16-25	<i>Causa stordimento</i>	11-16	Cura cecità/sordità
31-40	Ferita sanguinante	26-30	Charme animali	17-30	Cura ferite gravi
41-60	<i>Infliggi ferite leggere</i>	31-35	Crea fuoco	31-40	Dissolvi magie
61-65	Parola del comando	36-45	Cura stordimento	41-45	<i>Fortuna avversa</i>
66-70	Scaccia paura	46-50	<i>Dissolvi nebbia</i>	46-55	Incantesimo del colpire
71-80	<i>Tenebre magiche</i>	51-55	<i>Divora fiamme</i>	56-70	<i>Infliggi ferite gravi</i>
81-86	<i>Terrorizzare</i>	56-63	<i>Libera persone</i>	71-75	<i>Infliggi malattie</i>
87-96	Tocco paralizzante	64-70	Sangue bollente	76-79	Lamento dell'ubriaco
97-00	Trappola d'ombra	71-90	Silenzio	80-83	Odio
		91-00	Stretta rocciosa	84-87	<i>Riduzione animale</i>
				88-92	Ritardo temporale
				93-00	<i>Tenebre perenni</i>
<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-10	Colpo di calore	01-04	<i>Chiarezza mentale</i>	01-10	Accelerazione della magia
11-30	<i>Crea veleno</i>	05-20	Colpo devastante	11-20	<i>Avvizzimento</i>
31-38	Fame insaziabile	21-25	Confusione mentale	21-25	Barriera
39-50	Fauci della terra	26-40	Cura ferite critiche	26-30	Dislocazione temporale
51-60	Ipotermia	41-45	Cura mentale	31-40	<i>Farfugliare</i>
61-65	Licantropia	46-50	Distruggere metalli	41-55	<i>Ferire</i>
66-80	Neutralizza veleno	51-65	Distruzione del male	56-70	Guarigione
81-00	Paralisi	66-75	<i>Dio della morte</i>	71-75	Lamento straziante
		76-85	<i>Infliggi ferite critiche</i>	76-80	<i>Rimuovi barriera</i>
		86-95	<i>Pazzia</i>	81-00	<i>Sottrai vita</i>
		96-00	Tocco immondo		

## ARMATURE E SCUDI

Per prima cosa occorre tirare sulla tabella 1.4 relativa all'Armatura o allo Scudo per determinare che tipo di oggetto è stato trovato, e continuare a tirare sulla tabella di riferimento indicata fino a determinare il tipo esatto di corazza o scudo. Di fianco a ciascuna tipologia di oggetto viene indicato anche il valore per cui va moltiplicato il bonus di cui è dotato per scoprire il costo di fabbricazione in m.o. dell'oggetto. Ovviamente, il prezzo di acquisto sul mercato di una corazza o uno scudo magico di solito va da 2 a 5 o 10 volte il costo di fabbricazione, in base al grado di evoluzione magica della regione in cui si effettua la compravendita.

**Nota:** per i dettagli relativi a caratteristiche e statistiche di armature e scudi qui menzionati, fare riferimento al capitolo 1 dell'*Armeria di Mystara*, manuale gratuito online.

**Tab. 1.4 – Tipologia generale di Armature e Scudi**

D100	Armatura	Scudo
01-10	Non comune (v. Tab. 1.4a)	Non comune (v. Tab. 1.4a)
11-30	Parziale (v. Tab. 1.4d)	Armato *
31-00	Completa (v. Tab. 1.4e)	Comune (medio)

**Nota (\*):** tirare 1d100 sulla tabella seguente per determinare il tipo di scudo armato.

01-50	51-70	71-90	91-00
Appuntito	Dentato	Lanceolato	Lanterna

**Tab. 1.4a – Armature e Scudi Non Comuni**

D100	Armatura	Scudo
01-20	Materiale raro (v. Tab. 1.4b)	Piccolo
21-70	Speciale (v. Tab. 1.4c)	Materiale raro (v. Tab. 1.4b)
71-90	Taglia **	Grande
91-00	Bardatura ***	Torre

**Nota (\*\*):** la corazza è di taglia più piccola (80%) o più grande (20%) di quella media. Al DM spetta decidere la taglia esatta, considerando corazze piccole come molto più frequenti, mentre corazze grandi o minute sono rare, e quelle enormi o minuscole sono rarissime.

**Nota (\*\*\*):** la corazza è una bardatura per cavalcature, tirare 1d100 sulla tabella seguente per stabilire il tipo esatto.

01-20	21-40	41-60	61-70	71-80	81-90	91-95	96-00
Imbottita	Cuoio	Scaglie	Maglia	Bande	Piastre	Campo	Giostra

**Tab. 1.4b – Armature e Scudi di materiali rari**

D100	Materiale	D100	Materiale
01-10	Acciaio Rosso	61-65	Mithral
11-15	Adamantite	66-75	Oro
16-30	Argento	76-90	Osso
31-40	Corallo	91-95	Platino
41-60	Drago	96-00	Vetracciaio

**Nota:** per dettagli sulle modifiche al valore e ai PD offerti in base al materiale, v. capitolo 2 dell'*Armeria di Mystara*.

**Tab. 1.4c – Armature Speciali**

D100	Armature Speciali	CA	VA	Costo ogni +
01-40	Corazza d'Ossa	5	2	5.000 m.o.
41-55	Corazza Silvana	5	3	5.000 m.o.
56-60	Corazza di Insetti	4	0	6.000 m.o.
61-70	Corazza Aracnide	4	1	6.000 m.o.
71-90	Armatura Demoniaca	2	4	8.000 m.o.
91-95	Armatura Meccanica	0	4	12.000 m.o.
96-00	Corazza di Crostacei	7-0	0-4	2.500-12.000

**Tab. 1.4d – Armature Parziali**

D100	Tipo Armatura parziale	Bonus CA
01-30	Bracciali e Gambali	+1*
31-35	Cintola	+2/3
36-50	Elmo metallico	+1/3
51-60	Fascia pettorale	+1/3
61-65	Galerus	+1/3
66-70	Manica	+1/3
71-85	Mantello a piastre	+1
86-95	Piastra Toracica	+2/3
96-00	Schiniere	+1/3

\* bonus concesso solo con abilità Padronanza dei bracciali

**Tab. 1.4e – Armature Complete**

D100	Armatura completa	CA	VA	Costo ogni +
01-04	Armatura Tessile	8	0	2.500 m.o.
05-06	Armatura di Pelliccia	8	1	2.500 m.o.
07	Armatura di Carta	8	0	2.500 m.o.
08	Armatura di Corda	8	1	2.500 m.o.
09-20	Corazza di Cuoio	7	0	3.000 m.o.
21-24	Corazza di Stecche	7	1	3.000 m.o.
25-30	Corazza di Cuoio Bollito	7	1	3.000 m.o.
31-34	Corazza a Placche	7	1	3.000 m.o.
35-40	Corazza Borchiate	7	1	3.000 m.o.
41-43	Corazza di Pelle	6	2	4.000 m.o.
44-47	Corazza Toracica	6	1	4.000 m.o.
48-55	Corazza di Scaglie	6	2	4.000 m.o.
56-60	Corazza Brigantina	6	2	4.000 m.o.
61-63	Corazza Toracica a Bande	5	1	5.000 m.o.
64-67	Corazza Lamellare	5	2	5.000 m.o.
68-77	Corazza di Maglia	5	3	5.000 m.o.
78-81	Corazza di Strisce	4	3	6.000 m.o.
82-87	Corazza di Bande	4	3	6.000 m.o.
88-99	Corazza di Piastre	3	4	7.000 m.o.
00	Armatura Completa	0	4	12.000 m.o.

**Costo di scudi, armature parziali e bardature magiche:**

3.000 m.o. × punti di CA offerti

**Costo di scudi armati:** 5.000 m.o. × bonus scudo

Successivamente si tira sulla tabella 1.4f per determinare il bonus protettivo dell'armatura o scudo; nel caso di scudi armati, il bonus si applica sia alla CA che al TxC quando si usa l'arma dello scudo.

**Tab. 1.4f – Potere di Armature o Scudi**

D100	Bonus protettivo
01-30	+1
31-50	+2
51-66	+3
67-75	+4
76-80	+5
81-94	1 Talento *
95-00	2 Talenti *

\* L'armatura o lo scudo possiede un Talento, ovvero un potere magico attivabile una volta al giorno tramite concentrazione. Ritirare sulla Tabella 1.4f, il risultato indica il bonus protettivo dell'oggetto. Poi tirare 1d100 per determinare la natura dell'incantesimo:

**01-60: Magia Arcana**      **61-100: Magia Divina**

Successivamente tirare sulla tabella seguente per determinare il livello del talento (incantesimo) associato all'oggetto e infine sulla tabella 1.4g (se magia arcana) o 1.4h (se magia divina) per determinare l'esatto potere in base al livello.

D100	01-30	31-55	56-75	76-87	88-96	97-00
Livello	1°	2°	3°	4°	5°	6°

Tab. 1.4g - Talenti arcani per Armature o Scudi (Liv. 1-6)

<i>D100</i>	<i>Primo Livello</i>
01-03	amicizia
04-06	barriera impermeabile
07-09	bussola
10-15	caduta morbida
16-20	camuffamento
21-23	celarsi ai non-morti
24-28	contrastare elementi
29-30	equilibrio marinaro
31	estetismo
32	fluttuare
33-34	galleggiare
35-36	guarigione necromantica
37-40	individuare il magico
41-42	individuare non-morti
43-44	intuizione
45	lettura dei linguaggi
46	localizzare metalli
47	localizzare specie
48-49	luci fatate
50-51	lungavista
52-56	lungopasso
57-60	manto del terrore
61-65	mentire
66-75	movimenti del ragno
76-78	nascondere tracce
79-82	oratoria
83-88	protezione dal male
89-93	saltare
94-97	scudo magico
98-00	ventriloquio

<i>D100</i>	<i>Quarto Livello</i>
01-06	abilità eccezionale
07-10	acqua aeriforme*/ <i>aria liquida</i>
11-15	ali della fenice
16-20	autometamorfofi
21-24	barriera naturale
25-28	cerchio mistico
29-34	distorsione
35-40	eroismo
41-45	forma bestiale
46-49	forma fiammeggiante
50-53	forma glaciale
54-56	guscio rivelatore
57	individuare mutaforma
58-62	invisibilità migliorata
63	localizzare creatura
64-66	magnetismo
67	mano interposta
68	occhio dello stregone
69-70	passaggio nella lava
71-73	passa roccia
74	pensieri fittizi
75-81	porta dimensionale
82-87	scaccia maledizioni
88-94	scudo elementale
95-96	seconda vista
97-98	sesto senso
99-00	vista penetrante

<i>D100</i>	<i>Secondo Livello</i>
01-05	allarme magico
06-10	apnea
11-15	barriera riflettente
16-18	capacità temporanea
19-22	elasticità
23-24	ESP
25-29	fusione corporea
30-34	guardia notturna
35-40	immagini illusorie
41	individuare costruzioni nascoste
42-43	individuare il male
44-49	invisibilità
50-53	levitazione
54-55	localizzare oggetti
56-58	mani di pietra
59-65	mimetismo
66	morte apparente
67-74	nuotare
75-77	protezione mentale
78-79	rifocillare
80-85	scudo deflettente
86-92	sfocatura
93-95	silenzio individuale
96-00	vedere l'invisibile

<i>D100</i>	<i>Quinto Livello</i>
01-06	agilità felina
07-15	aura di sicurezza
16-18	aura spettrale
19-20	déjà-vu
21-27	forma elementale
28-36	forza taurina
37-38	giara magica
39-43	inganno
44-46	intercetta incantesimi *
47-51	iper velocità
52-53	lingua universale
54-55	metamorfofi necromantica
56-60	moltiplica immagine
61-65	pelle di pietra
66-70	porta di roccia
71-75	schermo occultante
76-80	telepatia
81-85	teletrasporto
86-90	tempra ferrea
91-97	travestimento
98-00	vista rivelante

(\*) solo su scudi (costo 4.000 m.o.)

<i>D100</i>	<i>Terzo Livello</i>
01-10	barriera elettrica
11-15	cerchio protezione dal male
16-25	forma gassosa
26-30	forma liquida
31-33	forma sabbiosa
34-39	infravisione
40-48	ingrandire*/ <i>rimpicciolire</i>
49-50	lingue
51-54	metamorfofi animale
55-56	ombra strisciante
57-58	pelle di legno
59-66	protezione dai proiettili normali
67-73	respirare elemento
74-76	riflessi fulminei
77-79	sfera di invisibilità
80-88	velocità
89-90	viceversa
91-00	volare

<i>D100</i>	<i>Sesto Livello</i>
01-05	barriera anti-magia
06-20	evanescenza
21-35	forma eterea
36-45	fuorviare
46-50	globo di invulnerabilità
51-55	lampo solare
56-60	mano possente
61-65	olografia
66-75	protezione elementale estesa
76-77	richiamo telepatico
78-82	salto dimensionale
83-88	trasformazione
89-98	viaggio elementale
99-00	vista arcana

**Tab. 1.4h - Talenti divini per Armature o Scudi (Liv. 1-6)**

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>
01-15	Aiuto divino
16-20	Amicizia
25-30	Armatura sacra
31-50	Cura ferite leggere
51-61	Individuare il magico
61-64	Individuare veleni
65-68	Localizzare specie
69-73	Nascondere tracce
74-83	Protezione dal male
84-93	Santuario
94-97	Scaccia paura
98-00	Scopri pericolo

<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>
01-05	Apnea
06-08	Aura d'ombra
09-14	Aura spirituale
15-16	Benedizione
17	Fascio di luce
18-23	Furia
24-27	Individuare il male
28-29	Individuare l'allineamento
30	Lingua animale
31-32	<i>Occultare l'allineamento</i>
33-34	Passo sicuro
35-36	Porta d'ombra
37-39	Resistenza agli elementi
40-41	Resistenza al veleno
42-43	Scopri trappole
44-47	Scudo della fede

<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-05	Audacia
06-10	Barriera magnetica
11-15	Cerchio di protezione dal male
16-18	Controllo della temperatura
19-23	Cura cecità/sordità
24-35	Cura ferite gravi
36-38	Cura malattie
39-40	Fascino
41-44	Fondersi con la pietra
45-50	Fortuna minore
51-55	Forza di volontà
56-58	Furtività
59-64	Manto d'ombra
65-69	Metamorfofi animale
70	Metamorfofi aracnide
71-75	Pelle di legno
76-80	Protezione dal veleno
81-86	Rinvigorismento
87-95	Scaccia maledizioni
96	Scaglie del drago
97	Sete di sangue
98-00	Tetro mietitore

<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>
01-05	Abilità eccezionale
05-09	Bacio della notte
10-14	Barriera naturale
15-20	Cerchio mistico
21-28	Cura programmata
29-37	Difesa invalicabile
38-40	Forma vegetale
41-45	Grido di guerra
46-53	Immunità agli elementi
54-60	Immunità agli incantesimi
61-68	Libertà di movimento
69-75	Neutralizza veleno
76-78	Passa pianta
79-86	Protezione vitale
87-90	Purezza di spirito
91-95	Resistenza alle ferite
96-99	Respingi fulmini
00	Vigore

<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>
01-05	Aura draconica
06-30	Cura ferite critiche
31-40	Cura mentale
41-50	Distruzione del male
51-55	Fortezza di spirito
56-60	Pelle d'ambra
61-75	Resistenza alla magia
76-80	Scudo del drago
81-95	Vista rivelante
96-00	Zona purificata

<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-05	Accelerazione della magia
06-10	Aura di imprevedibilità
11-20	Conversare
21-35	Giusto potere
36-50	Guarigione
51-55	Guscio entropico
56-65	Individuare la corretta via
66-70	Potere sacro
71-80	Repulsione
81-90	Rigenerazione
91-98	Trasformazione
99-00	Trasporto via piante

## POZIONI

Nota: una pozione si attiva bevendo interamente la dose prestabilita (di solito 25 cl), e il beneficiario utilizza immediatamente il potere magico che gli conferisce l'elisir (l'azione consuma l'attacco del personaggio). Nella maggior parte dei casi ha effetto automatico sul soggetto, mentre in altri casi serve concentrazione per attivare il potere, in base alla descrizione dell'incantesimo. La durata dell'effetto di una pozione è sempre 1d6+6 turni, a meno che la durata originale dell'effetto non sia più breve di un'ora, nel qual caso si applica la durata dell'incantesimo (es. *velocità* dura 3 turni, *individuare il magico* 2 turni, e così via).

**Tab. 1.5a - Pozioni Arcane (Liv. 1-3)**

<i>D100</i>	<i>Primo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Secondo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Terzo Livello</i>
01-03	amicizia	01-07	apnea	01-03	barriera elettrica
04-07	analizzare	08-10	barriera riflettente	04-12	cerchio di protezione dal male
08	barriera impermeabile	11-17	capacità temporanea	13-14	climatizzare ambiente
09-10	bussola	18-19	charme animali	15-17	concentrazione
11-14	caduta morbida	20-23	controllare umanoidi	18-19	controllare animali
15-19	camuffamento	24-27	creazione spettrale	20	controllo degli elementi
20-21	celarsi ai non-morti	28-30	elasticità	21-27	forma gassosa
22-24	charme persone	31-35	ESP	28-31	forma liquida
25-26	<i>colla</i>	36	estasi	32-33	forma sabbiosa
27	colorare	37-40	fusione corporea	34	identificare specie
28-32	contrastare elementi	41-43	guardia notturna	35-39	infravisione
33-34	equilibrio marinaro	44-48	immagini illusorie	40-44	ingrandire
35-37	estetismo	49-50	individuare costruzioni nascoste	45-46	libera persone
38	fluttuare	51-54	individuare il male	47-50	lingue
39	galleggiare	55-60	invisibilità	51-54	metamorfofi animale
40	guarigione necromantica	61-65	levitazione	55	ombra strisciante
41-44	individuare il magico	66	lingua animale	56-59	pelle di legno
45	individuare non-morti	67-68	localizzare oggetti	60	presagio
46	infreddolire	69-70	mani di pietra	61-64	protezione da proiettili
47	intuizione	71	maschera di morte	65-67	respirare elemento
48-50	lettura dei linguaggi	72-75	mimetismo	68-70	riflessi fulminei
51	lettura del magico	76	morte apparente	71-73	<i>rimpicciolire</i>
52	localizzare metalli	77-80	nuotare	74-77	sfera di invisibilità
53	localizzare specie	81	occhi di bragia	78	simulacro liquido
54-55	lungavista	82-84	protezione mentale	79-80	spiare
56-58	lungopasso	85	rifocillare	81-84	suggestione
59-60	manto del terrore	86-87	scudo deflettente	85-91	velocità
61-64	mentire	88-90	sfocatura	92	viceversa
65-69	movimenti del ragno	91-92	silenzio individuale	93	visione della morte
70-71	nascondere tracce	93	tocco devastante	94-00	volare
72-73	oratoria	94	trama ipnotica		
74-76	parola del comando	95-98	vedere l'invisibile		
77-80	protezione dal male	99	verità del sangue		
81-82	psicocinesi	00	visioni della memoria		
83	ricercare informazioni				
84-85	saltare				
86	<i>scolorire</i>				
87-89	scudo magico				
90	soffocare				
91	sputo acido				
92	stordire				
93	stretta folgorante				
94	sussurro maledetto				
95	tocco del ghoul				
96-97	unto				
98	vento sussurrante				
99-00	ventriloquo				

**Tab. 1.5a - Pozioni Arcane (Liv. 4-9)**

<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>
01-05	abilità eccezionale
06-08	ali della fenice
09-14	aura difensiva
15-20	autometamorfofi
21	barriera naturale
22-23	cerchio mistico
24-25	charme mostri
26	controllare emozioni
27-28	controllare piante
29-33	distorsione
34-37	eroismo
38-39	forma bestiale
40-41	forma fiammeggiante
42-43	forma glaciale
44-45	guscio rivelatore
46-47	individuare mutaforma
48-51	invisibilità migliorata
52-53	ipnotismo
54-57	localizzare creatura
58-60	magnetismo
61	manipolazione corporea
62	occhi del morto
63-67	occhio dello stregone
68	passaggio nella lava
69-70	passa roccia
71-74	pensieri fittizi
75-80	porta dimensionale
81-82	possessione delle spoglie
83-86	scrutare
87-90	scudo elementale
91-93	seconda vista
94-95	sesto senso
96	trasmutazione acqua
97-00	vista penetrante

<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>
01-05	barriera dimensionale
06-10	conoscenza
11-15	controllare elementali
16-20	controllare non-morti
21-30	energia purificatrice
31-34	esigere
35-38	fusioni necromantica
39-42	mente collettiva
43-50	pelle d'acciaio
51-60	respingi incantesimi
61-65	risucchio vitale
66-72	roccia
73-75	simulacro protettivo
76-80	soccorso
81-90	spostamento planare
91-00	teletrasporto superiore

<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>
01-05	agilità felina
06-08	aura di sicurezza
09-10	aura spettrale
11	comando inconscio
12	contattare piani esterni
13-14	controllare giganti
15-18	déjà-vu
19-20	dominare persone
21-24	forma elementale
25-29	forza taurina
30-32	giara magica
33	incubo
34-37	inganno
38-40	ipervelocità
41-42	libertà
43-46	lingua universale
47-50	memoria
51-53	metamorfofi necromantica
54-56	moltiplica immagine
57-62	pelle di pietra
63	penetrare le difese
64-66	potere elementale
67-70	sogno
71	supplizio empatico
72-76	telecinesi
77-80	telepatia
81-85	teletrasporto
86-90	tempra ferrea
91	trasformazione forzata
92-95	travestimento
96-00	vista rivelante

<b>D100</b>	<b>Ottavo Livello</b>
01-10	aura elementale
11-20	barriera mentale
21-25	charme di massa
26-35	controllare viventi
36-45	corpo astrale
46-50	divinazione ultima
51-60	immaterialità
61-65	impersonare
66-75	longevità
76-80	momento di prescienza
81-82	ritardo
83-88	rivela locazioni
89-94	schermo difensivo
95-00	sfera di protezione dalla magia

<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-05	amante fantasma
06-15	barriera anti-magia
16-20	controllare draghi
21-25	evanescenza
26-30	forma eterea
31-35	fuorviare
36-40	globo di invulnerabilità
41-45	lampo solare
46-48	nemesi
49-55	olografia
56-57	pietra in carne
58-60	preservare *
61-65	protezione elem. estesa
66-70	richiamo telepatico
71-75	salto dimensionale
76-78	sguardo maledetto
79-82	suggerimento di massa
83-85	tentacolo infuocato
86-90	trasformazione
91-95	viaggio elementale
96-00	vista arcana

(\*) solo sotto forma di gel o polvere da spargere sull'oggetto da preservare

<b>D100</b>	<b>Nono Livello</b>
01-05	assorbire conoscenze
06-15	cambiaforma
16-20	connessione
21-25	controllare costrutti
26-30	dominare mostri
31-45	ferma tempo
46-55	forza dei giganti
56-70	immunità
71-80	previsione
81-85	raggio anti-magia
86-90	ripristinare
91-95	scudo entropico
96-00	ubiquità

**Tab. 1.5b - Pozioni Divine (Liv. 1-7)**

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>
01-06	Aiuto divino
07-10	Amicizia
11-15	Armatura d'ossa
16-20	Armatura sacra
21-23	Artigli del demone
24-35	Cura ferite leggere
36-38	Ferita sanguinante
39-45	Individuare il magico
46-47	Individuare veleni
48	Localizzare l'acqua
49-50	Localizzare specie
51-53	Nascondere tracce
54-60	Parola del comando
61	Predire il tempo
62-70	Protezione dal male
71-75	Rivela bugie
76-85	Santuario
86-91	Scaccia paura
92-96	Scopri pericolo
97-00	Status vitale

<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>
01-04	Apnea
05	Astrazione dello spirito
06-09	Aura d'ombra
10	Aura spirituale
11-15	Benedizione
16-18	Charme animali
19	Colori di caccia
20-23	Cura stordimento
24-25	Fascio di luce
26-30	Furia
31-38	Individuare il male
39-41	Individua allineamento
42-47	<i>Libera persone</i>
48-50	Lingua animale
51	Localizzare totem
52-55	<i>Occultare allineamento</i>
56-64	Passo sicuro
65-66	Porta d'ombra
67-71	Potere curativo
72-80	Resistenza ad elementi
81-85	Resistenza al veleno
86	Rivela maledizioni
87-90	Scopri trappole
91-95	Scudo della fede
96-97	Sigillo della memoria
98-99	Sonno ristoratore
00	Trappola temporale

<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01	Arrestare la maledizione rossa
02-04	Audacia
05-07	Barriera magnetica
08-17	Cerchio di protezione dal male
18	Colori di guerra
19-20	Controllo della temperatura
21-24	Cura cecità/sordità
25-30	Cura ferite gravi
31-33	Cura malattie
34-35	Fascino
36-37	Fondersi con la pietra
38-42	Fortuna minore
43-48	Forza di volontà
49-52	Furtività
53	Legame totemico
54-55	Manto d'ombra
56-60	Metamorfosi animale
61-62	Metamorfosi aracnide
63-64	Oracolo
65-66	Parlare coi morti
67-68	Parlare con le piante
69-73	Pelle di legno
74-80	Protezione dal veleno
81-85	Rin vigorimento
86	Riposo inviolato
87-89	Scaglie del drago
90-92	Scambio di incantesimi
93-95	Tetro mietitore
96-00	Zuppa miracolosa

<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>
01-05	Abilità eccezionale
06-07	Attesa fiduciosa
08-11	Bacio della notte
12-14	Barriera naturale
15-20	Cerchio mistico
21-23	Cura programmata
24-28	Difesa invalicabile
29-32	Divinazione
33-34	Fato
35-38	Forma vegetale
39-43	Grido di guerra
44-51	Immunità agli elementi
52-57	Immunità a incantesimi
58-65	Libertà di movimento
66-74	Neutralizza veleno
75-76	Onestà
77-79	Passa pianta
80-84	Protezione vitale
85-87	Purezza di spirito
88-93	Resistenza alle ferite
94-97	Respingi fulmini
98	Tecnomanzia
99-00	Vigore

<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>
01-06	Aura draconica
07-15	Cerchio miracoloso
16-20	Comunione con la natura
21-40	Cura ferite critiche
41-50	Cura mentale
51-52	Favore di Atruaghin
53-55	Fortezza di spirito
56-65	<i>Liberazione</i>
66-70	Pelle d'ambra
71-80	Resistenza alla magia
81-85	Scudo del drago
86-00	Vista rivelante

<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-05	Aura di imprevedibilità
06-10	Charme piante
11-20	Conversare
21-30	Giusto potere
31-40	Guarigione
41-45	Guscio entropico
46-55	Individua la corretta via
56-57	Occhio d'aquila
58-60	Potere sacro
61-62	Reincarnazione
63-72	Repulsione
73-82	Rigenerazione
83-84	Riposo eterno
85-95	Trasformazione
96-00	Trasporto via piante

<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>
01-05	Barriera temporale
06-15	Energia purificatrice
16-26	Fortuna
27-29	Metamorfosi demoniaca
30-31	Molteplicità necromantica
32-36	Occhi del beholder
37-46	Respingi incantesimi
47-56	Sfera di sicurezza
57-59	Signore delle tempeste
60-62	<i>Soffio mortale</i>
63-67	Soffio vitale
68-80	Sopravvivenza
81-87	Stregoneria
88-00	Viaggiare

## VERGHE

Nota: una verga può essere usata da chiunque la impugni, concentrandosi sul suo potere e profferendo la parola magica prestabilita. Tirare 1d10 per stabilire il numero di poteri della verga: 1-7 un potere, 8-10 due poteri.

Le verghe con poteri dal 4° al 9° livello hanno sempre una frequenza d'uso prestabilita (tirare 1d100 sulla tabella seguente):

**1-20.** 1 volta a settimana      **21-60.** 1 volta al giorno      **61-90.** 2 volte al giorno      **91-100.** 3 volte al giorno

Tutte quelle con poteri dal 1° al 3° nel 50% dei casi sono permanenti (se possibile in base all'incantesimo), viceversa hanno un limite d'uso temporale (usare la tabella soprastante per determinare casualmente il limite della frequenza d'uso).

**Tab. 1.6a - Verghe con magia Arcana (Liv. 1-3)**

<i>D100</i>	<i>Primo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Secondo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Terzo Livello</i>
01-03	aiuto domestico	01-03	allarme magico	01-02	amnesia
04	amicizia	04-05	alterare fuochi normali	03-04	barriera elettrica **
05-07	analizzare	06-07	apnea	05-07	blocca persone **
08	aria calda	08-10	barriera riflettente	08-10	cerchio di protezione dal male
09	aura dissimulante	11	bocca magica	11	climatizzare ambiente
10	barriera impermeabile	12	cadavere ambulante	12-13	concentrazione
11-12	bussola	13-14	capacità temporanea	14-15	controllare animali
13-14	caduta morbida	15	cerchio di simulazione	16	controllo degli elementi
15-17	camuffamento	16-17	charme animali	17	creare aria
18-19	cavalatura fatata	18	chiavistello magico	18-21	dissolvi magie **
20	celarsi ai non-morti	19-21	controllare umanoidi	22-23	dolore mortale
21'-22	charme persone	22-25	creazione spettrale	24	fertilità / sterilità
23-24	colorare / scolorire	26	elasticità	25-27	forma gassosa **
25-26	contrastare elementi	27-29	ESP	28-29	forma liquida **
27	disco levitante	30	estasi	30	forma sabbiosa **
28	equilibrio marinaro / gambe molli	31-32	evoca alleato animale	31-32	identificare specie
29-30	esitazione	33-34	fusione corporea	33	incantare dardi
31	estetismo	35-36	guardia notturna	34-36	infravisione
32	fluttuare	37-39	immagini illusorie	37-39	ingrandire / rimpicciolire **
33	galleggiare	40-41	individuare costruzioni nascoste	40	iscrizione segreta
34	guardiano naturale	42-44	individuare il male	41-43	libera persone
35-36	inciampare	45-47	invisibilità *	44-45	lingue
37-40	individuare il magico	48-49	levitazione	46-48	luce perenne / tenebre perenni **
41-42	individuare non-morti	50	lingua animale	49-50	metamorfosi animale
43	infreddolire	51-53	localizzare oggetti	51-52	morso del vampiro **
44-45	intralciare	54	mani di pietra	53-54	muro illusorio
46	intuizione	55	mano spettrale	55	ombra strisciante
47-48	lettura dei linguaggi	56-57	mimetismo	56-58	pelle di legno **
49	lettura del magico	58	muro di vuoto	59-60	presagio
50-51	localizzare metalli	59-60	nube maleodorante	61-63	protezione dai proiettili normali
52-53	localizzare specie	61-62	nuotare / affondare	64-65	pugno di roccia
54-55	luce magica / tenebre magiche	63-64	occhi di bragia	66-69	respirare elemento
56	luci fatate	65-66	paura	70-71	riflessi fulminei **
57	lungavista	67-68	protezione mentale	72-73	riparo sicuro
58	lungopasso	69-70	raggio di indebolimento	74-75	rubare il respiro **
59	manto del terrore	71-72	raggio di sole / raggio di luna	76	sassi in rocce / rocce in sassi
60	marcatempo	73-75	ragnatela	77-80	sfera di invisibilità *
61	mentire	76-77	rifocillare	81-82	sigillo del serpente
62-63	movimenti del ragno	78-79	risata incontenibile	83	simulacro liquido **
64	nascondere tracce	80-82	scassinare	84-86	sonno fatato **
65-66	oratoria	83	scolpire legno	87	spiare
67-69	parola del comando	84	scudo deflettente	88-90	suggestione **
70	pioggia magica	85-86	sfera incendiaria	91	trappola di fuoco
71-73	protezione dal male	87-88	sfocatura	92-93	trasmutare liquidi
74-75	psicocinesi	89	silenzio individuale	94-96	velocità / lentezza **
76-78	scudo magico	90-91	stretta rocciosa	97	visione della morte
79-80	servitore invisibile	92-93	tocco devastante	98-00	volare
81	sigillo arcano	94-95	trama ipnotica		
82-83	soffocare	96-98	vedere l'invisibile		
84-86	sonno	99-00	zona di verità		
87-88	stordire				
89-90	suono fantasma				
91-92	tocco del ghoul				
93-94	tosse spastica				
95-96	unto / colla				
97	vento sussurrante				
98-00	ventriquoio				

(\*\*) incantesimo usabile solo a frequenza di attivazione giornaliera (ignorare risultato "permanente")

(\*) invisibilità attivabile solo 1 volta al turno in caso di risultato "permanente"

Tab. 1.6a - Verghe con magia Arcana (Liv. 4-6)

<i>D100</i>	<i>Quarto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Quinto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Sesto Livello</i>
01-03	abilità eccezionale	01-02	agilità felina / <i>goffaggine</i>	01-03	alterare la memoria
04-05	abilità rubata	03-05	animazione dei morti	04-05	alterazione della magia
06	acqua aeriforme / <i>aria liquida</i>	06	aura di sicurezza	06-08	ancora dimensionale
07	ali della fenice	07	aura spettrale	09-11	animare armi
08-10	aura difensiva	08-11	blocca mostri	12-14	barriera anti-magia
11-13	autometamorfofi	12-13	blocca non-morti	15-17	carne in pietra / <i>pietra in carne</i>
14	barriera naturale	14	comando inconscio	18	charme piante
15-17	cerchio mistico	15-16	controllare giganti	19-20	controllare draghi
18-20	charme mostri	17	creare legno	21	controllare i liquidi
21-22	confusione	18-20	creazione minore	22-23	controllare i venti
23-24	contagio	21-22	déjà-vu	24	controllare le correnti
25-27	controllare emozioni	23-24	demenza precoce	25-26	controllo inerziale
28-29	controllare piante	25-27	dissoluzione / <i>indurire</i>	27	convocare / <i>disperdere</i>
30	conversione magica	28	distorsione elementale	28	creare pietra
31	copia fedele	29-30	dominare persone	29-30	evanescenza
32	creare atmosfera	31-32	evoca elementali	31-32	evoca alleato planare
33	creare tessuto	34-35	forma elementale	33	fiamma di giustizia
34-36	distorsione	36-37	forza taurina / <i>debolezza</i>	34-35	forma eterea
37-39	eroismo	38-39	giara magica	36-38	fuorviare
40-42	evoca alleato mostruoso	40-41	immagine persistente	39-40	gabbia di forza
43	evoca rifugio	42	imposizione	41-43	globo di invulnerabilità
44	forma bestiale	43	incantesimo d'ombra	44-45	illusione programmata
45	forma fiammeggiante	44-46	inganno	46-47	mano possente
46	forma glaciale	47	ipervelocità	48-49	muro di ferro
47-48	guscio rivelatore	48-50	libertà	50-51	nebbia acida
49-50	illusione vegetale	51-52	lingua universale	52	nemesi
51	individuare mutaforma	53	lucchetto magico	53-54	nube velenosa
52-54	invisibilità migliorata	54	memoria	55-57	olografia
55	ipnotismo	55	metamorfofi necromantica	58	ombra solida
56-57	localizzare creatura	56-57	moltiplica immagine	59	porta magica
58-59	maledizione	58-59	muro di pietra	60-62	protezione elementale estesa
60	magnetismo	60	nebbia mentale	63-65	regressione mentale
61	manipolazione vegetale	61-62	nube mortale	66-68	reincarnazione
62-63	mano interposta	63-64	pelle di pietra	69-70	richiamo telepatico
64-66	metamorfofi	65	penetrare le difese	71-72	salto dimensionale
67-68	mostro d'ombra	66	porta di roccia	73	sentiero dell'arcobaleno
69	muro d'acqua	67-69	potere elementale	74-75	servigio mortale
70	muro di fuoco	70-71	schermo occultante	76-77	sguardo maledetto
71	muro di ghiaccio	72	sogno / <i>incubo</i>	78-81	spezzare incantamento
72	muro di vento	73	supplizio empatico	82-84	suggestione di massa
73	nebbia solida	74-76	telecinesi	85	tentacolo infuocato
74	occhi del morto	77-78	telepatia	86-87	terre mobili
75-77	occhio dello stregone	79-82	teletrasporto	88-91	trasformazione
78	parete di roccia	83-84	tempra ferrea / <i>fiacchezza</i>	92-94	trasmutare solidi
79	passaggio nella lava	85	traccia di fuoco	95-97	viaggio elementale
80-81	passa pareti	86-87	trama iridescente	98-00	vista arcana
82	passa roccia	88	trappola di ghiaccio		
83	pensieri fittizi	89-90	trasformazione forzata		
84	possessione delle spoglie	91-94	travestimento		
85	raggio vampirico	95	tunnel dimensionale		
86	runa di guardia	96	veicolo incantato		
87-89	scaccia maledizioni	97	visione falsa		
90	scolpire pietra	98-00	vista rivelante		
91-92	scudo elementale				
93	seconda vista				
94	sesto senso				
95-96	terreno illusorio				
97	trasmutazione acqua				
98	trasparenza				
99	tromba d'aria				
00	vista penetrante				

Tab. 1.6a - Verghe con magia Arcana (Liv. 7-9)

<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Ottavo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Nono Livello</b>
01-03	accumulatore magico	01-03	alterazione spaziale	01-04	alter ego
04-05	animare ombre	04-07	apertura mentale	05-09	annullare immunità
06-09	bandire	08-10	aura elementale	10-11	armata di pietra
10-11	barriera dimensionale	11-15	barriera mentale	12-14	assorbire conoscenze
12-13	calmare acque / <i>agitare acque</i>	16-20	campo di forza	15-20	cambiaforma
14	cerchio fatato	21-24	charme di massa	21-24	cancello
15	conoscenza	25-29	controllare viventi	25-27	controllare costrutti
16-18	controllare elementali	30-31	corpo astrale	28-32	creare mostri magici
19-22	controllare non-morti	32	corpo di sabbia	33-34	crystallizzare
23-25	controllo della gravità	33	creare acciaio	35-40	distruzione del magico
26-28	controllo del tempo atmosferico	34-35	divinazione ultima	41-45	dominare mostri
29-30	copia incantesimo	36	filatterio vitale	46-50	ferma tempo
31	creare ferro	37	globo della sapienza	51-52	fiume di sabbia
32-34	creazione maggiore	38-42	immaterialità	53-55	forza dei giganti
35-37	danza	43-47	impersonare	56-60	immunità
38-40	energia purificatrice	48-52	incantesimo d'ombra superiore	61-62	imprigionare / <i>ripristinare</i>
41-43	epurare invisibilità	53-55	interdizione arcana	63-65	labirinto astrale
44-45	esigere	56-59	mano stritolante	66-68	mappa rivelatrice
46-49	evoca oggetto	60-63	metamorfosi superiore	69-70	maremoto
50	fusione necromantica	64-65	miraggio arcano	71-76	muro prismatico
51	gemello d'ombra	66-68	momento di prescienza	77-80	paralisi di massa
52-53	incubo illusorio	69	nave di nuvola	81-82	pietrificazione di massa
54-57	invisibilità di massa	70-72	nube corrosiva	83-85	previsione
58	mente collettiva	73-80	ricettacolo mistico	86-89	raggio anti-magia
59-61	metamorfosi naturale	81-83	ritardo	90-91	scudo entropico
62-64	nube esplosiva	84-86	rivela locazioni	92-96	spada di luce
65-68	pelle d'acciaio	87-90	schermo difensivo	97-98	ubiquità
69-70	pioggia acida	91-94	sfera di protezione dalla magia	99-00	uragano
71-74	respingi incantesimi	95-96	trama scintillante		
75-76	risonanza empatica	97	vetracciaio		
77-79	risucchio vitale	98-00	vincolo necromantico		
80-83	roccia				
84	roccia in lava / <i>lava in roccia</i>				
85-87	soccorso				
88-90	spada				
91-94	spostamento planare				
95	trasporto via roccia				
96	vascello incantato				
97-99	velo				
00	vincolo planare				

Tab. 1.6B - Verghe con magia Divina (Liv. 1-5)

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>
01-10	Aiuto divino
11-12	Amicizia
13-14	Armatura d'ossa
15-18	Armatura sacra
19-20	Artigli del demone
21-23	Blocca animali / <i>Libera animali</i>
24-31	Cura ferite legg./ <i>Infliggi ferite legg.</i>
32-33	Ferita sanguinante
34-35	Fuoco fatuo
36-37	Guardiano naturale
38-45	Individuare il magico
46-47	Individuare veleni
48-49	Intralcia
50	Localizzare l'acqua
51-53	Localizzare specie
54-60	Luce magica / <i>Tenebre magiche</i>
61-62	Luminosità
63-64	Nascondere tracce
65-70	Parola del comando
71-75	Protezione dal male
76-80	Purificare cibi e acqua
81-82	Rivela bugie
83-88	Santuario
89-94	Scaccia paura / <i>Terrorizzare</i>
95-96	Scopri pericolo
97	Status vitale
98-99	Tocco paralizzante
00	Trappola d'ombra

<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>
01-05	Abilità eccezionale
06-10	Animazione dei morti
11-12	Bacio della notte
13-16	Barriera naturale
17-20	Bastoni in serpenti / <i>Serpenti in bastoni</i>
21-25	Cerchio mistico
26-28	Cura programmata
29-30	Difesa invalicabile
31-33	Evoca alleato mostruoso
34-35	Fame insaziabile
36-37	Forma vegetale
38-39	Grido di guerra
40-46	Immunità agli elementi
47-51	Immunità agli incantesimi
52-57	Libertà di movimento
58	Licantropia
59-61	Manipolazione vegetale
62-63	Muro di spine
64-71	Neutralizza veleno / <i>Crea veleno</i>
72	Onestà
73-79	Paralisi
80-84	Protezione vitale
85-87	Purezza di spirito
88-92	Resistenza alle ferite
93-95	Respingi fulmini
96	Rocce in ragni / <i>Ragni in rocce</i>
97	Tecnomanzia
98	Tempesta di sabbia
99-00	Vigore

<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>
01-04	Apnea
04-05	Aura d'ombra
07	Aura spirituale
08-15	Benedizione / <i>Anatema</i>
16-25	Blocca persone / <i>Libera persone</i>
26	Charme animali
27-28	Crea fuoco / <i>Divora fiamme</i>
29-33	Cura stordimento / <i>Causa stordimento</i>
34-36	Evoca alleato animale
37	Fascio di luce
38	Fiamma liquida
39-40	Furia
41-45	Individuare il male
46-50	Individua allineamento / <i>Occulta allin.</i>
51	Ispirazione poetica
52	Lingua animale
53	Modellare il corallo
54-57	Oscurare / <i>Dissolvi nebbia</i>
58-64	Passo sicuro
65-67	Potere curativo
68-72	Resistenza agli elementi
73-77	Resistenza al veleno
78	Rivela maledizioni
79-80	Scalda metalli
81-82	Scolpire legno
83-87	Scopri trappole
88-90	Scudo della fede
91	Sigillo della memoria / <i>Sigillo dell'oblio</i>
92-95	Silenzio
96	Sonno ristoratore
97	Stretta rocciosa
98-99	Torci legno
00	Trappola temporale

<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>
01-03	Aura draconica
04-06	Cerchio miracoloso
07-08	Colpo devastante
09-14	Comando / <i>Liberazione</i>
15-16	Confusione mentale / <i>Chiarezza</i>
17-22	Creare acqua e cibo
23	Creare bestia infuocata
24	Creare licantropi
25-32	Creare mostri normali
33	Creare teschio cornuto
34-36	Creare zombi superiori
37-46	Cura ferite critiche / <i>Infliggi ferite critiche</i>
47-53	Cura mentale / <i>Pazzia</i>
54-56	Dissoluzione / <i>Indurire</i>
57-58	Distuggere metalli
59-68	Distruzione del male
69	Evoca conciapelli
70-72	Evoca elementali
73-74	Fortezza di spirito / <i>Debolezza di spirito</i>
75	Legame spirituale
76	Pelle d'ambra
77-85	Resistenza alla magia
86-87	Sciame d'insetti
88-89	Scudo del drago
90	Spada di fuoco
91	Stagioni della vita
92	Stirpe serpentiforme
93	Tocco immondo
94-98	Vista rivelante
99-00	Zona purificata

<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-04	Audacia
05-06	Barriera magnetica
07	Blocca spiriti / <i>Libera spiriti</i>
08-09	Bufera di neve
10	Calmare emozioni
11-15	Cerchio di protezione dal male
16-17	Controllo della temperatura
18-20	Crescita animale / <i>Riduzione animale</i>
21-24	Cura o <i>Infliggi cecità/sordità</i>
25-31	Cura ferite gravi / <i>Infliggi fer. gravi</i>
32-36	Cura malattie / <i>Infliggi malattie</i>
37-43	Dissolvi magie
44	Evoca ombre
45	Evoca spiriti minori
46-47	Evocare fulmini
48	Evocare turbini
49-50	Fascino
51-52	Fondersi con la pietra
53-56	Fortuna minore / <i>Fortuna avversa</i>
57-60	Forza di volontà
61-62	Furtività
63	Idillio amoroso
64	Lamento dell'ubriaco
65-69	Luce perenne / <i>Tenebre perenni</i>
70-71	Manto d'ombra
72-74	Metamorfosi animale
75	Metamorfosi aracnide
76	Odio
77-79	Parlare coi morti
80-81	Parlare con le piante
82-85	Pelle di legno
86-88	Protezione dal veleno
89	Riposo inviolato
90	Ritardo temporale
91-96	Scaccia maledizioni / <i>Maledizione</i>
97	Scaglie del drago
98	Sete di sangue
99	Smuovi sabbia
00	Tetro mietitore

Tab. 1.6B - Verghe con magia Divina (Liv. 6-7)

<i>D100</i>	<i>Sesto Livello</i>
01-04	Accelerazione della magia
05-10	Animare oggetti
11-12	Assedio dei rampicanti
13-16	Aura di imprevedibilità
17-20	Banchetto divino
21-27	Barriera / <i>Rimuovi barriera</i>
28-30	Charme piante
31-32	Controllare i venti
33-40	Conversare / <i>Farfugliare</i>
41-42	Dislocazione temporale
43-44	Evoca alleato non-morto
45-46	Evoca spiriti maggiori
47-56	Giusto potere
57-65	Guarigione / <i>Ferire</i>
66-68	Guscio entropico
69-75	Individuare la corretta via
76	Legno pietrificato
77	Occhio d'aquila
78	Orda scheletrica
79-82	Potere sacro
83-85	Reincarnazione
86-89	Repulsione
90-94	Rigenerazione / <i>Avvizzimento</i>
95	Riposo eterno
96	Smuovi elemento
97-00	Trasformazione

<i>D100</i>	<i>Settimo Livello</i>
01-04	Barriera temporale
05-11	Controllo tempo atmosferico
12-18	Energia purificatrice
19-25	Evocazione / <i>Esilio</i>
26-35	Fortuna
36-38	Furia marina / <i>Calma piatta</i>
39-41	Metamorfosi arborea
42-47	Metamorfosi demoniaca
48-49	Molteplicità necromantica
50-52	Morsa vegetale
53-54	Morte strisciante
55-56	Occhi del beholder
57-65	Respingi incantesimi
66-72	Sfera di sicurezza
73-74	Signore delle tempeste
75-79	Soffio vitale / <i>Soffio mortale</i>
80-85	Sopravvivenza
86-90	Stregoneria
91	Transizione necromantica
92-93	Trasmutazione naturale
94-98	Viaggiare
99-00	Vittoria

## INDUMENTI

Nota: un indumento può essere usato da chiunque lo indossi, concentrandosi sul suo potere e profferendo la parola magica prestabilita. Il potere influenza solo colui che indossa l'indumento se non si tratta di un effetto cosiddetto "offensivo", viceversa parte dall'indumento e va a influenzare il bersaglio prescelto. Tirare 1d10 per stabilire il numero di poteri dell'indumento: 1-7 un potere, 8-10 due poteri.

Occorre prima selezionare casualmente i poteri dell'indumento usando la tabella 1.7a, quindi scegliere il tipo di indumento adatto tirando 1d100 sulla Tabella 1.7; nel caso ottenga una magia offensiva, l'indumento avrà solamente quel potere (indipendentemente dal risultato col d10). Poteri offensivi sono adatti solo per guanti o elmi, mentre tutti gli altri possono essere associati al resto degli indumenti, con poteri legati alla velocità e allo spostamento indicati per mantelli e stivali, e quelli relativi ad effetti divinatori adatti ad elmi, cappelli e maschere.

Gli *incantesimi in italico sono considerati offensivi* e hanno sempre una frequenza d'uso prestabilita (tirare 1d100 sulla tabella seguente per determinarla):

**1-20.** 1 volta a settimana      **21-60.** 1 volta al giorno      **61-90.** 2 volte al giorno      **91-100.** 3 volte al giorno

Tutti gli altri invece nel 40% dei casi sono permanenti (se possibile in base all'incantesimo), viceversa hanno un limite d'uso temporale (usare la tabella soprastante per determinare casualmente il limite della frequenza d'uso).

**Tab. 1.7 – Indumento**

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

**Tab. 1.7a - Indumenti Arcani (Liv. 1-3)**

D100	Primo Livello
01-03	amicizia
04-05	barriera impermeabile
06	bussola
07-10	caduta morbida
11-15	camuffamento
16-17	celarsi ai non-morti
18-22	contrastare elementi
23	<i>dardo incantato</i>
24-25	equilibrio marinaro
26	<i>esplosione elementale</i>
27-28	estetismo
29-30	fluttuare
31-32	galleggiare
33-35	guarigione necromantica
36-38	individuare il magico
39-40	individuare non-morti
41-42	intuizione
43-44	lettura dei linguaggi
45-46	lettura del magico
47	localizzare metalli
48	localizzare specie
49-50	lungavista
51-54	lungopasso
55	<i>mani brucianti</i>
56-58	manto del terrore
59-60	mentire
61-65	movimenti del ragno
66-67	nascondere tracce
68	<i>onda sonora</i>
69-70	oratoria
71-72	<i>parola del comando</i>
73-78	protezione dal male
79	psicocinesi
80	<i>raggio elementale</i>
81	ricercare informazioni
82-83	saltare
84-89	scudo magico
90	<i>soffocare</i>
91	<i>sonno</i>
92	<i>spinta possente</i>
93	<i>spruzzo colorato</i>
94	<i>sputo acido</i>
95	<i>stordire</i>
96	<i>stretta folgorante</i>
97	<i>tocco del ghoul</i>
98	<i>tosse spastica</i>
99-00	ventriloquo

D100	Secondo Livello
01-03	allarme magico
04-07	apnea
08-11	barriera riflettente
12-15	capacità temporanea
16	cerchio di simulazione
17-19	<i>controllare umanoidi</i>
20	<i>dardi elementali</i>
21	<i>dardo accecante</i>
22-24	elasticità
25-27	ESP
28	<i>folata di vento</i>
29	<i>freccia acida</i>
30-31	fusione corporea
32-33	guardia notturna
34-37	immagini illusorie
38	<i>indebolire non-morti</i>
39-40	individuare costruzioni nascoste
41-43	individuare il male
44-50	invisibilità
51-53	levitazione
54	lingua animale
55-56	localizzare oggetti
57-58	mani di pietra
59	<i>mano spettrale</i>
60-64	mimetismo
65	morte apparente
66-68	nuotare
69	<i>occhi di bragia</i>
70	<i>paura</i>
71	<i>pirocinesi</i>
72-74	protezione mentale
75	<i>raggio di indebolimento</i>
76	<i>raggio di sole / raggio di luna</i>
77-78	rifocillare
79	<i>risata incontenibile</i>
80-83	scudo deflettente
84	<i>sfera incendiaria</i>
85-88	sfocatura
89-92	silenzio individuale
93	<i>soffio arcano</i>
94	<i>tocco devastante</i>
95-00	vedere l'invisibile

D100	Terzo Livello
01	<i>allucinazione mortale</i>
02	<i>amnesia</i>
03-08	<i>barriera elettrica</i>
09-12	<i>blocca persone</i>
13-17	cerchio di protezione dal male
18-20	concentrazione
21	<i>cono di gelo</i>
22-24	<i>controllare animali</i>
25-26	creare aria
27-30	<i>dissolvi magie</i>
31	<i>distruggere non-morti</i>
32	<i>dolore mortale</i>
33-38	forma gassosa
39-41	forma liquida
42-43	forma sabbiosa
44	<i>fulmine magico</i>
45-46	identificare specie
47-49	infravisione
50-53	<i>ingrandire / rimpicciolire</i>
54-55	lingue
56-59	metamorfofi animale
60	<i>morso del vampiro</i>
61-62	ombra strisciante
63	<i>palla di fuoco</i>
64-66	pelle di legno
67-68	presagio
69-72	protezione dai proiettili normali
73	<i>pugno di roccia</i>
74-76	respirare elemento
77-78	riflessi fulminei
79	<i>rombo di tuono</i>
80	<i>rubare il respiro</i>
81-83	sfera di invisibilità
84	<i>sonno fatato</i>
85	<i>spruzzo acido</i>
86-88	<i>suggestione</i>
89-93	velocità
94-95	<i>viceversa</i>
96-00	volare

Tab. 1.7a - Indumenti Arcani (Liv. 4-6)

<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-03	abilità eccezionale	01-05	agilità felina	01-03	<i>alterare la memoria</i>
04	<i>abilità rubata</i>	06-10	aura di sicurezza	04	amante fantasma
05-06	acqua aeriforme / aria liquida	11-12	<i>aura spettrale</i>	05-06	ancora dimensionale
07-08	ali della fenice	13-15	<i>blocca mostri</i>	07-10	barriera anti-magia
09	<i>attacco solare</i>	16-17	<i>blocca non-morti</i>	11-12	<i>carne in pietra / pietra in carne</i>
10-14	aura difensiva	18-19	<i>comando inconscio</i>	13-16	<i>charme piante</i>
15-19	autometamorfosi	20	contattare piani esterni	17-18	<i>controllare draghi</i>
20-22	barriera naturale	21-22	controllare giganti	19	<i>disintegrazione</i>
23-24	cerchio mistico	23-24	déjà-vu	20-24	evanescenza
25-27	<i>charme mostri</i>	25	<i>demenza precoce</i>	25	<i>fiamma di giustizia</i>
28	<i>contagio</i>	26-28	<i>dominare persone</i>	26-32	forma eterea
29-30	<i>controllare emozioni</i>	29	<i>fiamma purificatrice</i>	33-38	fuorviare
31-32	<i>controllare piante</i>	30-33	forma elementale	39-45	globo di invulnerabilità
33-34	creare atmosfera	34-39	forza taurina	46	<i>lampo solare</i>
35-39	distorsione	40	<i>fulmine oscuro</i>	47-48	<i>mano possente</i>
40-42	forma bestiale	41-42	<i>giara magica</i>	49	<i>morte</i>
43-45	forma fiammeggiante	43	<i>imposizione</i>	50	<i>nemesi</i>
46-48	forma glaciale	44-47	inganno	51-55	olografia
49	<i>freccia nera</i>	48-50	ipervelocità	56-60	protezione elementale estesa
50-51	guscio rivelatore	51-53	libertà	61-62	<i>regressione mentale</i>
52-53	individuare mutaforma	54-56	lingua universale	63-65	richiamo telepatico
54-58	invisibilità migliorata	57-58	memoria	66-70	salto dimensionale
59-60	<i>ipnotismo</i>	59-60	metamorfosi necromantica	71	<i>servigio mortale</i>
61	<i>lancia di ghiaccio</i>	61-63	moltiplica immagine	72	<i>sfera raggelante</i>
62-63	localizzare creatura	64	<i>oblio</i>	73-74	<i>sguardo maledetto</i>
64	<i>maledizione</i>	65	<i>onda elementale</i>	75	<i>spaccaossa</i>
65-66	magnetismo	66-68	pelle di pietra	76-80	<i>spezzare incantamento</i>
67	mano interposta	69	<i>scarica di fulmini</i>	81-85	<i>suggestione di massa</i>
68	<i>metamorfosi</i>	70-72	schermo occultante	86	<i>tentacolo infuocato</i>
69	occhi del morto	73-75	<i>sogno / incubo</i>	87-92	trasformazione
70-71	occhio dello stregone	76-80	<i>telecinesi</i>	93-96	viaggio elementale
72	passaggio nella lava	81-84	telepatia	97-00	vista arcana
73	passa roccia	85-88	<i>teletrasporto</i>		
74-75	pensieri fittizi	89-92	tempra ferrea		
76-79	<i>porta dimensionale</i>	93-96	travestimento		
80	<i>possessione delle spoglie</i>	97-00	vista rivelante		
81	<i>raffica di vento</i>				
82	<i>raggio vampirico</i>				
83-85	scaccia maledizioni				
86-89	scudo elementale				
90-91	seconda vista				
92-93	sesto senso				
94	<i>sfere elettrizzanti</i>				
95	<i>strali elementali</i>				
96	<i>tempesta di ghiaccio</i>				
97-99	vista penetrante				
00	<i>vortice acido</i>				

**Tab. 1.7a - Indumenti Arcani (Liv. 7-9)**

<i>D100</i>	<i>Settimo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Ottavo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Nono Livello</i>
01-05	accumulatore magico	01-08	aura elementale	01-03	assorbire conoscenze
06-09	animare ombre	09-18	barriera mentale	04-10	cambiaforma
10-14	barriera dimensionale	19-23	charme di massa	11-13	connessione
11	catena di fulmini	24-28	controllare viventi	14-15	controllare costrutti
12-13	conoscenza	29-33	corpo astrale	16	cristallizzare
14-16	controllare elementali	34-36	divinazione ultima	17-20	distruzione del magico
17-19	controllare non-morti	37	ghiaccio perenne	21-23	dominare mostri
20	danza	38-45	immaterialità	24-30	ferma tempo
21-25	energia purificatrice	46-53	impersonare	31-38	forza dei giganti
26-35	epurare invisibilità	54-55	mano stritolante	39	furia infuocata
36	fuoco dilaniante	56-58	metamorfofi superiore	40-41	illusione mortale
37-39	fusione necromantica	59-66	momento di prescienza	42-52	immunità
40-47	invisibilità di massa	67	morte esplosiva	53-53	labirinto astrale
48	lamento lugubre	68	orrido avvizzimento	55-58	paralisi di massa
49-52	mente collettiva	69-70	parola accecante	59-60	parola del sonno
53-54	metamorfofi naturale	71	pioggia di fuoco	61-62	parola mortale
55	palla di fuoco ritardata	72-78	rivela locazioni	63-64	pietrificazione di massa
56-57	parola incapacitante	79-85	schermo difensivo	65-74	previsione
58-63	pelle d'acciaio	86-91	sfera di protezione dalla magia	75-80	raggio anti-magia
64	pioggia acida	92	spruzzo prismatico	81	raggio polare
65	ragnatela infiammante	93-99	teletrasporto di massa	82	ruggero possente
66-71	respingi incantesimi	00	vincolo necromantico	83	sciame di meteore
72-76	risucchio magico			84-90	scudo entropico
77-78	risucchio vitale			91	sfera acida
79-84	roccia			92	tempesta di fulmini
85-89	spostamento planare			93-00	ubiquità
90-94	teletrasporto superiore				
95-97	trasporto via roccia				
98-00	vincolo planare				

**Tab. 1.7b - Indumenti Divini (Liv. 1-3)**

<i>D100</i>	<i>Primo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Secondo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Terzo Livello</i>
01-10	Aiuto divino	01-02	Anatema	01-04	Audacia
11-12	Amicizia	03-06	Apnea	05-07	Barriera magnetica
13-14	Armatura d'ossa	07-08	Aura d'ombra	08	Blocca spiriti
15-18	Armatura sacra	09	Aura spirituale	09	Bufera di neve
19-20	Artigli del demone	10-13	Benedizione	10-11	Calmare emozioni
21-23	Blocca animali	14-18	Blocca persone	11-12	Cecità/sordità
24-31	Cura ferite leggere	19	Charme animali	13-18	Cerchio di protezione dal male
32-33	Cura sanguinante	20-21	Causa stordimento	19-20	Controllo della temperatura
34-35	Fuoco fatuo	22-24	Crea fuoco	21-23	Cura cecità/sordità
36-40	Individuare il magico	25-26	Cura stordimento	24-30	Cura ferite gravi
41-44	Infliggi ferite leggere	27	Dissolvi nebbia	31-34	Cura malattie
45	Libera animali	28	Divora fiamme	35-40	Dissolvi magie
46	Localizzare l'acqua	29-30	Fascio di luce	41	Evocare fulmini
47-48	Localizzare specie	31-32	Folata di vento	42	Evocare turbini
49-52	Nascondere tracce	33-35	Furia	43-45	Fascino
53-60	Parola del comando	36	Gorgo marino	46-47	Fondersi con la pietra
61	Predire il tempo	37-42	Individuare il male	48	Fortuna avversa
62-71	Protezione dal male	43-45	Individuare l'allineamento	49-51	Fortuna minore
72-74	Rivela bugie	46-47	Ispirazione poetica	52-55	Forza di volontà
75-84	Santuario	48-52	Libera persone	56-58	Furtività
85-88	Scaccia paura	53-54	Lingua animale	59-62	Infliggi ferite gravi
89-91	Scopri pericolo	55-56	Occultare l'allineamento	63	Infliggi malattie
92-93	Status vitale	57-58	Oscurare	64	Lamento dell'ubriaco
94-96	Terrorizzare	59-63	Passo sicuro	65	Libera spiriti
97-99	Tocco paralizzante	64-65	Porta d'ombra	66-67	Maledizione
00	Trappola d'ombra	66-68	Potere curativo	68-70	Manto d'ombra
		69-74	Resistenza agli elementi	71-75	Metamorfofi animale
		75-79	Resistenza al veleno	76	Metamorfofi aracnide
		80	Rivela maledizioni	77	Odio
		81-82	Sangue bollente	78-79	Parlare coi morti
		83-86	Scopri trappole	80	Parlare con le piante
		87-91	Scudo della fede	81-83	Pelle di legno
		92	Sigillo della memoria	84-86	Protezione dal veleno
		93	Sigillo dell'oblio	87-90	Rinvigorimento
		94-96	Silenzio	91	Ritardo temporale
		97	Sonno ristoratore	92-95	Scaccia maledizioni
		98-99	Stretta rocciosa	96	Scaglie del drago
		00	Trappola temporale	97	Sete di sangue
				98-99	Sfera entropica
				00	Tetro mietitore

Tab. 1.7b - Indumenti Divini (Liv. 4-7)

<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-05	Abilità eccezionale	01-03	Aura draconica	01-03	Accelerazione della magia
06-08	Bacio della notte	04-09	Cerchio miracoloso	04-10	Animare oggetti
09-10	Barriera naturale	10-11	Chiarezza mentale	11-12	Aura di imprevedibilità
11-13	Cerchio mistico	12-18	<i>Comando</i>	13-16	<i>Avvizzimento</i>
14-15	<i>Colpo di calore</i>	19-20	Comunione con la natura	17-19	<i>Charme piante</i>
16-17	<i>Crea veleno</i>	21-22	Comunione divina	20-26	Conversare
18-20	Cura programmata	23-24	<i>Confusione mentale</i>	27	<i>Dislocazione temporale</i>
21-22	Difesa invalicabile	25-36	Cura ferite critiche	28-31	<i>Farfugliare</i>
23-25	Divinazione	37-44	Cura mentale	32-37	<i>Ferire</i>
26-27	<i>Fame insaziabile</i>	45-46	<i>Debolezza di spirito</i>	38-47	Giusto potere
28-30	Fato	47-52	<i>Distruzione del male</i>	48-54	Guarigione
31-32	<i>Flagello del male</i>	53-55	<i>Dito della morte</i>	55-57	Guscio entropico
33-35	Forma vegetale	56-57	Fortezza di spirito	58-67	Individuare la corretta via
36-38	<i>Grido di guerra</i>	58-60	<i>Infliggi ferite critiche</i>	68-69	<i>Lamento straziante</i>
39-45	Immunità agli elementi	61	<i>Legame spirituale</i>	70	Occhio d'aquila
46-50	Immunità agli incantesimi	62-66	Liberazione	71-75	Potere sacro
51-52	<i>Influenza sacrilega</i>	67-70	<i>Pazzia</i>	76-80	Repulsione
53-54	<i>Ipotermia</i>	71	Pelle d'ambra	81-86	Rigenerazione
55-61	Libertà di movimento	72-81	Resistenza alla magia	87	Ristorazione
62	<i>Licantropia</i>	82-83	<i>Scarica di fulmini</i>	89-90	<i>Sottrai vita</i>
63-66	Neutralizza veleno	84-85	<i>Stagioni della vita</i>	91-92	<i>Spine laceranti</i>
67	Onestà	86	<i>Stirpe serpentiforme</i>	93-98	Trasformazione
68-72	<i>Paralisi</i>	87-88	<i>Strali entropici</i>	99-00	Trasporto via piante
73-74	<i>Parola di devastazione</i>	89-90	<i>Tocco immondo</i>		
75-76	Parola di guarigione	91	<i>Tormenta gelida</i>		
77-79	Passa pianta	92-00	Vista rivelante		
80-82	Protezione vitale			<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>
83-85	Purezza di spirito			01-02	Barriera temporale
86-87	<i>Raffica di vento</i>			03-12	<i>Energia purificatrice</i>
88-89	<i>Raggio divino</i>			13-17	<i>Esilio</i>
90-93	Resistenza alle ferite			18-20	<i>Esplosione solare</i>
94-95	<i>Respingi fulmini</i>			21-30	Fortuna
96	<i>Sacro soffio</i>			31-32	Metamorfosi arborea
97-98	<i>Strali elementali</i>			33-36	Metamorfosi demoniaca
99	Tecnomanzia			37	Molteplicità necromantica
00	Vigore			38-42	<i>Obliterare</i>
				43	<i>Occhi del beholder</i>
				44	<i>Oscura stretta di Thanatos</i>
				45-50	<i>Parola sacra</i>
				51-60	Respingi incantesimi
				61-65	Sfera di sicurezza
				66	<i>Signore delle tempeste</i>
				67-69	<i>Soffio mortale</i>
				70-74	Soffio vitale
				75-84	Sopravvivenza
				85-90	Stregoneria
				91	<i>Tempesta spiritica</i>
				92	<i>Transizione necromantica</i>
				93-00	Viaggiare

## ALTRI OGGETTI

Per stabilire casualmente la **frequenza d'uso** dell'oggetto magico trovato, tirare sulla tabella sottostante.

D100	01-50	51-70	71-80	81-85	86-90	91-00
Frequenza	1/gg	2/gg	3/gg	1/sett	Perm.	Cariche

Se il risultato non è applicabile all'effetto abbinato (es. *velocità* permanente), ritirare fino ad ottenere un risultato utile; se il DM lo ritiene opportuno ed equilibrato, è possibile modificare un risultato di "permanente" in "una volta al turno".

Tirare quindi 1d100 sulla **tabella 1.8 per determinare il tipo specifico di oggetto magico**, poi fare riferimento alla sezione omonima per determinare il numero di incantesimi, mentre occorre usare la **tabella 1.9 per stabilire la tipologia degli effetti associati al manufatto**.

**Tab. 1.8 - Altri oggetti magici**

D100	Tipo di Oggetto Magico
01-20	Accessori (v. Tab. 1.8a)
21-25	Oggetti insoliti (v. Tab. 1.8b)
26-35	Utensili (v. Tab. 1.8c)
36-60	Bacchetta (v. Tab. 1.8d)
61-70	Bastone (v. Tab. 1.8e)
71-75	Libro (v. Tab. 1.8f)
76-00	Pergamena

**Tab. 1.8a - Accessori personali**

D100	Tipo di accessorio
01-20	Amuleto / Talismano
21-40	Anello
41-50	Bracciali
51-55	Cavigliere
56-65	Collana / Monile
66-70	Corona / Tiara
71-73	Fascia frontale
74-76	Occhiali
77-80	Orecchini
81-85	Scettro
86-95	Spilla
96-00	Ventaglio

È possibile incantare un accessorio con al massimo 2 poteri magici di qualsiasi tipo (ma non più di 1 potere offensivo). Tirare 1d10 per stabilire il **numero di poteri** di cui è dotato l'accessorio: 1-7. un incantesimo; 8-10. due incantesimi.

In caso non sia permanente, il potere dell'accessorio può essere attivato solo da chi lo indossa, concentrandosi e pronunciando la parola di attivazione dell'incantesimo desiderato.

**Tab. 1.8b - Oggetti insoliti**

D100	Tipo di oggetto
01-05	Arazzo o Quadro *
06-10	Braciere, Incensiere o Turibolo *
11-15	Campana, Campanella o Corno
16-20	Clessidra o Meridiana *
21-30	Gemma o Biglia *
31-35	Lavagna, Lente o Tavoletta *
36-40	Mobilio (armadio, sedia, tavolo, trono, ecc.) *
41-42	Ruota o Vela
43-44	Scacchiera *
45-60	Sfera di cristallo *
61-70	Specchio *
71-80	Statuina, Statua o Polena
81-85	Tappeto
86-89	Teschio o Ossa *
90-93	Uovo
94-00	Vari ^

Nota ^: qualsiasi altro oggetto non incluso nella lista che possa far comodo o venire in mente al DM, che può sicuramente ampliare la lista a proprio piacimento.

È possibile incantare ogni oggetto marcato con l'asterisco (\*) con due poteri di Divinazione o un potere magico di vario tipo. Tirare 1d10 per stabilire il **numero di poteri**: 1-7. un incantesimo; 8-10. due incantesimi divinatori. Qualsiasi altro oggetto insolito presente nella lista può essere incantato con un solo potere magico che non appartenga scuola di Divinazione.

In caso non sia permanente (e quindi sempre attivo), il potere dell'oggetto può essere attivato solo da chi lo tocca o lo maneggia, concentrandosi e pronunciando la parola di attivazione dell'incantesimo desiderato.

**Tab. 1.8c - Utensili**

D100	Tipo di utensile
01-05	Anfora o Botte
06-10	Arnesi da scasso
11-20	Attrezzi del mestiere (ampolla, chiodo, martello, penna, scala, ecc.)
21-25	Baule, Cassa o Scrigno
26-30	Borsa o Sacco piccolo
31-35	Bottiglia o Otre
36-40	Catene o Corda
41-45	Finimenti per cavalcatura (briglie, morso, ferri, sella, ecc.)
46-60	Lampada o Torcia
61-65	Manette o Museruola
66-70	Rampino, Ramponi o Uncino
71-79	Sacco grande o Zaino
80-94	Strumento musicale
95-00	Utensili domestici (ago, bicchiere, ditale, forbici, piatto, scopa, ecc.)

È possibile incantare un utensile con un incantesimo di qualsiasi tipo.

In caso non sia permanente (e quindi sempre attivo), il potere dell'utensile può essere attivato solo da chi lo maneggia, concentrandosi e pronunciando la parola di attivazione dell'incantesimo desiderato.

### Bacchette Magiche

Le bacchette sono bastoncini sottili lunghi da 30 a 50 centimetri. È possibile associare a una bacchetta al massimo tre incantesimi arcani o divini, ed essa viene sempre creata con cariche fisse (massimo numero di cariche: 20). Tirare 1d100 sulla tabella seguente prima per determinare il numero di incantesimi e una seconda volta per stabilire il numero di cariche della bacchetta; fare quindi riferimento alla Tabella 1.9 per determinare gli incantesimi casualmente, in base al livello e al ramo di magia prescelto (v. tab. 1.1a).

**Tab. 1.8d - Poteri e Cariche di Bacchette**

D100	Nr Poteri	Nr Cariche
01-50	1	10
51-90	2	15
91-100	3	20

Per attivare il potere della bacchetta, chi la impugna deve pronunciare una parola magica predefinita mentre si concentra sull'effetto desiderato, che si manifesta partendo dalla punta dell'oggetto. Solo un incantatore che appartiene allo stesso ramo magico della bacchetta (arcano o divino) può usarla, ad eccezione di quelle con poteri di divinazione, usabili da qualsiasi incantatore.

Nel caso 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 8 danni per carica rimasta a tutti i presenti entro un raggio di 9 metri, ma è concesso un TS Corpo per dimezzare le ferite.

### Bastoni Magici

I bastoni sono spessi anche due pollici e la loro lunghezza varia da 1,7 a 2,2 metri. Ogni bastone può possedere uno o più incantesimi che funzionano a cariche, a frequenza temporale o essere permanenti. Tirare 1d100 sulla tabella 1.8e per stabilire casualmente che tipo di poteri possiede il bastone.

**Tab. 1.8e – Poteri dei Bastoni**

D100	Tipo di Potere
01-05	1 incantesimo a cariche
06-15	2 incantesimi a cariche
16-30	3 incantesimi a cariche
31-46	4 incantesimi a cariche
47-50	5 incantesimi a cariche
51-55	1 incantesimo a frequenza
56-65	2 incantesimi a frequenza
66-70	3 incantesimi a frequenza
71-75	1 incantesimo permanente
76-80	2 incantesimi permanenti
81-90	Bonus offensivo e incantesimo *
91-00	Poteri misti **

**Nota (\*):** tirare 1d100 sulla tabella sottostante per scoprire il bonus offensivo del bastone, poi ritirare sulla tabella 1.8e per determinare quanti poteri possiede, e infine utilizzare la tabella 1.9 per determinare il tipo di incantesimo in base al livello e al ramo di magia prescelto (v. tab. 1.1a).

D100	01-50	51-70	71-85	86-95	96-00
<b>Bonus</b>	+1	+2	+3	+4	+5

**Nota (\*\*):** con poteri misti si intende che il bastone può avere sia poteri a cariche che a frequenza che permanenti. Il DM deve decidere quale combinazione di poteri dare al bastone tenendo in considerazione questi limiti:

- 1 permanente e 1 a frequenza temporale
- 1 permanente e fino a 4 a cariche
- 2 a frequenza e fino a 4 a cariche

Una volta stabiliti numero e uso dei poteri del bastone, utilizzare la tabella 1.9 per determinare ogni incantesimo in base al livello e al ramo di magia prescelto (v. tab. 1.1a).

Per attivare il potere del bastone, chi lo impugna deve pronunciare una parola magica predefinita mentre si concentra sull'effetto desiderato, che si manifesta partendo dalla punta dell'oggetto. Solo un incantatore che appartiene allo stesso ramo magico del bastone (arcano o divino) può usarlo, ad eccezione di quelli con poteri di divinazione, usabili da qualsiasi incantatore.

Nel caso un bastone venga incantato 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 8 danni per carica rimasta a tutti i presenti entro un raggio di 9 metri, ma è concesso un TS Corpo per dimezzare le ferite.

### Pergamene Magiche

Le pergamene magiche sono vergate nella lingua della magia e possono essere di due tipi: pergamene con formule di incantesimi e pergamene con incantesimi attivabili, incluse quelle maledette che si attivano non appena vengono lette. Naturalmente esistono anche altri supporti su cui poter scrivere incantesimi (tavole, pietre, colonne), ma le pergamene sono più semplici e più comode da usare.

#### Pergamene con Formula

Si tratta di pergamene che contengono una singola formula magica che può essere aggiunta al libro degli incantesimi di un incantatore, per permettergli di richiamare quelle energie magiche memorizzandole grazie allo studio quotidiano. Nelle nazioni in cui il livello di magia arcana è alto (es. Glantri, Alphatia, Thyatis), gli incantatori arcani possono decidere di rivolgersi ad una gilda o a una scuola di magia per acquistare una formula magica particolarmente ambita. In tal caso, l'acquisto è possibile solo per formule di incantesimi della tradizione tipica di quella nazione, e limitatamente a effetti dal 1° al 6° livello. Il valore d'acquisto (in monete d'oro) di un incantesimo sul mercato regolare è il seguente:

Liv.	1°	2°	3°	4°	5°	6°
<b>Valore</b>	2.000	3.000	5.000	6.000	8.000	10.000

Acquistare formule magiche in nazioni con livello di magia arcana medio è molto più costoso, visto che i valori sopra riportati raddoppiano, mentre è impossibile acquistare formule magiche in regioni con livelli magici più arretrati.

È infine possibile ottenere una formula magica sfruttando il mercato nero della magia, presente sia nelle regioni con livello magico alto e medio. Il costo in questo caso è sempre inferiore del 10% rispetto a quello ufficiale in base alla zona, e inoltre il mercato nero permette di ottenere anche formule non di tradizione, limitatamente ai primi sei livelli, anche se in tal caso il costo schizza al doppio di quello delle formule tradizionali (e ovviamente la provenienza di queste formule è sempre di dubbia origine, quindi è anche possibile subire truffe e pagare fiori di monete per rune senza alcun valore).

#### Pergamene con Incanto

La pergamena conserva l'energia attiva di uno o più incantesimi, che può essere rilasciata quando serve, senza intaccare gli incantesimi memorizzati dal soggetto. Pronunciando la formula associata all'incantesimo, le energie fuoriescono dal supporto cancellando le rune di quella magia (ogni formula è quindi ad uso singolo). Tirare 1d10 per stabilire il numero di incantesimi presenti sulla pergamena, e infine utilizzare la Tabella 1.9 per determinare il tipo di incantesimo in base al livello e al ramo di magia prescelto (v. tab. 1.1a).

1-5. 1 incantesimo; 6-8. 2 incantesimi; 9-10. 3 incantesimi

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). Ad esclusione delle maledizioni, che colpiscono chiunque le legga, 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 che venerano la divinità che ha concesso la preghiera sacra (quindi ad esempio non è possibile per un sacerdote di Ixion usare una preghiera sacra scritta per Khoronus). Chiunque sia in grado di usare una *lettura del magico* può comprendere e leggere le rune su una pergamena arcana, 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 è 10% per differenza tra il livello di potere della pergamena e quello padroneggiato dal lettore.

## Libri Occulti

Questo genere di scritti può contenere incantesimi, formule o dissertazioni su argomenti occulti. Tirare 1d100 e consultare la Tabella 1.8f per stabilire il contenuto del libro.

**Tab. 1.8f – Libri occulti**

D100	Natura del libro	Valore (m.o.)
01-15	Argomento Comune	3d10 × 10
16-30	Argomento Oscuro	3d20 × 10
31-50	Formula magica (1d4)	Prezzo costo × 2
51-70	Incantesimo a uso singolo (1d4)	100 × livello
71-80	Incantesimo a frequenza	v. Tab. 1.1b
81-90	Effetto permanente	10.000
91-00	Libro intelligente *	*

### Libri non magici

Sono libri che trattano di argomenti svariati (più o meno occulti), ma che non contengono alcuna formula né possiedono proprietà magiche. Sono utili agli incantatori arcani per aumentare le proprie conoscenze ed espandere il valore della biblioteca arcana, necessaria per le ricerche magiche.

### Libri con formule magiche

Il libro contiene una singola formula magica che può essere aggiunta al libro degli incantesimi di un incantatore. Fare riferimento al paragrafo sulle *Pergamene con Formula* nella pagina precedente per maggiori dettagli e tirare 1d100 sulla tabella 1.9 per stabilire di quale incantesimo si tratta.

### Libri con incantesimi

Un libro dotato di un incantesimo è utilizzabile da qualsiasi individuo che riesca a leggere la lingua della magia mentre si concentra sull'effetto da produrre. L'incantesimo può essere di qualsiasi scuola e livello di potere (v. tab. 1.9), e asseconda che l'incantesimo sia ad uso singolo o a frequenza, la formula scomparirà dopo il primo utilizzo, viceversa permane sul libro ma sarà riutilizzabile solo entro un certo lasso di tempo (settimanalmente o giornalmente, tirare 1d100 sulla tabella sottostante per determinarlo casualmente).

D100	01-50	51-70	71-80	81-85
<b>Frequenza</b>	1/gg	2/gg	3/gg	1/settimana

### Libri con effetti permanenti

Questi volumi sono oggetti leggendari creati da esseri con enormi poteri come dono per i propri alleati più fedeli. Un libro capace di produrre un effetto magico permanente è utilizzabile da qualsiasi individuo che riesca a leggerlo per intero. La lettura completa impiega un giorno per livello della magia contenuta, e al termine il soggetto acquisisce in maniera permanente una capacità peculiare a scelta tra le seguenti (tirare 1d6 per determinarla casualmente): 1-2. +2 punti a una caratteristica; 3-4. +1 al TxC; 5-6. +1 a un tipo di TS.

Il libro scompare una volta letto e riappare in una locazione casuale con un aspetto differente, mentre la sua magia impedisce ai precedenti proprietari di ritrovarlo con magie divinatorie. Se un lettore dovesse nuovamente mettere le mani sullo stesso libro, egli non vedrebbe che pagine bianche al suo interno, e non potrebbe ottenere altri effetti dal tomo.

### Libri intelligenti

Esistono anche tomi a cui è legata l'anima di qualche creatura magica dalle grandi conoscenze, libri capaci di parlare o dialogare telepaticamente con chi li maneggia. Questi libri seguono le regole per gli oggetti intelligenti (v. tab. 1.10). A volte lo spirito del libro impazzisce e comanda il suo possessore per portare caos e morte intorno a sé, mentre altre si considera alla stregua di un mentore e agisce in maniera protettiva e ossessiva nei confronti del suo possessore.

### Aspetto di un libro

Di seguito viene fornito un sistema per determinare casualmente l'aspetto dei libri. Tirate 1d8 +1 ogni 100 m.o. di valore del libro, quindi cercate il risultato qui sotto:

**Tabella 7.3 – Copertina di un libro**

d10	Aspetto della Copertina
1-4	Si tratta di una serie di pergamene, raccolte in un contenitore (tirare 1d12 e consultare la colonna Materiale della Tabella 7.4).
5-7	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 7.4.
8-9	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.
10+	Si tratta di più volumi di un'unica opera con una copertina fatta di un materiale speciale (tirare 1d12 e consultare la colonna Materiale della Tab. 7.4)

Tutti i libri sono provvisti di un certo tipo di rilegatura e di una chiusura: per determinare il materiale, tirate 1d6 e consultate la colonna Materiale nella Tabella 7.4. Tirate infine 1d12 e consultate la colonna Ornamenti della Tabella 7.4 per determinare gli ornamenti presenti (stampati, dipinti o incisi) sulla copertina o all'interno delle pagine.

**Tab. 7.4 – 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 da lucchetti, trappole magiche o maledizioni, e spetta al DM decidere in base al tipo di libro e al suo valore, tenendo a mente che di solito più un volume è prezioso e più probabile sarà la presenza di protezioni.

Come tocco finale, il DM dovrebbe fornire ai volumi titoli altisonanti e attribuire loro degli autori ricorrenti. Di seguito viene riportata una serie di tabelle per determinare casualmente il titolo, l'autore e il soggetto di un libro. Il DM può aggiungere altre definizioni, autori o argomenti a piacere.

**Tab. 7.5 – 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. 7.6 – 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

**7.61 – Arte**

D6	Tipo
1	Letteratura
2	Musica/Canto
3	Pittura
4	Poesia
5	Scultura
6	Teatro

**7.62 – Creature**

D6	Tipo
1	Animali
2	Draghi
3	Giganti
4	Non-morti
5	Planari
6	Umanoidi

**7.63 – Leggende**

D6	Tipo
1	Creatura
2	Epoca
3	Luogo
4	Oggetto
5	Persone
6	Popolo

**7.64 – Magia**

D6	Tipo
1	Arcana
2	Divina
3	Alchimia
4	Artefatti
5	Costrutti
6	Oggetti

**7.65 – Natura**

D6	Tipo
1	Agricoltura
2	Allevamento
3	Caccia e Pesca
4	Luogo
5	Mineralogia
6	Piante/Erbe

**7.66 – Politica**

D6	Tipo
1	Araldica
2	Eventi
3	Luogo
4	Personalità
5	Popolo/Razza
6	Relaz. internazionali

**7.67 – Religione**

D6	Tipo
1	Chiesa
2	Culto
3	Divinità
4	Gruppo sociale
5	Luogo
6	Pantheon

**7.68 – Scienza**

D6	Tipo
1	Architettura
2	Astronomia
3	Economia
4	Ingegneria
5	Medicina
6	Metallurgia

**7.69 – 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 7.7 – Generazione Casuale dell’Autore**

D%	Arte	D%	Scienza
01-15	Elshetara	01-20	Elsan Saroso
16-30	Guidarezzo	21-40	Gimlireen
31-45	Helena Daphnotarius	41-50	Idraote
45-60	Kythria	51-65	Lucius Linton
61-80	Matterdy	66-80	<i>Skarrad</i>
81-00	Mylrthendal	81-00	<i>Syrklist</i>
D%	Creature	D%	Magia
01-15	Bensarian di Kevar	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	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’Amberville</i>
91-00	Simon de Ville	31-33	<i>de Casanegra</i>
D%	Leggende	D%	Religione
01-10	Akmad ibn Yussef	01-15	Alfric Oderbry
11-15	Asvorja Cercalberi	16-30	Farid ibn Hamid
16-25	Azlum Swith	31-50	Sherlane Halaran
26-35	Bensarian di Kevar	51-70	Simon Stone
36-45	Claransa	71-85	Talasar Ecbashur
46-50	Dyradyl Feadiel	86-00	Wulf von Klagendorf
51-55	Istakhr		
56-60	Latshyr Albrondur		
61-65	Mai-Faddah		
66-75	Mealidan Mealidil		
76-85	Raman Nabonidus		
86-91	Wastoure		
92-00	Zelazel		
D%	Natura	D%	Storia
01-20	Bensarian di Kevar	01-15	Alrethus di Hule
21-40	Durifern	16-40	Bensarian di Kevar
41-70	Jorodrin Feadiel	41-55	Madiera
71-00	Reginald di Darokin	56-80	Mealidan Mealidil
D%	Politica	D%	Arte
01-10	Abdullah Hazarkan	01-15	Elshetara
11-25	Corwyn Mauntea	16-30	Guidarezzo
26-35	Gylharen	31-45	Helena Daphnotarius
36-50	Lucius Linton	45-60	Kythria
51-65	Oran Meditor	61-80	Matterdy
66-78	Sasheme Vickers	81-00	Mylrthendal
79-90	Sharlikran		
91-00	Ulard Forster		

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’Amberville Etienne, Henri, Marie, ecc. – si veda il Gazetteer 3 per dettagli sui membri di queste famiglie).

**Tab. 1.9 - Poteri per Bacchette, Bastoni, Pergamene, Accessori e Oggetti insoliti**

Tirare 1d100 per determinare se l'oggetto possiede magia arcana (01-60) o divina (61-00), poi tirare il d% per stabilire il livello e la scuola di ogni singolo incantesimo (nel caso di oggetti arcani) o il livello nel caso di oggetti divini. Una volta identificato livello e scuola, fare riferimento alle tabelle 1.9a-h per determinare specificatamente gli effetti arcani, e alla tabella 1.9i per quelli divini.

*Nota: in corsivo sono riportate le forme inverse degli incantesimi.*

**01-60: Magia Arcana      61-100: Magia Divina**

<i>Tabella Magia Arcana</i>				<i>Tab. Magia Divina</i>	
<i>D100</i>	<i>Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Scuola</i>	<i>D100</i>	<i>Livello</i>
01-30	1°	01-20	Abiurazione	01-30	1°
31-50	2°	21-30	Ammaliamento	31-50	2°
51-60	3°	31-40	Divinazione	51-65	3°
61-70	4°	41-50	Evocazione	66-80	4°
71-80	5°	51-60	Illusione	81-90	5°
81-89	6°	61-75	Invocazione	91-97	6°
90-95	7°	76-85	Necromanzia	98-00	7°
96-98	8°	86-00	Trasmutazione		
99-00	9°				

**Tab. 1.9a - Incantesimi di Abiurazione (Liv. 1-9)**

<i>D100</i>	<i>Primo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Secondo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Terzo Livello</i>
01-15	Barriera impermeabile	01-25	Allarme magico	01-15	Barriera elettrica
16-40	Contrastare elementi	26-45	Apnea	16-30	Cerchio di protezione dal male
41-50	Guardiano naturale	46-55	Barriera riflettente	31-40	Concentrazione
51-74	Protezione dal male	56-60	Cerchio di simulazione	41-55	Dissolvi magie
75-94	Scudo magico	61-65	Chiavistello magico	56-65	Libera persone
95-00	Sigillo arcano	66-75	Protezione mentale	66-75	Pelle di legno
		76-80	Rune esplosive	76-85	Protezione da proiettili normali
		81-00	Scudo deflettente	86-95	Riparo sicuro
				96-00	Trappola di fuoco
<i>D100</i>	<i>Quarto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Quinto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Sesto Livello</i>
01-30	Aura difensiva	01-20	Aura di sicurezza	01-15	Ancora dimensionale
31-40	Barriera naturale	21-35	Intercetta incantesimi *	16-35	Barriera anti-magia
41-55	Guscio rivelatore	36-50	Libertà	36-40	Catene arcane
56-60	Passaggio nella lava	51-55	Lucchetto magico	41-50	Gabbia di forza
61-65	Runa di guardia	56-70	Pelle di pietra	51-60	Globo di invulnerabilità
66-80	Scaccia maledizioni	71-90	Schermo occultante	61-65	Preservare
81-00	Scudo elementale	91-00	Trappola di ghiaccio	66-80	Protezione elementale estesa
				81-00	Spezzare incantamento
<i>D100</i>	<i>Settimo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Ottavo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Nono Livello</i>
01-20	Bandire	01-10	Baluardo	01-10	Annullare immunità
21-35	Barriera dimensionale	11-30	Barriera mentale	11-25	Distruzione del magico
36-55	Energia purificatrice	31-45	Campo di forza	26-45	Immunità
56-65	Epurare invisibilità	46-60	Interdizione arcana	46-50	Imprigionare
66-80	Pelle d'acciaio	61-75	Schermo difensivo	51-65	Muro prismatico
81-95	Respingi incantesimi	76-80	Scudo da duello	66-80	Raggio anti-magia
96-00	Simulacro protettivo	81-00	Sfera protezione dalla magia	81-90	Ripristinare
				91-00	Scudo entropico

(\*) solo su pergamene (costo 4.000 m.o.)

**Tab. 1.9b - Incantesimi di Ammalimento (Liv. 1-9)**

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-15	Amicizia	01-10	Charme animali	01-15	Amnesia
16-35	Charme persone	11-35	Controllare umanoidi	16-50	Blocca persone
36-45	Esitazione	36-40	Estasi	51-60	Controllare animali
46-55	Oratoria	41-70	Paura	61-65	Simbolo di paura
56-70	Parola del comando	71-80	Risata incontenibile	66-85	Sonno fatato
71-90	Sonno	81-85	Simbolo di stordimento	86-00	Suggestione
91-00	Stordire	86-00	Zona di verità		
<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-30	Charme mostri	01-30	Blocca mostri	01-25	Alterare la memoria
31-60	Confusione	31-40	Comando inconscio	26-40	Charme piante
61-75	Controllare emozioni	41-45	Controllare giganti	41-50	Controllare draghi
76-85	Controllare piante	46-60	Demenza precoce	51-75	Regressione mentale
86-95	Ipnatismo	61-75	Dominare persone	76-00	Suggestione di massa
96-00	Simbolo di discordia	76-85	Imposizione		
		86-95	Nebbia mentale		
		96-00	Simbolo di amnesia		
<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Ottavo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Nono Livello</b>
01-10	Collare dell'asservimento	01-30	Apertura mentale	01-40	Dominare mostri
11-15	Controllare elementali	31-60	Charme di massa	41-90	Paralisi di massa
16-40	Danza	61-90	Controllare viventi	91-00	Parola del sonno
41-55	Esigere	91-00	Simbolo di sonno		
56-80	Parola incapacitante				
81-95	Risonanza empatica				
96-00	Simbolo di follia				

**Tab. 1.9c - Incantesimi di Divinazione (Liv. 1-9)**

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-10	Analizzare	01-20	ESP	01-20	Comunicazione
11-15	Bussola	21-30	Individuare costruzioni nascoste	21-30	Custode vigile
16-30	Individuare il magico	31-50	Individuare il male	31-40	Identificare specie
31-35	Individuare non-morti	51-60	Lingua animale	41-55	Lingue
36-40	Intuizione	61-75	Localizzare oggetti	56-60	Ombra strisciante
41-50	Lettura dei linguaggi	76-90	Vedere l'invisibile	61-75	Presagio
51-60	Lettura del magico	91-95	Verità del sangue	76-95	Spiare
61-70	Localizzare metalli	96-00	Visioni della memoria	96-00	Visione della morte
71-80	Localizzare specie				
81-85	Lungavista				
86-90	Marcatempo				
91-95	Ricerca informazioni				
96-00	Vento sussurrante				
<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-10	Individuare mutaforma	01-10	Contattare piani esterni	01-25	Fiamma di giustizia
11-30	Localizzare creatura	11-20	Déjà-vu	26-65	Richiamo telepatico
31-40	Mappa magica	21-40	Lingua universale	66-00	Vista arcana
41-45	Occhi del morto	41-55	Memoria		
46-60	Occhio dello stregone	56-75	Telepatia		
61-70	Scrutare	76-80	Traccia di fuoco		
71-80	Seconda vista	81-00	Vista rivelante		
81-90	Sesto senso				
91-00	Vista penetrante				
<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Ottavo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Nono Livello</b>
01-30	Conoscenza	01-25	Divinazione ultima	01-30	Assorbire conoscenze
31-65	Copia incantesimo	26-45	Globo della sapienza	31-60	Mappa rivelatrice
66-90	Mente collettiva	46-70	Momento di prescienza	61-00	Previsione
91-00	Specchio del passato	71-00	Rivela locazioni		

Tab. 1.9d - Incantesimi di Evocazione (Liv. 1-9)

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-05	Catrame	01-10	Corda magica	01-20	Contentitore magico
06-25	Cavalcaturo fatata	11-20	Creare proiettili	21-30	Contentitore maledetto
26-50	Esplosione elementale	21-40	Evoca alleato animale	31-40	Creare aria
51-65	Munizioni inesauribili	40-60	Freccia acida	41-55	Pugno di roccia
66-85	Servitore invisibile	61-75	Nube maleodorante	56-60	Sigillo del serpente
86-00	Sputo acido	76-90	Ragnatela	61-65	Simulacro liquido
		91-00	Stretta rocciosa	66-95	Spruzzo acido
				96-00	Viceversa
<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-05	Ali della fenice	01-05	Creare legno	01-05	Amante fantasma
06-10	Arma inesauribile	06-15	Creare mostri normali	06-10	Convocare
11-20	Copia fedele	16-30	Creazione minore	11-15	Creare pietra
21-25	Creare atmosfera	31-35	Distorsione elementale	16-20	Disperdere
26-30	Creare tessuto	36-50	Evoca elementali	21-30	Duplicazione magica
31-40	Evoca alleato mostruoso	51-60	Muro di pietra	31-50	Evoca alleato planare
41-50	Evoca rifugio	61-70	Nube mortale	51-60	Muro di ferro
51-55	Fauci della terra	71-75	Pioggia di terrore	61-70	Nebbia acida
56-60	Museruola magica	76-80	Potere elementale	71-80	Nube velenosa
61-65	Nebbia solida	81-95	Teletrasporto	81-85	Salto dimensionale
66-70	Parete di roccia	96-00	Tunnel dimensionale	86-90	Sentiero dell'arcobaleno
71-75	Passa roccia			91-95	Specchio comunicante
76-85	Porta dimensionale			96-00	Viaggio elementale
86-92	Tromba d'aria				
93-00	Vortice acido				
<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Ottavo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Nono Livello</b>
01-05	Creare ferro	01-15	Creare acciaio	01-20	Cancello
06-15	Creare mostri magici	16-30	Nave di nuvola	21-25	Cerchio di teletrasporto
16-25	Creazione maggiore	31-60	Nube corrosiva	26-45	Connessione
26-30	Evoca oggetto	61-00	Teletrasporto di massa	46-65	Creare qualunque mostro
31-40	Nube esplosiva			66-70	Fiume di sabbia
41-45	Pioggia acida			71-80	Labirinto astrale
46-50	Prigione dimensionale			81-85	Maremoto
51-60	Rifugio dimensionale			86-95	Sfera acida
61-65	Soccorso			96-00	Uragano
66-75	Spostamento planare				
76-85	Teletrasporto superiore				
86-90	Trasporto via roccia				
91-00	Vincolo planare				

**Tab. 1.9e - Incantesimi di Illusione (Liv. 1-9)**

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-10	Aura dissimulante	01-10	Bocca magica	01-30	Allucinazione mortale
11-25	Camuffamento	11-25	Creazione spettrale	31-45	Illusione vegetale
26-35	Celarsi ai non-morti	26-40	Immagini illusorie	46-55	Iscrizione segreta
36-45	Manto del terrore	41-55	Invisibilità	56-70	Muro illusorio
46-60	Mentire	56-60	Maschera di morte	71-00	Sfera di invisibilità
61-70	Nascondere tracce	61-70	Mimetismo		
71-80	Spruzzo colorato	71-80	Sfocatura		
81-90	Suono fantasma	81-90	Silenzio individuale		
91-00	Ventriloquio	91-00	Trama ipnotica		
<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-30	Distorsione	01-10	Immagine persistente	01-20	Fuorviare
31-50	Invisibilità migliorata	11-20	Incantesimo d'ombra	21-50	Illusione programmata
51-60	Mostro d'ombra	21-30	<i>Incubo</i>	51-65	Nemesi
61-70	Pensieri fittizi	31-45	Inganno	66-90	Olografia
71-95	Terreno illusorio	46-55	Moltiplica immagine	91-00	Ombra solida
96-00	Terrori notturni	56-65	Sogno		
		66-75	Trama iridescente		
		76-90	Travestimento		
		91-00	Visione falsa		
<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Ottavo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Nono Livello</b>
01-10	Animare ombre	01-30	Impersonare	01-50	Illusione mortale
11-15	Cerchio fatato	31-50	Incantesimo d'ombra superiore	51-80	Realtà illusoria
16-30	Gemello d'ombra	51-75	Miraggio arcano	81-00	Ubiquità
31-50	Incubo illusorio	76-00	Trama scintillante		
51-80	Invisibilità di massa				
81-00	Velo				

**Tab. 1.9f - Incantesimi di Invocazione (Liv. 1-9)**

<b>D100</b>	<b>Primo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Secondo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Terzo Livello</b>
01-15	Dardo incantato	01-10	Dardo accecante	01-20	Cono di gelo
16-20	Disco levitante	11-20	Dardo elementale	21-40	Fulmine magico
21-35	Luce magica	21-30	Fiamma magica	41-55	Luce perenne
36-40	Luci fatate	31-40	Folata di vento	56-75	Palla di fuoco
41-50	Mani brucianti	41-45	Muro di vuoto	76-85	Rombo di tuono
51-60	Onda sonora	46-55	Occhi di bragia	86-00	<i>Tenebre perenni</i>
61-70	Raggio elementale	56-65	Pirocinesi		
71-75	Spinta possente	66-70	<i>Raggio di luna</i>		
76-85	Stretta folgorante	71-75	Raggio di sole		
86-00	<i>Tenebre magiche</i>	76-90	Sfera incendiaria		
		91-00	Soffio arcano		
<b>D100</b>	<b>Quarto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Quinto Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Sesto Livello</b>
01-05	Attacco solare	01-20	Fiamma purificatrice	01-30	Lampo solare
06-15	Lancia di ghiaccio	21-30	Frusta di vento	31-50	Mano possente
16-25	Mano interposta	31-40	Fulmine oscuro	51-80	Sfera raggelante
26-35	Muro d'acqua	41-70	Onda elementale	81-00	Tentacolo infuocato
36-45	Muro di fuoco	71-00	Scarica di fulmini		
46-55	Muro di ghiaccio				
56-65	Muro di vento				
66-70	Raffica di vento				
71-80	Sfere elettrizzanti				
81-90	Strali elementali				
91-00	Tempesta di ghiaccio				
<b>D100</b>	<b>Settimo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Ottavo Livello</b>	<b>D100</b>	<b>Nono Livello</b>
01-20	Catena di fulmini	01-15	Ghiaccio perenne	01-15	Furia infuocata
21-40	Fuoco dilaniante	16-40	Mano stritolante	16-35	Raggio polare
41-65	Palla di fuoco ritardata	41-50	Morte esplosiva	36-50	Ruggito possente
66-75	Ragnatela infiammante	51-75	Pioggia di fuoco	51-70	Sciame di meteore
76-00	Spada	76-00	Spruzzo prismatico	71-80	Spada di luce
				81-00	Tempesta di fulmini

**Tab. 1.9g - Incantesimi di Necromanzia (Liv. 1-9)**

<i>D100</i>	<i>Primo Livello</i>
01-20	Guarigione necromantica
21-30	Simbolo di debolezza
31-50	Soffocare
51-60	Sussurro maledetto
61-85	Tocco del ghoul
86-00	Tosse spastica

<i>D100</i>	<i>Quarto Livello</i>
01-15	Contagio
16-25	Freccia nera
26-50	Maledizione
51-60	Manipolazione corporea
61-70	Possessione delle spoglie
71-90	Raggio vampirico
91-00	Vincolo spirituale

<i>D100</i>	<i>Settimo Livello</i>
01-30	Controllare non-morti
31-50	Fusione necromantica
51-75	Lamento lugubre
76-00	Risucchio vitale

<i>D100</i>	<i>Secondo Livello</i>
01-15	Cadavere ambulante
16-35	Indebolire non-morti
36-50	Mano spettrale
51-60	Morte apparente
61-70	<i>Potenziare non-morti</i>
71-85	Raggio di indebolimento
86-00	Tocco devastante

<i>D100</i>	<i>Quinto Livello</i>
01-20	Animazione dei morti
21-30	Aura spettrale
31-45	Blocca non-morti
46-65	Giara magica
66-75	Metamorfosi necromantica
76-90	Oblio
91-00	Supplizio empatico

<i>D100</i>	<i>Ottavo Livello</i>
01-15	Clonare
16-20	Corpo di sabbia
21-25	Creare non-morti superiori
26-29	<i>Distuggi filatterio</i>
30-32	Filatterio vitale *
33-37	Longevità
38-57	Orrido avvizzimento
58-75	Parola accecante
76-90	Ricettacolo mistico
91-00	Vincolo necromantico

<i>D100</i>	<i>Terzo Livello</i>
01-25	Distuggere non-morti
26-45	Dolore mortale
46-55	<i>Guarire non-morti</i>
56-80	Morso del vampiro
81-00	Rubare il respiro

<i>D100</i>	<i>Sesto Livello</i>
01-20	Creare non-morti
21-40	Morte
41-60	Reincarnazione
61-70	Servigio mortale
71-80	Sguardo maledetto
81-90	Simbolo di dolore
91-00	Spaccaossa

<i>D100</i>	<i>Nono Livello</i>
01-15	Alter Ego
16-35	Controllare costrutti
36-45	Creare ibridi
46-55	<i>Liberare l'anima</i>
56-75	Parola mortale
76-90	Simbolo di morte
91-95	Sonno maledetto
95-00	Vincolare l'anima *

(\*) incantesimo rinvenuto solo come formula su pergamena o libro

Tab. 1.9h - Incantesimi di Trasmutazione (Liv. 1-9)

<i>D100</i>	<i>Primo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Secondo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Terzo Livello</i>
01-10	Aiuto domestico	01-03	Affondare	01-03	Arma elementale
11-12	Aria calda	04-10	Alterare fuochi normali	04-08	Climatizzare ambiente
13-15	Arma ritornante	11-15	Arma magica	09-12	Controllo degli elementi
16-20	Caduta morbida	16-25	Capacità temporanea	13	Fertilità
21-22	Colla	26	Carenare	14-24	Forma gassosa
23-27	Colorare	27-28	Colpo sicuro	25-28	Forma liquida
28-30	Dardo infallibile	29-32	Elasticità	29-30	Forma sabbiosa
31-33	Equilibrio marinaro	33-37	Fusione corporea	31	Incantare dardi
34-40	Estetismo	38-42	Guardia notturna	32-40	Infravisione
41-42	Evaporazione magica	43-50	Levitazione	41-49	Ingrandire
43-50	Fluttuare	51-57	Mani di pietra	50-53	Lentezza
51-55	Galleggiare	58-61	Marcire	54-60	Metamorfosi animale
56-57	Gambe molli	62-71	Nuotare	61-66	Respirare elemento
58-60	Inciampare	72-80	Rifocillare	67-69	Riflessi fulminei
61-63	Infreddolire	81-88	Rinnovare	70-73	Rimpicciolire
64-68	Intralcicare	89-97	Scassinare	74	Rocce in sassi
69-72	Lungopasso	98-00	Scolpire legno	75	Sassi in rocce
73-78	Movimenti del ragno			76	Sterilità
79-80	Pioggia magica			77-80	Trasmutare liquidi
81-83	Proiettili magici			81-90	Velocità
84-88	Psicocinesi			91-00	Volare
89-90	Saltare				
91-93	Scavare				
94-95	Scolorire				
96-00	Unto				
<i>D100</i>	<i>Quarto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Quinto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Sesto Livello</i>
01-10	Abilità eccezionale	01-09	Agilità felina	01-05	Alterazione della magia
11-14	Abilità rubata	10	Consumare cinnabryl	06-10	Animare armi
15-17	Acqua aeriforme	11-13	Dardo fatale	11-14	Arma mortale
18-19	Aria liquida	14-17	Debolezza	15-24	Carne in pietra
20-30	Autometamorfosi	18-22	Dissoluzione	25-28	Controllare i liquidi
31-38	Conversione magica	23-26	Fiacchezza	29-32	Controllare i venti
39-45	Eroismo	27-31	Forma elementale	33-35	Controllare le correnti
46-50	Forma bestiale	32-40	Forza taurina	36-39	Controllo inerziale
51-53	Forma fiammeggiante	41-45	Frantumare	40-49	Disintegrazione
54-56	Forma glaciale	46-47	Fuoco d'assedio	50-54	Evanescenza
57-58	Gittata eccezionale	48-51	Goffaggine	55-60	Forma eterea
59-63	Incantare oggetti	52-56	Indurire	61-62	Lava in roccia
64-66	Magnetismo	57-60	Ipervelocità	63-66	Legno pietrificato
67-69	Manipolazione vegetale	61-70	Penetrare le difese	67-72	Pietra in carne
70-79	Metamorfosi	71-72	Porta di roccia	73-74	Porta magica
80-89	Passa pareti	73-82	Telecinesi	75-76	Rituale propiziatorio
90	Pilota automatico	83-91	Tempra ferrea	77-78	Roccia in lava
91-94	Scolpire pietra	92-95	Trasformazione forzata	79-85	Terre mobili
95-98	Trasmutazione acqua	96-00	Veicolo incantato	86-95	Trasformazione
99-00	Trasparenza			96-00	Trasmutare solidi
<i>D100</i>	<i>Settimo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Ottavo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Nono Livello</i>
01-15	Accumulatore magico	01-10	Alterazione spaziale	01-10	Armata di pietra
16-20	Agitare le acque	11-20	Attacco devastante	11-35	Cambiaforma
21-25	Calmare le acque	21-30	Aura elementale	36-45	Cristallizzare
26-35	Controllo della gravità	31-45	Corpo astrale	46-75	Ferma tempo
36-50	Controllo del tempo atmosferico	46-60	Immaterialità	76-90	Forza dei giganti
51-65	Metamorfosi naturale	61-75	Metamorfosi superiore	91-00	Pietrificazione di massa
66-75	Risucchio magico	76-85	Permanenza		
76-90	Roccia	86-90	Pietre incandescenti		
91-95	Trasferire incantamento	91-95	Ritardo		
96-00	Vascello incantato	96-00	Vetracciaio		

Tab. 1.9i - Incantesimi Divini (Liv. 1-3)

<i>D100</i>	<i>Primo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Secondo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Terzo Livello</i>
01-04	Aiuto divino	01-02	Anatema	01-02	Audacia
05	Alterare scritti	03-04	Apnea	03-04	Barriera magnetica
06-08	Amicizia	05-06	Arma divina	05	Blocca spiriti
09	Armatura d'ossa	07-08	Arma magica	06-07	Bufera di neve
10-12	Armatura sacra	09	Astrazione dello spirito	08-09	Calmare emozioni
13-15	Artigli del demone	10	Aura d'ombra	10-11	Cecità/sordità
16-17	Aura sacra	11	Aura spirituale	12-14	Cerchio di protezione dal male
18-19	Bacche benefiche	11	Benedizione	15	Colori di guerra
20	Benedire le rune	16-20	Blocca persone	16-17	Controllo della temperatura
21-22	Blocca animali	21-22	Causa stordimento	18	Cornucopia
23-30	Cura ferite leggere	23-24	Charme animali	19-20	Crescita animale
31-32	Ferita sanguinante	25	Conoscere le rune	21-23	Cura cecità/sordità
33-34	Fuoco fatuo	26-27	Crea fuoco	24-28	Cura ferite gravi
35	Genealogia	28-29	Cura stordimento	29-30	Cura malattie
36	Guardiano naturale	30	Dissolvi nebbia	31	Dissacrare
37-45	Individuare il magico	31	Divora fiamme	32-35	Dissolvi magie
46	Individuare veleni	32-33	Evoca alleato animale	36	Evoca ombre
47-50	Infliggi ferite leggere	35	Evoca totem	37	Evoca spiriti minori
51-52	Intralciare	35	Fascio di luce	38-39	Evocare fulmini
53-54	Lancia di spine	36	Fiamma liquida	40	Evocare turbini
55-56	Libera animali	37-38	Folata di vento	41	Fascino
57	Localizzare l'acqua	39-40	Furia	42	Fondersi con la pietra
58-60	Localizzare specie	41	Gorgo marino	43	Fortuna avversa
61-65	Luce magica	42-45	Individuare il male	44	Fortuna minore
66-67	Luminosità	46-47	Individuare l'allineamento	45-46	Forza di volontà
68-69	Nascondere tracce	48	Ispirazione poetica	47	Furtività
70-73	Parola del comando	49-52	Libera persone	48-50	Glifo di interdizione
74	Predire il tempo	53-54	Lingua animale	51	Idillio amoroso
75-79	Protezione dal male	55	Localizzare totem	52-54	Incantesimo del colpire
80-81	Purificare cibi e acqua	56	Modellare il corallo	55-56	Incantesimo del parare
82	Richiamo della mandria	57-58	Occultare l'allineamento	57-59	Infliggi ferite gravi
83-84	Rivela bugie	59-60	Oscurare	60-61	Infliggi malattie
85-86	Santuario	61-62	Passo sicuro	62	Lamento dell'ubriaco
87-88	Scaccia paura	63	Porta d'ombra	63	Libera spiriti
89-90	Scopri pericolo	64-65	Potere curativo	64-67	Luce perenne
91	Servo animale	66	Pugno di Thor	68-70	Maledizione
92	Status vitale	67-70	Resistenza agli elementi	71	Manto d'ombra
93-95	Tenebre magiche	71-72	Resistenza al veleno	72-73	Metamorfosi animale
96-97	Terrorizzare	73-74	Rinnovare	74	Metamorfosi aracnide
98-99	Tocco paralizzante	75	Rivela maledizioni	75	Odio
00	Trappola d'ombra	76-77	Sangue bollente	76-77	Oracolo / Interpretare le rune
		78-79	Scalda metalli	78-79	Parlare coi morti
		80-81	Scolpire legno	80	Parlare con le piante
		82-84	Scopri trappole	81	Pelle di legno
		85-88	Scudo della fede	82-83	Protezione dal veleno
		89	Sigillo della memoria	84	Riduzione animale
		90	Sigillo dell'oblio	85	Rinvigorimento
		91-94	Silenzio	86	Riposo inviolato
		95	Sonno ristoratore	87	Ritardo temporale
		96-97	Stretta rocciosa	88-89	Scaccia maledizioni
		98-99	Torci legno	90	Scaglie del drago
		00	Trappola temporale	91	Scambio di incantesimi
				92	Sete di sangue
				93-94	Sfera entropica
				95	Smuovi sabbia
				96-98	Tenebre perenni
				99	Tetro mietitore
				00	Zuppa miracolosa

Tab. 1.9i - Incantesimi Divini (Liv. 4-7)

<i>D100</i>	<i>Quarto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Quinto Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Sesto Livello</i>
01-03	Abilità eccezionale	01	Aura draconica	01-02	Accelerazione della magia
04-05	Animazione dei morti	02-05	Cerchio miracoloso	03-06	Animare oggetti
06	Attesa fiduciosa	06	<i>Chiarezza mentale</i>	07-08	Assedio dei rampicanti
07	Bacio della notte	07	Colpo devastante	09-10	Aura di imprevedibilità
08-09	Barriera naturale	08-10	Comando	11-13	Avvento degli eroi
10-11	Bastoni in serpenti *	11-12	Comunione con la natura	14-15	<i>Avvizzimento</i>
12-14	Cerchio mistico	13-14	Comunione divina	16-18	Banchetto divino
15	Colpo di calore	15	Confusione mentale	19-22	Barriera
16-17	<i>Crea veleno</i>	16-17	Creare acqua e cibo	23-24	Charme piante
18-19	Cura programmata	18	Creare bestia infuocata	25-26	Controllare i venti
20-21	Difesa invalicabile	19	Creare licantropi	27	Controllo del totem
22-25	Divinazione	20-22	Creare mostri normali	28-30	Conversare
26-27	Evoca alleato mostruoso	23	Creare teschio cornuto	31	Dislocazione temporale
28	Fame insaziabile	24	Creare zombi superiori	32-33	Evoca alleato non-morto
29-30	Fato	25-34	Cura ferite critiche	34-35	Evoca spiriti maggiori
31-32	Fauci della terra	35-40	Cura mentale	36-37	<i>Farfugliare</i>
33-34	Flagello del male	41	<i>Debolezza di spirito</i>	38-40	<i>Ferire</i>
35-36	Forma vegetale	42-44	Dissoluzione	41-44	Giusto potere
37-39	Grido di guerra	45	Distuggere metalli	45	Guardiano della natura
40-44	Immunità agli elementi	46-50	Distruzione del male	46-49	Guarigione
45-46	Immunità agli incantesimi	51-52	<i>Dito della morte</i>	50-51	Guscio entropico
47-48	Influenza sacrilega	53	Evoca conciapelli	52-55	Individuare la corretta via
49	Ipotermia	54-55	Evoca elementali	56-57	Lamento straziante
50-53	Libertà di movimento	56	Favore di Atruaghin	58-59	Legno pietrificato
54	Licantropia	57	Fortezza di spirito	60	Martello di Thor
55-56	Manipolazione vegetale	58	Forza del campione	61-62	Occhio d'aquila
57-58	Muro di spine	59	<i>Indurire</i>	63-64	Orda scheletrica
59-63	Neutralizza veleno	60-65	<i>Infliggi ferite critiche</i>	65-66	Parola del ritorno
64	Onestà	66	Legame spirituale	67-69	Potere sacro
65-70	Paralisi	67-70	<i>Liberazione</i>	70-74	Reincarnazione
71	<i>Parola di devastazione</i>	71	Melodia di requiem	75-78	Repulsione
72-73	Parola di guarigione	72-74	<i>Pazzia</i>	79-82	Rigenerazione
74-75	Passa pianta	75	Pelle d'ambra	83	<i>Rimuovi barriera</i>
76-79	Protezione vitale	76-80	Resistenza alla magia	84	Riposo eterno
80	Purezza di spirito	81-82	Resurrezione	85-86	Ristorazione
81-82	Raffica di vento	83-84	Scarica di fulmini	87-88	Smuovi elemento
83-86	Raggio divino	85-86	Sciame d'insetti	89-90	<i>Sottrai vita</i>
87-89	Resistenza alle ferite	87	Scudo del drago	91-92	Spine laceranti
90-91	Respingi fulmini	88	Sigillo sacro	93	Trappola spirituale
92	Sacro soffio	89	Spada di fuoco	94-97	Trasformazione
93-94	<i>Serpenti in bastoni **</i>	90	Stagioni della vita	98-99	Trasporto via piante
95-96	Strali elementali	91	Stirpe serpentiforme	00	Vendetta
97	Tecnomanzia	92	Strali entropici		
98	Tempesta di sabbia	93	Tocco immondo		
99-00	Vigore	94	Tormenta gelida		
		95-98	Vista rivelante		
		99-00	Zona purificata		

(\*) possibile usare le versioni alternative *bastoni in alghe o vipere volanti e rocce in ragni*

(\*\*) possibile usare le versioni alternative *alghe o vipere in bastoni e ragni in rocce*

<i>D100</i>	<i>Settimo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Settimo Livello</i>	<i>D100</i>	<i>Settimo Livello</i>
01	Armonia universale	40	Ira divina	73-75	Resurrezione integrale
02	Barriera temporale	41-42	<i>Maledizione divina</i>	76	Semi miracolosi
03-05	Benevolenza divina	43-44	Metamorfosi arborea	77	Sfera di sicurezza
05	<i>Calma piatta</i>	45-46	Metamorfosi demoniaca	78	Signore delle tempeste
06-09	Controllo tempo atmosferico	47-48	Molteplicità necromantica	79	<i>Soffio mortale</i>
10	Desiderio	49-50	Morsa vegetale	80	Soffio vitale
11	Eclissi	51-52	Morte strisciante	81-85	Sopravvivenza
12-17	Energia purificatrice	53-57	<i>Obliterare</i>	86-89	Stregoneria
18-22	<i>Esilio</i>	58	Occhi del beholder	90	Tempesta spiritica
23-25	Esplosione solare	59	Oscura stretta di Thanatos	91-92	Terremoto
26-30	Evocazione	61-65	Parola sacra	93	Transizione necromantica
31-35	Fortuna	66-67	Pietra del sole	94	Trasmutazione naturale
36-37	Furia marina	68-69	Proibizione	95-99	Viaggiare
38-39	Interdizione della tomba	70-72	Respingi incantesimi	00	Vittoria

## OGGETTI INTELLIGENTI

Tirare 1d6 per stabilire l'Allineamento dell'anima nell'oggetto: 1-2. Legale, 3-4. Neutrale, 5-6. Caotico. Chi tenta di usarlo ma ha allineamento diverso subisce 1d8 danni al round finché lo impugna o lo indossa o ogni volta che ne attiva un potere. Tirare 1d20 sulla tabella 1.10 per determinare la Forza di Volontà dell'anima imprigionata nell'oggetto; il valore della sua volontà determina anche il limite al tipo di poteri che possono essere vincolati all'oggetto.

Tab. 1.10 – 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, è possibile associare all'oggetto un certo tipo di **poteri comuni** (incantesimi di 1° e 2° livello, usabili ciascuno fino a tre volte al giorno) o **poteri straordinari** (incantesimi dal 3° al 6° livello, ciascuno usabile 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. tab. 1.10).

Una volta determinato il numero di poteri dell'oggetto tirando 1d20 e consultando la parte destra della tabella 1.10, tirare 1d10 per ogni effetto: un risultato da 1 a 7 indica che è un potere comune, mentre da 8 a 10 indica un potere straordinario. Per stabilire il livello di ogni incantesimo comune e la tipologia dei poteri straordinari dell'oggetto, fare riferimento alla tabella 1.10a.

Tab. 1.10a – Poteri di Oggetti Intelligenti

Poteri Comuni		Poteri Straordinari	
D4	Liv. Magia	D10	Tipo
1-2	1°	1-7	Incantesimo
3-4	2°	8-10	Speciale *

Inc. Straordinari		Potere Speciale *		Magia Innata	
D10	Livello	D20	Liv. Inc.	D20	Liv.
1-4	3°	1-4	Magia innata	1-3	1°
5-7	4°	5-8	Ab. Ladresche	4-5	2°
8-9	5°	9-11	Ab. Furtiva	6-7	3°
10	6°	12-15	Ab. Marziale	8	4°
		16-17	BAB Guerriero	9	5°
		18	Danni x2	10	6°
		19	Danni x3		
		20	Danni x4		

\* **Poteri speciali:** è possibile sfruttare una o più capacità magiche o di classe dell'anima intrappolata nell'oggetto, ma ogni potere speciale è attivabile solo una volta al giorno.

**Ab. Furtiva:** il DM deve scegliere un'abilità furtiva, che si può sfruttare per 3 turni (se applicabile).

**Ab. Ladresche:** possibile sfruttare tutte le abilità ladresche per 3 turni (livello da ladro pari a 2d8+10).

**Ab. Marziale:** il DM sceglie un'abilità marziale (inclusi gli Attacchi multipli), sfruttabile per 3 turni (se applicabile).

**BAB Guerriero:** per 1 turno attacca come Guerr. liv. 2d6+10.

**Danni incrementati:** potere associato solo a un'arma, per 10 round ogni danno inflitto con l'arma va moltiplicato per il valore indicato.

**Magia innata:** scegliere casualmente il livello del potere innato tirando 1d20 sulla colonna di destra e fare riferimento alle tab. 1.9 e successive per scegliere la scuola e l'incantesimo preciso; in alternativa il DM può scegliere una delle capacità della creatura dopo averne determinato la vera natura.

## 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 descritte nel capitolo 7 del *Tomo della Magia di Mystara* (bacchette e bastoni hanno il massimo delle cariche).

D%	Anello	Costo	Incantesimo
01-02	Accumulatore (p)	2.000 xLTI	7° <i>accumul. magico</i>
03-04	Adattatore (1 elemento,p)	15.300	3°, <i>respira elem.</i>
05-06	Adattatore (2 elementi, p)	16.200	3°, <i>respira elem.</i>
07-08	Adattatore (4 elementi, p)	18.000	3°, <i>respira elem.</i>
09-12	Ascolto (3/g)	13.680	3°, <i>spiare</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)	20.000	9°, omonimo
27-28	Divora incantesimi (1/g)	29.400	7° <i>respingi inc. maledetto</i>
29-30	Evoca genio (1/s)	25.200	7°, <i>vincolo planare</i>
31-35	Inganno	-	maledetto
36-40	Invisibilità (1/t)	12.000	2°, omonimo
41-43	Memoria (1/g)	21.000	5°, omonimo
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)	6.000	2° <i>apnea, rifocillare</i>
65-70	Resistenza al fuoco (p)	10.800	2°C, <i>resist. elem.</i>
71	Respingi incant. (1/g)	29.400	7°, omonimo
72	Rigenerazione (p)	21.000	3°C, <i>rinvigorimento</i>
73-74	Rimedi (1/g come C25° - oggetto intelligente)	25.800	3°C <i>cura cecità, malattie, scaccia maledizioni</i> , 4°C <i>neutralizza veleno</i>
75	Sacro (1/g)	25.200	6°C, <i>potere sacro</i>
76-79	Salva vita (1 uso), Protezione +1 (p)	10.200	4°C, <i>protez. 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)	21.000	5°, <i>vista rivelante</i>
90-93	Velocità (1g, area+dur ½)	10.080	3°, omonimo
94-97	Verità (3/g)	4.800	1°C, <i>rivela bugie</i>
98-00	Vista a raggi X (3/g)	19.200	4°, <i>vista penetrante</i>

D%	Verga	Costo	Incantesimo
01-05	Cancellazione (1/g)	37.800	9°, <i>distruz. magico</i>
06-15	Combattimento (p)	18.750	+5 e 6°, <i>duplicazione</i>
16-20	Governo (p)	42.000	7°C, <i>benevolenza</i>
21-40	Inerzia (p)	45.000	+3 e 6°, <i>contr. inerz.</i>
41-60	Parata (p)	33.000	+5 e 3°C, <i>parare</i>
61-70	Rettile alato (1/g)	45.000	+5 e 8°, <i>ricettacolo</i>
81-95	Salute (1/g x essere)	54.600	v. bast. <i>guaritore</i>
96-00	Vittoria (p)	42.000	7°C, omonimo

D%	Pozione	Costo	Incantesimo
01-02	Agilità	500	5°, <i>agilità felina</i>
03-04	Amalgamante	200	2°, <i> fusione corporea</i>
05	Anti-insetti	380	4°D, <i>barr. naturale</i>
06-09	Antidoto	200	2°C, <i>resist. veleno</i>
10-12	Arrampicata	100	1°, <i>movimenti ragno</i>
13-15	Autometamorfofi	400	4°, omonimo
16-17	Buona parola	300	3°, <i>lingue</i>
18-19	Chiaraudienza	285	3°, <i>spiare</i>
20-21	Chiaroveggenza	285	3°, <i>spiare</i>
22	Controllare animali	300	3°, omonimo
23	Controllare draghi	600	6°, omonimo
24	Controllare giganti	500	5°, omonimo
25	Controllare non-morti	700	7°, omonimo
26	Controllare piante	400	4°, omonimo
27	Controllare umanoidi	200	2°, omonimo
28-29	Coraggio	500	5°, <i>tempura eccez.</i>
30-32	Crescita	300	3°, <i>ingrandire</i>
33-38	Cura superiore	500	5°C <i>cura fer. crit.</i>
39-40	Difesa	400	4°, <i>aura difensiva</i>
41-42	Elasticità	200	2°, omonimo
43	Eroismo	360	4°, 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°, <i>forza taurina</i>
58	Forza dei giganti	900	9°, omonimo
59-62	Guarigione	100	1°C, <i>cura fer. leg.</i>
63	Inganno	400	4°, <i>maledizione</i>
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 <i>libertà di mov</i>
73	Longevità	6.000	8°, omonimo
74-75	Lunga vista	100	1°, omonimo
76-77	Mescolanza	200	2°, <i>mimetismo</i>
78	Nuotare	200	2°, omonimo
79-81	Resistenza al fuoco	180	2°C, <i>resist elem.</i>
82-83	Respirare sott'acqua	255	3°, <i>resp. elemento</i>
84-85	Rimpicciolimento	300	3°, omonimo
86	Scopri tesori	100	1°, <i>localizza metalli</i>
87	Sogni	500	5°, omonimo
88-90	Super-guarigione	300	3°C, <i>cura fer. gra.</i>
91-93	Veleno	10-1000	effetti vari
94-97	Velocità	270	3°, omonimo
98-00	Volare	300	3°, 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	6.000	2°, <i>ind.costr. nasc</i>
56-60	Individua trappole	6.000	2°C, <i>scopri trappole</i>
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>metamorfofi e autometamorf.</i>

D%	Bastone	Costo	Incantesimo
01-20	Colpire	12.000	C 3°, omonimo
21-30	Comando	21.000	<i>controllo animali, piante, umani</i>
31-45	Distruggi magie	36.000	9°, <i>distr. magico</i>
46-50	Druidi (bastone +3)	37.000	7D, <i>armonia univ.</i>
51-55	Elementi x1 (bast+2)	58.700	5° <i>potere elem. p.</i> 8° <i>aura element.</i>
56-58	Elementi x2 (bast+2)	61.800	5° <i>potere elem. p.</i> 8° <i>aura element.</i>
59-60	Elementi x4 (bast+2)	68.000	5° <i>potere elem. p.</i> 8° <i>aura element.</i>
61-68	Ferite e malattie (bastone +1)	28.000	C 3° <i>causa cecità, ferite gravi, malattie, 4° crea vel.</i>
69-77	Guaritore (bastone +1)	28.000	C 3° <i>cura cecità, malattie, ferite gr, 4° neutralizza vel.</i>
78-82	Invecchiamento	24.000	C 6°, <i>sottrai vita</i>
83-88	Potere (bastone +1)	36.000	3° <i>fulmine, luce per., palla di fuoco, 4° tempesta ghiaccio, 5° telecinesi</i>
89-98	Serpente (bastone +1)	19.000	4°D, omonimo
99-00	Stregoneria (bastone +1, oggetto intelligente con M16°)	65.000	come Potere e aggiunge 2° <i>invisibilità, ragnatela, 4° passa pareti, 5° evoca elementali</i>

D%	Pergamena	Costo	Incantesimo
01-03	Cartografa (1/g)	15.960	4°, <i>mappa mag. est.</i>
04-06	Comunicazione (p)	1.000	3°, omonimo
07-08	Creazione (1/g)	29.400	7°, <i>creaz. maggiore</i>
09-11	Dei Magi (1/g)	4.200	1°, <i>analizzare</i>
12-14	Equipaggiamento (p)	30.000	5°, <i>creaz. minore</i>
15-20	Formula incantesimo	vario	v. tab. sottostante
21-22	Illuminante (p)	12.000	2°D, <i>crea fuoco</i>
23-42	Incantesimi *	100 x liv	vario 1°-9°
43-45	Intercetta incantes. (1/g)	4.000	5°, omonimo
46-47	Intrappolante *	720	8° <i>creaz. mag. lim</i>
48-60	Maledizione *	-	maledetta
61-64	Portale (2/g)	16.000	4°, <i>passa pareti</i>
66-73	Protez. da licantropi *	360	4° <i>cerchio mist lim</i>
74-80	Protez. da non-morti *	360	4° <i>cerchio mist lim</i>
81-85	Protez. da elementali *	360	4° <i>cerchio mist lim</i>
86-88	Protez. dalla magia *	800*	8°, omonimo
89	Rifugio (p)	42.000	7°, <i>rifugio dimens.</i>
90	Ripetizione (1/g)	21.000	5°, <i>memoria</i>
91	Ritardante *	800*	8°, <i>ritardo</i>
92-94	Veggenza (1/g)	15.960	4°, <i>mappa mag. foc.</i>
95-00	Verità (1/g)	7.560	2°, <i>ESP lim.</i>

\* pergamena monouso

D%	Formula incantesimo	Costo	Vendita
01-25	Livello 1°	500 m.o.	700 m.o.
26-45	Livello 2°	1.000 m.o.	1.500 m.o.
46-60	Livello 3°	2.000 m.o.	3.000 m.o.
61-70	Livello 4°	4.000 m.o.	6.000 m.o.
71-80	Livello 5°	5.000 m.o.	8.000 m.o.
81-88	Livello 6°	6.000 m.o.	10.000 m.o.
89-93	Livello 7°	8.000 m.o.	15.000 m.o.
94-98	Livello 8°	10.000 m.o.	20.000 m.o.
99-00	Livello 9°	14.000 m.o.	30.000 m.o.

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	17.850	5°, evoca elementali dell'acqua
05	Barca subacquea	36.000	Reliquia
06-11	Borsa conservante (p)	8.000	3°, cont. magico
12	Borsa dissolvente (p)	1.000	3° cont. maledetto
13-14	Braciore controllo elementale del fuoco (1/g)	17.850	5°, evoca elementali del fuoco
15	Chiodo maledetto	-	maledetto
16-19	Chiodo indicatore 1/g	8.400	2°, localizza oggetti
20	Cintura forza giganti (p)	54.000	9°, omonimo
21-23	Corda magica (p)	12.000	2°, omonimo
24-25	Corno distruttore 1/t	5.700	1°, onda sonora
26	Diapason temporale (p)	1.000	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 allineamento	-	maledetto
34	Elmo teletrasporto 1/g	29.400	7°, teletr. superiore
35	Giara dell'efreeti	15.000	8°, ricett. mist. temp
36-38	Guanti potere orchesco p	30.000	5°, forza taurina
39	Lampada uragani 1/g	16.800	4° tromba d'aria
40-44	Lavagna identificaz. 3/g	4.800	1°, analizzare
45-46	Mantello deflettente (p)	24.000	4°, distorsione
47-48	Mantello elfico (1/t)	12.000	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)	17.850	5°, evoca elementali della terra
57	Ruota fluttuante (p)	6.000	1°, fluttuare
58-60	Scarabeo prot 10 car n/r	6.000	4°C, protez. vitale
61-62	Scopa volante (p)	30.000	5°, veicolo incant.
63-65	Sfera di chiaraudenza 3/g	17.280	4°, scrutare
66-70	Sfera di cristallo 3/g	15.360	4°, scrutare lim.
71	Sfera di cristallo con ESP (3/g)	23.040	2° ESP, 4° scrutare
72	Specchio intrappol. (p)	10.000	7°, prigionie dim.
73-74	Stivali del salto (p)	6.000	1°, saltare
75-76	Stivali levitazione (p)	12.000	2°, omonimo
77-78	Stivali elfici (p)	12.000	Reliquia
79-81	Stivali piévelece (1/g)	4.200	1°, lungopasso
82	Talismano elementale maggiore (10 car)	15.500	6°, viaggio elem., 5° imposiz. su elem.
83	Talismano elementale minore (10 car)	10.200	6°, viaggio elementale lim. 1 piano
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)	17.850	5°, evoca elementali dell'aria
93	Unguento colorante 1u	100	1°, colorare
94	Unguento cura 1u	300	3°, cura f. gravi
95	Unguento lenitivo 1u	500	5°C, cura f. critiche
96	Unguento protettivo 1u	400	+2 bonus TS+CA
97	Unguento ustionante 1u	475	5°C, infliggi f. crit.
98	Unguento velenoso 1u	400	4°C, crea veleno
99-00	Uovo meraviglioso 1u	450	5°C, crea mostri lim

**Nota 1:** in *italico* oggetti usabili solo da incantatori arcani

**Nota 2:** manca la Ruota della Fortuna, poiché è un artefatto.

D%	Talenti Corazze/Scudi	Costo	Incantesimo
01-10	Assorbimento (1 uso)	400	4°, protez. vitale
11-20	Charme	4.200	1°, omonimo
21-32	Cura ferite	21.000	5C, cura fer crit
33-42	Elettricità	12.600	3°, barriera elet.
43-45	Etereità	25.200	6°, forma eterea
46-52	Forma gassosa	12.600	3°, omonimo
53-62	Invisibilità	8.400	2°, omonimo
63-70	Riflessione	8.400	2°, barriera riflet.
71-75	Risucchio d'energia	21.000	5°, aura spettrale
76-82	Scaccia maledizioni	12.600	3°C, omonimo
83-91	Velocità (area+dur ½)	10.080	3°, omonimo
92-00	Volo	12.600	3°, omonimo

D%	Talenti Proiettili	Costo	Incantesimo
01-04	Affondante (1 uso)	800	8°, attacco devast.
05-08	Autoriproduttore (1/g)	7.560	2° 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
44-50	Intermittente (1 uso)	50	1°, dardo infallibile
51-54	Mordente (1 uso)	400	4D, bastone serp.
55-58	Parlante (1 giorno)	-	2°, bocca magica
59-64	Rampicante (1 uso)	200	2, corda magica
65-70	Ricerca (1 uso)	50	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	25.200	6° arma mortale
03-08	Bloccante	12.600	3°, blocca pers.
09-13	Charme	4.200	1°, charme pers.
14-19	Celante	8.400	2°, invisibilità
20	Desiderio (1 uso)	20.000	9°, omonimo
21-23	Deviante (1 uso)	400	4°, prot. vitale
24-30	Difesa	12.600	3°C, parare
31-35	Estintori	11.970	3°, arma gelida
36-43	Guarigione	12.600	3°C, cura fer. gr.
44-51	Illuminante	4.200	1°, luce magica
52-56	Infiammante	8.400	2° fiamma magica
57-60	Mascherante	4.200	1, camuffamento
61-65	Rallentante (area ½)	11.340	3°, lentezza
66-69	Respirazione	8.400	2°, apnea
70-75	Ricercante	8.400	2°, localiz. ogg.
76-77	Risucchiante (8 car n/r)	8.400	6°C, sottrai vita
78-83	Silenziatore	8.400	2°, silenzio
84-88	Traducete	12.600	3°, lingue
89-92	Velocizzante (personale)	11.340	3°, velocità
93-97	Vibrante	8.400	2°, allarme mag
98-00	Volante (da mischia)	22.680	6° animare armi
98-00	Volante (da tiro) perm.	24.000	4°, arma inesaur.

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

## Capitolo 2. ARTEFATTI E RELIQUIE

### **Natura degli Artefatti**

Un Artefatto è un oggetto incantato direttamente da una divinità e contiene parte del suo potere e 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, rigenerando le proprie energie magiche col passare del tempo o tramite metodi speciali. Ogni artefatto è unico o appartiene ad un gruppo di reliquie divine, e per questo gli artefatti sono considerati leggendari dai mortali e sono oggetto di epiche ricerche da parte degli eroi più 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. Gli immortali preferiscono creare manufatti resistenti e pratici, facili da trasportare e da usare, ma a volte le circostanze portano a fabbricare artefatti di foggia insolita e di uso 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 interferisce sui 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 per raggiungere 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, 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, fa-

cendo 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.

Gli immortali non permetteranno certamente ai personaggi di comperare un artefatto o di usare la magia per scoprirne l'ubicazione e recuperarlo senza sforzi. Una divinità potrebbe però fare in modo che un suo prescelto ritrovi un artefatto, pur ignorandone il vero potere, dato che spesso per i mortali non è possibile determinare la 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 essere usato da chiunque, ma a causa della natura immortale del suo potere, qualsiasi mortale che tenti di piegarlo alla sua volontà rischia di venire 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 si dimostra sufficientemente potente o meritevole.

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 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 legato al suo creatore.

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 il soggetto potrebbe usare potenti magie divinatorie per analizzare l'artefatto in suo possesso e comprenderne i poteri palesi, anche se quelli più occulti rischiano di passare inosservati per volere del suo creatore.

La terza via è spesso quella più esaustiva per capire appieno le potenzialità di un artefatto, ma necessita 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 durevolezza, un artefatto non è indistruttibile, ed anzi in alcuni casi 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 un involucro fisico che racchiude l'energia di un immortale. Pertanto se l'oggetto va distrutto, l'energia torna al suo creatore 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), da altri artefatti o divinità (che causano danni normali). A meno che non sia indicato diversamente, la sua Classe d'Armatura è -20, i Punti Danno sono la metà dei PP posseduti, i 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 risponde 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 sé 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 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 leggenda-

rio (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. 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

Indipendentemente dalla Sfera di Potere a cui appartiene il suo creatore, 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 si mantiene il possesso dell'artefatto, e si verificano in concomitanza di una determinata azione. Un handicap può anche manifestarsi più volte con effetti cumulativi, finché l'artefatto non azzera i suoi Punti Potere.

Gli effetti di un handicap sul soggetto si affievoliscono solo quando abbandona o perde l'artefatto e svaniscono 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. La probabilità percentuale che si verifichi una penalità dipende dalla scala di potere dell'artefatto (v. paragrafo "Handicap e Penalità degli Artefatti"); se il risultato del d100 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. Occorre prestare grande attenzione nella progettazione di questi manufatti per evitare improvvisi squilibri nella campagna.

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. Consultare libri di mitologia e leggende è utile per prendere ispirazione circa i possibili effetti e le storie di oggetti leggenda-

ri, e alcuni di questi vengono presentati come esempi nella sezione *Artefatti Leggendar* 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 in questo caso occorre scegliere effetti che non interferiscano con lo scopo dell'artefatto e non ne annullino completamente i poteri, ed è 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 il numero di effetti negativi (suddivisi tra handicap e penalità) associati ad ogni grado della scala, oltre al ritmo di rigenerazione dei Punti Potere (PP) dell'artefatto, ovvero quanti PP recupera in un determinato lasso di tempo (ora o turno), visto che l'uso di ciascun potere 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 (C = incantesimi divini, M = incantesimi arcani, v. *Tomo della Magia di Mystara* per le descrizioni); incantesimi con un asterisco vicino alla categoria sono propri di Bardi ed Elementalor e descritti nel manuale delle *Classi di Mystara*.

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 propri degli artefatti (non riproducibili dalla magia mortale) e 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> (C1°)
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°)
10	<i>Sputo acido</i> (M1°)
15	<i>Mani brucianti</i> (M1°)
15	<i>Raggio elementale</i> (M1°)
15	<i>Stretta folgorante</i> (M1°)
20	<i>Arma divina</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> (C2°)
25	Abbraccio stritolante
25	<i>Distruggere non-morti</i> (M3°)
25	<i>Sangue bollente</i> (C2°)
30	<i>Colpo di calore</i> (C4°)
30	<i>Evocare fulmini</i> (D3°)
30	<i>Evocare turbini</i> (C3°)
30	<i>Infliggi ferite gravi</i> (C3°)
30	<i>Ipotermia</i> (C4°)
30	<i>Pirocinesi</i> (M2°)
30	<i>Sfera entropica</i> (C3°)
35	<i>Freccia nera</i> (M4°)
35	<i>Soffio arcano</i> (M2°)
40	<i>Flagello del Male</i> (C4°)
40	<i>Influenza sacrilega</i> (C4°)
40	<i>Parola di devastazione</i> (C4°)
40	Scacciare non-morti come C24°
40	<i>Strali entropici</i> (C5°)
40	<i>Tamburo del tuono</i> (C4°)
45	<i>Frusta di vento</i> (M5°)
45	<i>Raggio divino</i> (C4°)
45	<i>Strali elementali</i> (M4°)
50	<i>Fauci della terra</i> (M4°)
50	<i>Frantumare</i> (M5°)
50	<i>Infliggi ferite critiche</i> (C5°)



90	<i>Illusione mortale</i> (M9°)
90	<i>Paralisi di massa</i> (M9°)
90	<i>Parola del sonno</i> (M9°)

### 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> (C1°)
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> (C2°)
20	<i>Torci legno</i> (C2°)
20	<i>Trama ipnotica</i> (M2°)
20	<i>Zona di verità</i> (M2°)
25	<i>Disarmare</i>
25	<i>Fortuna avversa</i> (C3°)
25	<i>Stretta rocciosa</i> (M2°)
30	<i>Allucinazione mortale</i> (M3°)
30	<i>Blocca spiriti</i> (C3°)
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>Lentezza</i> (M3°)
30	<i>Morso del vampiro</i> (M3°)
35	<i>Controllare piante</i> (M4°)
35	<i>Ritardo temporale</i> (C3°)
35	<i>Rubare il respiro</i> (M3°)
40	<i>Alghie in serpenti*</i> (C4°)
40	<i>Bastoni in serpenti*</i> (C4°)
40	<i>Bastoni in vipere volanti*</i> (C4°)
40	<i>Consumare cinnabryl</i> (M5°)
40	<i>Licantropia</i> (C4°)
40	<i>Metamorfofi</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> (C4°)
40	<i>Stirpe serpentiforme</i> (C5°)
40	<i>Tocco immondo</i> (C5°)
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>Bloccaggio</i> (M*5°)
50	<i>Cerchio mistico imprigionante</i> (M4°)
50	<i>Distuggere metalli</i> (C5°)
50	<i>Legame spirituale</i> (C5°)
50	<i>Maledizione</i> (C3°/M4°)
50	<i>Nebbia mentale</i> (M5°)
50	<i>Supplizio empatico</i> (M5°)

50	<i>Trasformazione forzata</i> (M5°)
55	<i>Giara magica</i> (M5°)
55	<i>Lampo solare</i> (M6°)
60	<i>Alterare la memoria</i> (M6°)
60	<i>Carne in pietra/Pietra in carne</i> (M6°)
60	<i>Charme piante</i> (M6°)
60	<i>Dislocazione temporale</i> (C6°)
60	<i>Disperdere</i> (M6°)
60	<i>Fiamma di giustizia</i> (M6°)
60	<i>Sguardo maledetto</i> (M6°)
60	<i>Sottrai vita</i> (C6°)
65	<i>Catene arcane</i> (M6°)
65	<i>Catturare ombre</i> (M*6°)
65	<i>Controllo del totem</i> (C6°)
65	<i>Morsa vegetale</i> (C7°)
65	<i>Simbolo di dolore</i> (M6°)
65	<i>Trappola spirituale</i> (C6°)
70	<i>Fusione necromantica</i> (M7°)
70	<i>Incubo illusorio</i> (M7°)
70	<i>Metamorfofi arborea</i> (C7°)
70	<i>Metamorfofi naturale</i> (M7°)
70	<i>Risucchio vitale</i> (M7°)
70	<i>Transizione necromantica</i> (C7°)
75	<i>Danza</i> (M7°)
75	<i>Prigione dimensionale</i> (M7°)
80	<i>Distuggi filatterio</i> (M8°)
80	<i>Mano stritolante</i> (M8°)
80	<i>Metamorfofi superiore</i> (M8°)
80	<i>Ricettacolo mistico</i> (M8°)
80	<i>Trama scintillante</i> (M8°)
85	<i>Controllare costrutti</i> (M9°)
85	<i>Pietrificazione di massa</i> (M9°)
90	<i>Annulare immunità</i> (M9°)
90	<i>Labirinto astrale</i> (M9°)
90	<i>Maledizione divina</i> (C7°)
95	<i>Imprigionare</i> (M9°)
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>Dardo infallibile</i> (M1°)
15	<i>Arma ritornante</i> (M1°)
15	<i>Benedizione</i> (C2°)
15	Bonus +2 per scacciare non-morti, +1d6 DV
15	<i>Fuoco fatuo</i> (D1°)
20	<i>Arco di fuoco</i> (C2°)
20	Bonus +2 al Tiro per Colpire
20	<i>Colpo sicuro</i> (M2°)
20	Danni bonus per armi +2
20	<i>Ispirazione poetica</i> (C2°)
25	<i>Arma magica</i> (M2°)
25	Bonus di forza per armi +1
25	<i>Furia</i> (C2°)
25	<i>Pugno di Thor</i> (C2°)
30	<i>Arma elementale</i> (M3°)
30	Bonus +3 al Tiro per Colpire
30	Bonus +4 per scacciare non-morti, +2d6 DV
30	Danni bonus per armi +3
30	Danni bonus per incantesimi +1/dado
30	<i>Incantare dardi</i> (M3°)
30	<i>Incantesimo del colpire</i> (C3°)
30	<i>Inno di battaglia</i> (C*melodia3°)
35	<i>Sete di sangue</i> (C3°)
40	Bonus +4 al Tiro per Colpire

40	Bonus di forza per armi +2
40	Danni bonus per armi +4
40	Gittata eccezionale (M4°)
40	Grido di guerra (C4°)
45	Bonus +6 per scacciare non-morti, +3d6 DV
45	Colpo devastante (C5°)
45	Dardo fatale (M5°)
45	Freccia letale di Mealiden (C4°)
50	Bonus +5 al Tiro per Colpire
50	Danni bonus per armi +5
50	Fuoco d'assedio (M5°)
55	Bonus di forza per armi +3
60	Arma mortale (M6°)
60	Danni bonus per incantesimi +2/dado
70	Bonus di forza per armi +4
70	Danni multipli per armi: danni raddoppiati
80	Attacco devastante (M8°)
80	Canto del trionfo (C*7°)
85	Bonus di forza per armi +5
90	Danni bonus per incantesimi +3/dado
90	Martello di Thor (C6°)
90	Occhio d'aquila (C6°)
100	Danni multipli per armi: danni triplicati
100	Vittoria (C7°)

## B. POTERI DI DIVINAZIONE E MOVIMENTO

### B1: POTENZIAMENTI SENSORIALI E COGNITIVI

Costo	Descrizione
10	Analizzare (M1°)
10	Genealogia (C1°)
10	Intuizione (M1°)
10	Lettura dei linguaggi (M1°)
10	Lettura del magico (M1°)
10	Lungavista (M1°)
10	Memorizza +1 livelli di incantesimi
10	Vento sussurrante (M1°)
15	Status vitale (C1°)
15	VISIONI DELLA MEMORIA (M2°)
20	Conoscere le rune (C2°)
20	Guardia notturna (M2°)
20	Lingua animale (M2°)
20	Memorizza +2 livelli di incantesimi
20	Sigillo della memoria (C2°)
25	ESP (M2°)
25	Identificare specie (M3°)
25	Parlare coi morti (C3°)
25	Vedere l'invisibile (M2°)
25	Verità del sangue (M2°)
30	Comunicazione (M3°)
30	Infravisione (M3°)
30	Lingue (M3°)
30	Memorizza +3 livelli di incantesimi
30	Ombra strisciante (M3°)
30	Parlare con le piante (C3°)
30	Scambio di incantesimi (C3°)
30	Spiare (M3°)
30	Visione della morte (M3°)
35	Abilità rubata (M4°)
35	Occhi del morto (M4°)
35	Seconda vista (M4°)
35	Sesto senso (M4°)
35	Tecnomanzia (C4°)
40	Comunione con la natura (C5°)
40	Divinazione (C4°)
40	Mappa magica (M4°)
40	Memorizza +4 livelli di incantesimi
40	Occhio dello stregone (M4°)
40	Scrutare (M4°)

40	Vista penetrante (M4°)
45	Lingua universale (M5°)
50	Memoria (M5°)
50	Memorizza +5 livelli di incantesimi
50	Sogno (M5°)
50	Telepatia (M5°)
50	Vista rivelante (M5°)
55	Richiamo telepatico (M6°)
60	Conversare (C6°)
60	Memorizza +6 livelli di incantesimi
60	Specchio comunicante (M6°)
60	Vista arcana (M6°)
65	Potere sacro (C6°)
70	Conoscenza (M7°)
70	Memorizza +7 livelli di incantesimi
70	Mente collettiva (M7°)
70	Stregoneria (C7°)
75	Copia incantesimo (M7°)
75	Globo della sapienza (M8°)
75	Specchio del passato (M7°)
80	Divinazione ultima (M8°)
80	Memorizza +8 livelli di incantesimi
90	Assorbire conoscenze (M9°)
90	Mappa rivelatrice (M9°)
90	Memorizza +9 livelli di incantesimi
100	Armonia universale (C7°)
100	Memorizza +10 livelli di incantesimi

### B2: CAPACITÀ DI INDIVIDUAZIONE E PRECOGNIZIONE

Costo	Descrizione
10	Attribuzione del totem (C1°)
10	Bussola (M1°)
10	Individuare costruzioni nascoste (M1°)
10	Individuare il magico (M1°)
10	Individuare non-morti (M1°)
10	Individuare veleni (C1°)
10	Localizzare l'acqua (C1°)
10	Localizzare metalli (M1°)
10	Localizzare specie (M1°)
10	Predire il tempo (C1°)
10	Ricerca informazioni (M1°)
15	Individuare il male (M2°)
15	Individuare l'allineamento (C2°)
15	Localizzare totem (C2°)
15	Rivela bugie (C1°)
15	Rivela maledizioni (C2°)
15	Scopri pericolo (C1°)
20	Localizzare oggetti (M2°)
20	Scopri trappole (C2°)
30	Custode vigile (M3°)
30	Presagio (M3°)
35	Oracolo (C3°)
40	Fato (C4°)
40	Individuare mutaforma (M4°)
40	Localizzare creatura (M4°)
45	Traccia di fuoco (M5°)
50	Contattare piani esterni (M5°)
50	Comunione divina (C5°)
50	Déjà-vu (M5°)
70	Individuare la corretta via (C6°)
80	Momento di prescienza (M8°)
80	Rivela locazioni (M8°)
90	Previsione (M9°)

### B3: POTENZIAMENTI AL MOVIMENTO

Costo	Descrizione
10	Movimenti del ragno (M1°)
10	Lungopasso (M1°)
10	Saltare (M1°)
20	Levitazione (M2°)
20	Nuotare (M2°)
20	Porta d'ombra (C2°)
25	Viceversa (M3°)
30	Passa pianta (C4°)
30	Volare (M3°)
35	Passa roccia (M4°)
35	Pilota automatico (M4°)
35	Porta dimensionale (M4°)
40	Cancello di fuoco (C5°)
40	Passa pareti (M4°)
45	Porta di roccia (M5°)
45	Tunnel dimensionale (M5°)
50	Teletrasporto (M5°)
50	Trasporto via piante (C6°)
50	Veicolo incantato (M5°)
60	Forma eterea (M6°)
60	Salto dimensionale (M6°)
60	Viaggio dello spirito (C5°)
60	Viaggio elementale (M6°)
65	Sentiero dell'arcobaleno (M6°)
65	Trasporto via roccia (M7°)
70	Parola del ritorno (C6°)
70	Spostamento planare (M7°)
70	Teletrasporto superiore (M7°)
80	Corpo astrale (M8°)
85	Teletrasporto di massa (M8°)
90	Cancello (M9°)
90	Cerchio di teletrasporto (M9°)
90	Viaggiare (C7°)
100	Viaggio nel tempo

## C. POTERI DI CREAZIONE E CAMBIAMENTO

### C1: EVOCAZIONI E CREAZIONI

Costo	Descrizione
10	Catrame (M1°)
10	Disco levitante (M1°)
10	Lancia di spine (C1°)
10	Richiamo della mandria (C1°)
10	Servitore invisibile (M1°)
10	Servo animale (C1°)
10	Sfera incendiaria (M2°)
15	Cadavere ambulante (M2°)
15	Cavalcatrice fatata (M1°)
15	Corda magica (M2°)
15	Crea fuoco (C2°)
15	Fiamma magica (M2°)
15	Luce magica (M1°)
15	Luci fatate (M1°)
15	Munizioni inesauribili (M1°)
15	Raggio di luna (M2°)
15	Raggio di sole (M2°)
15	Tenebre magiche (M1°)
20	Cornucopia (C3°)
20	Creare proiettili (M2°)
20	Evoca alleato animale (M2°)
20	Fiamma liquida (C2°)
20	Oscurare (C2°)
25	Bufer di neve (C3°)
25	Creare aria (M3°)
25	Evoca totem (C2°)
25	Evocare ombre (C3°)
25	Riparo sicuro (M3°)

25	Simulacro liquido (M3°)
30	Copia fedele (M4°)
30	Creare tessuto (M4°)
30	Evoca spiriti minori (C3°)
30	Pugno di roccia (M3°)
35	Evoca licantropi (C4°)
35	Evoca rifugio (M4°)
35	Luce perenne (M3°)
35	Tenebre perenni (M3°)
40	Arma inesauribile (M4°)
40	Crea veleno (C4°)
40	Evoca alleato mostruoso (M4°)
40	Mostro d'ombra (M4°)
45	Creazione minore (M5°)
45	Pioggia di terrore (M5°)
45	Sciame d'insetti (C5°)
45	Tempesta di sabbia (C4°)
45	Tromba d'aria (M4°)
50	Animazione dei morti (C4°/M5°)
50	Creare acqua e cibo (C5°)
50	Creare bestia infuocata (C5°)
50	Creare licantropi (C5°)
50	Creare legno (M5°)
50	Creare mostri normali (M5°)
50	Creare zombi superiori (C5°)
50	Evoca elementali (M5°)
50	Incantesimo d'ombra (M5°)
50	Nube mortale (M5°)
55	Convocare (M6°)
55	Creare teschio cornuto (C5°)
55	Evoca conciapelli (C5°)
55	Nebbia acida (M6°)
55	Tentacolo infuocato (M6°)
60	Animare armi (M6°)
60	Animare oggetti (C6°)
60	Creare non-morti (M6°)
60	Creare pietra (M6°)
60	Duplicazione magica (M6°)
60	Guardiano della natura (C6°)
60	Mano possente (M6°)
60	Nube velenosa (M6°)
60	Orda scheletrica (C6°)
60	Potere elementale (M5°)
65	Banchetto divino (C6°)
65	Evoca alleato non-morto (C6°)
65	Evoca alleato planare (M6°)
65	Soccorso (M7°)
70	Animare ombre (M7°)
70	Avvento degli eroi (C6°)
70	Creare ferro (M7°)
70	Creare mostri magici (M7°)
70	Creazione maggiore (M7°)
70	Evoca oggetti (M7°)
70	Evocazione (C7°)
70	Gemello d'ombra (M7°)
70	Nube esplosiva (M7°)
70	Pioggia acida (M7°)
70	Spada (M7°)
70	Spada di fuoco (C5°)
70	Vincolo planare (M7°)
75	Vascello incantato (M7°)
80	Creare acciaio (M8°)
80	Creare non-morti superiori (M8°)
80	Evoca spiriti maggiori (C6°)
80	Incantesimo d'ombra superiore (M8°)
80	Nube corrosiva (M8°)
85	Corpo di sabbia (M8°)
85	Nave di nuvola (M8°)
90	Alter ego (M9°)

90	<i>Clonare</i> (M8°)
90	<i>Creare ibridi</i> (M9°)
90	<i>Creare qualunque mostro</i> (M9°)
90	<i>Furia marina</i> (C7°)
90	<i>Semi miracolosi</i> (C7°)
90	<i>Spada di luce</i> (M9°)
90	<i>Ubiquità</i> (M9°)
95	<i>Armata di pietra</i> (M9°)
95	<i>Maremoto</i> (M9°)
95	<i>Uragano</i> (M9°)
100	<i>Desiderio</i> (C7°/M9°)

## C2: CAMBIAMENTI PERSONALI

Costo	Descrizione
10	<i>Cerimonia</i> (C1°)
10	<i>Estetismo</i> (M1°)
10	<i>Mentire</i> (M1°)
10	<i>Oratoria</i> (M1°)
10	<i>Psicocinesi</i> (M1°)
15	<i>Aiuto divino</i> (C1°)
15	<i>Artigli del demone</i> (C1°)
15	<i>Potenziare non-morti</i> (M2°)
15	<i>Tocco devastante</i> (M2°)
20	<i>Astrazione dello spirito</i> (C2°)
20	<i>Capacità temporanea</i> (M2°)
20	<i>Colori di caccia</i> (C2°)
20	<i>Elasticità</i> (M2°)
20	<i>Fascio di luce</i> (C2°)
20	<i>Fusione corporea</i> (M2°)
25	<i>Fascino</i> (C3°)
25	<i>Furtività</i> (C3°)
25	<i>Legame totemico</i> (C3°)
25	<i>Mano di pietra</i> (M2°)
25	<i>Occhi di bragia</i> (M2°)
25	<i>Rifocillare</i> (M2°)
30	<i>Abilità ladresche</i>
30	<i>Audacia</i> (C3°)
30	<i>Colori di guerra</i> (C3°)
30	<i>Fondersi con la pietra</i> (C3°)
30	<i>Forma liquida</i> (M3°)
30	<i>Forma sabbiosa</i> (M3°)
30	<i>Ingrandire</i> (M3°)
30	<i>Metamorfofi aracnide</i> (C3°)
30	<i>Respirare elemento</i> (M3°)
30	<i>Riflessi fulminei</i> (M3°)
30	<i>Rimpicciolire</i> (M3°)
35	<i>Bacio della notte</i> (C4°)
35	<i>Forma gassosa</i> (M3°)
35	<i>Metamorfofi animale</i> (M3°)
35	<i>Velocità</i> (M3°)
35	<i>Vigore</i> (C4°)
40	<i>Abilità eccezionale</i> (M4°)
40	<i>Ali della fenice</i> (M4°)
40	<i>Attesa fiduciosa</i> (C4°)
40	<i>Autometamorfofi</i> (M4°)
40	<i>Eroismo</i> (M4°)
40	<i>Forma bestiale</i> (M4°)
40	<i>Forma fiammeggiante</i> (M4°)
40	<i>Forma glaciale</i> (M4°)
45	<i>Forma vegetale</i> (C4°)
45	<i>Manipolazione corporea</i> (M4°)
45	<i>Metamorfofi necromantica</i> (M5°)
50	<i>Agilità felina</i> (M5°)
50	<i>Forma elementale</i> (M5°)
50	<i>Forza del campione</i> (C5°)
50	<i>Forza taurina</i> (M5°)
50	<i>Ipervelocità</i> (M5°)
50	<i>Telecinesi</i> (M5°)

50	<i>Tempra ferrea</i> (M5°)
55	<i>Aura draconica</i> (C5°)
60	<i>Evanescenza</i> (M6°)
60	<i>Giusto potere</i> (C6°)
60	<i>Trasformazione</i> (M6°)
70	<i>Legame vitale</i> (C7°)
75	<i>Molteplicità necromantica</i> (C7°)
80	<i>Immaterialità</i> (M8°)
80	<i>Metamorfofi demoniaca</i> (C7°)
90	<i>Connessione</i> (M9°)
90	<i>Ferma tempo</i> (M9°)
90	<i>Runa della trasmutazione</i> (M*9°)
90	<i>Signore delle tempeste</i> (C7°)
95	<i>Cambiaforma</i> (M9°)
95	<i>Forza dei giganti</i> (M9°)
100	<i>Occhi del beholder</i> (C7°)

## C3: CAMBIAMENTI ESTERNI

Costo	Descrizione
10	<i>Aiuto domestico</i> (M1°)
10	<i>Alterare scritti</i> (C1°)
10	<i>Aria calda</i> (M1°)
10	<i>Aura sacra</i> (C1°)
10	<i>Bacche benefiche</i> (C1°)
10	<i>Benedire le rune</i> (C1°)
10	<i>Evaporazione magica</i> (M1°)
10	<i>Fluttuare</i> (M1°)
10	<i>Galleggiare</i> (M1°)
10	<i>Luminosità</i> (C1°)
10	<i>Marcatempo</i> (M1°)
10	<i>Pioggia magica</i> (M1°)
10	<i>Purificare cibi e acqua</i> (C1°)
10	<i>Scavare</i> (M1°)
10	<i>Scolorire</i> (M1°)
10	<i>Unto</i> (M1°)
15	<i>Bocca magica</i> (M2°)
15	<i>Carenare</i> (M2°)
15	<i>Colorare</i> (M1°)
15	<i>Scolpire legno</i> (M2°)
20	<i>Alterare fuochi normali</i> (M2°)
20	<i>Modellare il corallo</i> (C2°)
20	<i>Scassinare</i> (M2°)
25	<i>Fertilità</i> (M3°)
25	<i>Silenzio</i> (C2°)
25	<i>Sterilità</i> (M3°)
30	<i>Climatizzare ambiente</i> (M3°)
30	<i>Controllo della temperatura</i> (C3°)
30	<i>Consacrare</i> (C3°)
30	<i>Contentitore maledetto</i> (M3°)
30	<i>Dissacrare</i> (C3°)
30	<i>Incidere le rune</i> (C3°)
30	<i>Rinnovare</i> (M2°)
30	<i>Rocce in sassi</i> (M3°)
30	<i>Sassi in rocce</i> (M3°)
30	<i>Snuovi sabbia</i> (C3°)
30	<i>Zuppa miracolosa</i> (C3°)
35	<i>Contentitore magico</i> (M3°)
35	<i>Controllo degli elementi</i> (M3°)
35	<i>Manipolazione vegetale</i> (M4°)
35	<i>Trasmutare liquidi</i> (M3°)
40	<i>Acqua aeriforme</i> (M4°)
40	<i>Aria liquida</i> (M4°)
40	<i>Conversione magica</i> (M4°)
40	<i>Creare atmosfera</i> (M4°)
40	<i>Incantare oggetti</i> (M4°)
40	<i>Nebbia solida</i> (M4°)
40	<i>Scolpire pietra</i> (M4°)
40	<i>Trasmutazione acqua</i> (M4°)

40	Trasparenza (M4°)
45	Magnetismo (M4°)
50	Accelerazione della magia (C6°)
50	Contenitore
50	Dissoluzione/Indurire (M5°)
50	Distorsione elementale (M5°)
50	Riparare oggetti magici temporanei
55	Aura di imprevedibilità (C6°)
55	Porta magica (M6°)
60	Controllare i liquidi (M6°)
60	Controllare i venti (M6°)
60	Controllare le correnti (M6°)
60	Legno pietrificato (M6°)
60	Ombra solida (M6°)
60	Rimuovi barriera (C6°)
60	Rituale propiziatorio (M6°)
60	Smuovi elemento (C6°)
65	Controllo inerziale (M6°)
65	Lava in roccia (M7°)
65	Terre mobili (M6°)
70	Accumulatore magico (M7°)
70	Alterazione della magia (M6°)
70	Calmare/Agitare le acque (M7°)
70	Calma piatta (C7°)
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 (C7°)
80	Alterazione spaziale (M8°)
80	Eclissi (C7°)
80	Permanenza (M8°)
80	Riparare oggetti magici permanenti
85	Vetracciaio (M8°)
90	Cristallizzare (M9°)
90	Terremoto (C7°)
100	Pietra del sole (C7°)
100	Potenziamento

## D. POTERI DI DIFESA

### D1: CURE

Costo	Descrizione
10	Cura ferite leggere (C1°)
10	Guarigione negromantica (M1°)
10	Scaccia paura (C1°)
15	Cura stordimento (C2°)
15	Potere curativo (C2°)
20	Cura cecità/sordità (C3°)
20	Libera animali (C3°)
20	Libera persone (C2°/M3°)
20	Sonno ristoratore (C2°)
25	Arrestare la Maledizione Rossa (C3°)
25	Cura ferite gravi (C3°)
25	Cura malattie (C3°)
25	Guarire non-morti (M3°)
25	Libera spiriti (C3°)
30	Guarigione elementale (M*2°)
30	Rinvigorimento (C3°)
35	Chiarezza mentale (C5°)
40	Cura programmata (C4°)
40	Neutralizza veleno (C4°)
40	Parola di guarigione (C4°)
45	Cura mentale (C5°)
50	Amante fantasma (M6°)
50	Cura ferite critiche (C5°)

50	Liberazione (C5°)
50	Libertà (M5°)
55	Scaccia maledizioni (C3°/M4°)
60	Resurrezione (C5°)
65	Reincarnazione (M6°)
70	Guarigione (C6°)
75	Rigenerazione (C6°)
75	Energia purificatrice (M7°)
80	Ripristino vitale (M8°)
80	Soffio vitale (C7°)
85	Liberare l'anima (M9°)
85	Resurrezione integrale (C7°)
90	Ripristinare (M9°)
90	Ristorazione (C6°)
95	Longevità (M8°)
100	Guarigione automatica

### 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	Armatura sacra (C1°)
10	Barriera impermeabile (M1°)
10	Equilibrio marinaro (M1°)
10	Manto del terrore (M1°)
15	Armatura d'ossa (C1°)
15	Aura Anti-magia 10%
15	Aura spirituale (C2°)
15	Caduta morbida (M1°)
15	Contrastare elementi (M1°)
15	Occultare l'allineamento (C2°)
15	Protezione dal male (M1°)
15	Santuario (C1°)
15	Scudo deflettente (M2°)
15	Scudo magico (M1°)
20	Apnea (M2°)
20	Barriera riflettente (M2°)
20	Passo sicuro (C2°)
20	Protezione mentale (M2°)
20	Resistenza agli elementi (C2°)
20	Simbolo di protezione elementale (M*2°)
25	Fortuna minore (C3°)
25	Parare
25	Resistenza al veleno (C2°)
25	Riposo inviolato (C3°)
25	Scudo della fede (C2°)
30	Aura Anti-magia 20%
30	Barriera elettrica (M3°)
30	Immunità alle malattie

30	<i>Incantesimo del parare</i> (C3°)
30	<i>Pelle di legno</i> (M3°)
30	<i>Protezione da proiettili normali</i> (M3°)
35	<i>Barriera magnetica</i> (C3°)
35	<i>Protezione dal veleno</i> (C3°)
35	<i>Respingi fulmini</i> (C4°)
35	<i>Scaglie del drago</i> (C3°)
35	Schivare proiettili
40	<i>Aura difensiva</i> (M4°)
40	<i>Barriera naturale</i> (C4°)
40	<i>Passaggio nella lava</i> (M4°)
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> (C4°)
40	<i>Scudo elementale</i> (M4°)
45	<i>Aura Anti-magia 30%</i>
45	<i>Favore di Atruaghin</i> (C5°)
45	<i>Protezione vitale</i> (C4°)
45	<i>Resistenza alle ferite</i> (C4°)
50	<i>Ancora dimensionale</i> (M6°)
50	Immunità all'invecchiamento
50	<i>Intercetta incantesimi</i> (M5°)
50	<i>Pelle d'ambra</i> (C5°)
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 sacro</i> (C5°)
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> (C5°)
75	<i>Aura Anti-magia 50%</i>
75	<i>Respingi incantesimi</i> (M7°)
75	<i>Barriera temporale</i> (C7°)
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>Resistenza alla magia 70%</i> (C5°)
85	<i>Schermo difensivo</i> (M8°)
90	<i>Immunità</i> (M9°)
90	<i>Scudo entropico</i> (M9°)
100	<i>Filatterio vitale</i> (M8°)
100	<i>Fortuna</i> (C7°)
100	Immunità agli attacchi a soffio

#### 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>Nascondere tracce</i> (M1°)
10	<i>Suono fantasma</i> (M1°)
10	<i>Ventriloquio</i> (M1°)
15	<i>Aura d'ombra</i> (C2°)
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> (C*2°)
30	<i>Illusione vegetale</i> (M3°)
30	<i>Sfera di invisibilità</i> (M3°)
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>Inganno</i> (M5°)
50	<i>Moltiplica immagine</i> (M5°)
50	<i>Schermo occultante</i> (M5°)
55	<i>Illusione programmata</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> (C*1°)
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> (C2°)
25	<i>Divora fiamme</i> (C2°)
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> (M3°)
35	<i>Difesa invalicabile</i> (C4°)
35	<i>Manto d'ombra</i> (C3°)
40	<i>Guscio rivelatore</i> (M4°)
40	<i>Muro d'acqua</i> (M4°)
40	<i>Muro di fuoco</i> (M4°)
40	<i>Muro di ghiaccio</i> (M4°)
40	<i>Muro di spine</i> (C4°)
40	<i>Muro di vento</i> (M4°)
40	<i>Parete di roccia</i> (M4°)
45	<i>Cerchio miracoloso</i> (C5°)
45	<i>Cerchio mistico protettivo</i> (M4°)
45	<i>Mano interposta</i> (M4°)
45	<i>Trappola di ghiaccio</i> (M5°)
50	<i>Dissolvi magie</i> (M3°)
50	<i>Lucchetto magico</i> (M5°)
50	<i>Muro di pietra</i> (M5°)
50	<i>Musica dissolvi magie</i> (C*4°)
50	<i>Preservare</i> (M6°)
55	<i>Barriera</i> (C6°)
55	<i>Gabbia di forza</i> (M6°)
55	<i>Stagioni della vita</i> (C5°)
55	<i>Zona purificata</i> (C5°)
60	<i>Distruzione del male</i> (C5°)
60	<i>Globo di invulnerabilità</i> (M6°)

60	<i>Melodia anti-magia</i> (C4°)
60	<i>Muro di ferro</i> (M6°)
60	<i>Protezione elementale estesa</i> (M6°)
60	<i>Riposo eterno</i> (C6°)
60	<i>Runa di guardia</i> (M4°)
60	<i>Spezzare incantamento</i> (M6°)
60	<i>Vessillo incantato</i> (C6°)
65	<i>Epurare invisibilità</i> (M7°)
65	<i>Inno alla vita</i> (C*6°)
65	<i>Interdizione della tomba</i> (C7°)
70	<i>Bandire</i> (M7°)
70	<i>Esilio</i> (C7°)
70	<i>Proibizione</i> (C7°)
70	<i>Repulsione</i> (C6°)
80	<i>Baluardo</i> (M8°)
80	<i>Campo di forza</i> (M8°)
80	<i>Scudo da duello</i> (M8°)
85	<i>Interdizione arcana</i> (M8°)
85	<i>Sfera di protezione dalla magia</i> (M8°)
90	<i>Sfera di sicurezza</i> (C7°)
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 possessore dell'artefatto ottiene un attacco di stritolamento al round contro un avversario. 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 possessore dell'artefatto può sfruttare un'abilità ladresca per 6 turni a 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 possessore dell'artefatto ottiene 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 possessore dell'artefatto ottiene 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 possessore dell'artefatto ottiene 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 possessore dell'artefatto ottiene un determinato bonus magico temporaneo a tutti i suoi Tiri per Colpire per 1 turno.

### Bonus di forza per armi

*Durata 1 turno, Effetto personale*

Il possessore dell'artefatto ottiene 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 possessore dell'artefatto ottiene 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 per 1 turno al possessore dell'artefatto un bonus fisso ai danni inferti con qualsiasi arma stia usando; il bonus è cumulativo con eventuali altri modificatori.

### Danni bonus per incantesimi

*Durata istantanea, Effetto su 1 incantesimo*

Il possessore ottiene un determinato bonus a ogni dado di danni inferti con un determinato incantesimo evocato nello stesso round in cui si attiva questo effetto.

### **Danni multipli per armi**

*Durata 1 turno, Effetto personale*

Per un turno il possessore dell'artefatto moltiplica i danni inflitti con qualsiasi arma impugnata. Occorre moltiplicare per il modificatore indicato i danni totali derivanti dalla maestria, dal modificatore dell'arma e dalla Forza del personaggio, aggiungendo in seguito eventuali bonus da incantesimi.

### **Disarmare**

*Durata 6 turni, Effetto personale*

Per un'ora il possessore dell'artefatto può sfruttare una volta al round l'omonima opzione di combattimento dei guerrieri.

### **Eludere attacchi**

*Durata 1 turno, Effetto personale*

Il possessore dell'artefatto evita qualsiasi attacco diretto contro di lui (che sia un attacco in mischia o a distanza o un incantesimo con manifestazione fisica direzionata) con un favorevole Tiro Salvezza Riflessi. 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 produca automaticamente gli effetti di una *guarigione* (6°) nel caso in cui le condizioni poste dal suo possessore si verificano entro 6 turni. In tal caso l'artefatto guarisce automaticamente chi è in contatto con esso dall'effetto richiesto (avvelenamento, paralisi, malattia, pietrificazione, 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 concede 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 possessore dell'artefatto può memorizzare un certo numero di livelli di potere di incantesimi in aggiunta a quelli normalmente usabili. Il potere non permette di ottenere incantesimi sconosciuti o potenziare il livello di quelli memorizzati,

ma solo di memorizzarne 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*

Per un'ora il possessore dell'artefatto può sfruttare una volta al round l'omonima opzione di combattimento dei guerrieri.

### **Potenziamento**

*Durata 1 round, Effetto su incantesimo*

Il possessore dell'artefatto può accrescere una sola delle seguenti variabili di un incantesimo da lui evocato 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 persiste 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 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 persiste 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 persiste 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 possessore dell'artefatto può 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 ignora ciò che accade all'esterno e all'artefatto. L'attivazione del potere concede di entrare ed uscire dall'oggetto per 24 ore 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 *Contenitore*.

### **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 come un simbolo sacro.

### **Schiantare**

*Durata 1 turno, Effetto personale*

Per 1 turno il possessore dell'artefatto può sfruttare una volta al round l'omonima opzione di combattimento dei guerrieri.

### **Schivare proiettili**

*Durata 1 turno, Effetto personale*

Il possessore dell'artefatto può schivare qualsiasi dardo (magico o normale, compresi quelli di armi d'assedio o creati da un incantesimo) scagliato contro di lui con un favorevole Tiro Salvezza Riflessi. 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 azione è 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 Magia 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. Il prigioniero sopravvive nell'artefatto in stato incorporato senza invecchiare e senza bisogno di nutrimento. Tuttavia esso è tagliato fuori dal resto del mondo, non può essere individuato 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 *Contenitore*.

### **Viaggio nel Tempo**

*Durata speciale, Effetto personale*

Il possessore dell'artefatto può viaggiare avanti e/o indietro nel tempo insieme all'oggetto. Le modalità e i limiti del viaggio variano (al DM il giudizio sulle effettive capacità di utilizzo dell'oggetto), 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 fabbricato il manufatto, o coerenti con la Sfera di appartenenza del suo creatore.

Il DM può decidere che un handicap o una penalità sia causata 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, non è possibile evitare l'effetto deleterio con alcun TS. 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, si applica casualmente una delle penalità associate all'artefatto o 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 adattarle ad ogni artefatto per renderlo unico e imprevedibile.

**Tabella 2.2 – Handicap e Penalità degli Artefatti**

<b>Handicap</b>	<b>Penalità</b>
Artefatto senziente	Amnesia
Attrazione	Apatia
Avidità	Attrazione
Avversione	Avidità
Cambio d'Allineamento	Avversione
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
Lentezza	Forma gassosa
Limite d'uso	Fuga eterea
Maldestro	Gas
Malus ai danni	Invecchiamento
Malus ai PF	Lentezza
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
Ricarica non automatica	Morte
Risucchio d'energia	Mutazione
Vulnerabilità	Paranoia
	Putrefazione
	Raggio ridotto
	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 tutte le sue abilità speciali di classe per un periodo limitato di tempo (da 2 a 60 giorni); ad esempio gli incantatori perdono la capacità di evocare incantesimi e usare oggetti magici, i ladri perdono le abilità ladresche, quelle segrete e l'attacco furtivo, e così via. 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 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 pre-stabilito (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 del 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 suo possessore verrà perseguitato da avidi nemici, che useranno una trappola o un assalto diretto per ottenere l'oggetto che bramano.

### **Avversione**

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

### **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 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 rimpicciolisce fino a 10 cm o aumenta di statura fino a 5 metri, insieme al suo equipaggiamento; la trasformazione può essere immediata o graduale, ma ha sempre una durata determinata.

### **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 (la magia causa sempre almeno 1 PF per dado) o fa guadagnare un bonus ai TS delle vittime se usa 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 Magiore. Il personaggio che ha attivato il potere legato al destino fatale scompare improvvisamente dal mondo insieme al suo equipaggiamento e nessuno potrà più 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; in alternativa, gli oggetti perdono 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 ritmo di guarigione).

### **Effetto collaterale**

L'artefatto produce un effetto negativo per il suo possessore. L'effetto può essere casuale o predeterminato, 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 fallimento ogni volta che 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 dissolvibile, ma le probabilità si calcolano contro un incantatore di 40° livello.

### **Fuga eterea**

Il possessore del manufatto entra nel piano Etereo ogni volta che affronta una situazione di pericolo. Se non possiede mezzi magici per spostarsi o tornare al piano di partenza, egli resta intrappolato nell'Etereo finché non viene salvato.

### **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 Corpo (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**

Chi sta toccando l'artefatto invecchia di un numero di anni determinato a caso o pari al costo in PP dell'ultimo potere utilizzato.

### **Lentezza**

Il possessore dell'artefatto agisce gravato da un effetto di *lentezza* (3°) che può essere perenne o verificarsi durante situazioni di combattimento o di crisi.

### **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 colpo 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 attacchi. 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 Tiri Salvezza in maniera permanente.

### **Malus al colpire**

Il possessore dell'artefatto subisce una penalità variabile da -1 a -10 ai suoi Tiri 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 azzerava, 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 così 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 (THAC0 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 creatura, acquisendone le caratteristiche generali prima della trasformazione fisica completa.

### **Morte**

Il soggetto viene ridotto istantaneamente a PF negativi 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 crede di poterli uccidere tutti, attacca immediatamente senza esitare, fino a che tutti non siano morti o fuggiti. Viceversa se ritiene l'impresa troppo rischiosa, fugge e cercherà 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 marcescono, 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 evocati dal soggetto o la gittata delle sue armi da tiro sono ridotti in maniera costante.

### **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 la distruzione di un oggetto magico di un certo valore, e così via.

### **Risucchio d'energia**

Il possessore dell'artefatto subisce da 1 a 4 livelli negativi o dal 10 al 50% dei livelli posseduti si trasformano in livelli negativi in maniera permanente, e occorre *ristorazione* (o un numero adeguato di *desideri*) per ritornare in piena forma.

### **Servizio**

Il soggetto ritiene improvvisamente di dover eseguire una determinata azione per il proprio bene, per un altro individuo al momento assente o per una divinità superiore. Può 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, e a nulla valgono incantesimi come *liberazione* o *spezzare incantamento*, né eventuali dinieghi o rassicurazioni dal 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 un'altra creatura che usi l'artefatto.

### **Vulnerabilità**

Il soggetto subisce danni fissi causati dall'esposizione ad un elemento comune, come la luce del sole o della luna, l'acqua (marina o piovana), le temperature troppo calde (oltre 20°C) o fredde (inferiori a 10°C) o alla presenza di certi suoni od odori (es. il cinguettio degli uccelli, il pianto di un bambino, il profumo delle rose o di fiori o alberi comuni).

## **Artefatti Legendari**

L'introduzione di un artefatto in una campagna deve sempre essere preparata adeguatamente, associando l'oggetto a leggende 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 mo-

dificare 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 alle 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 (Sharrur), la spada (Asi) e l'arco (Sharanga) di Ixion, la falce di Thanatos (Mors), 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 manuale *Classi di Mystara*, 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 set Master di D&D sono stati sostituiti da altri introdotti in questo manuale per maggiore coerenza con le caratteristiche o la storia dell'artefatto nell'ambientazione di Mystara.

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

#### Sfera dell'Energia

Nome	Creatore	Grado	PP
Cintura di Armida	Idraote	Minore	95
Mano della carità	Plasmatore	Minore	95
Doni dei Korrigan	I Korrigan	Minore	100
Pileo	Saturnius	Minore	100
Uovo della fenice	Mealiden	Minore	100
Naso di Iliric	Iliric	Inferiore	185
Arco di Gilgrave	Ixion	Inferiore	220
Scudo impenetrabile	Alphatia	Inferiore	245
Occhio di Humbaba	Ninsun	Inferiore	250
Planisfero celestiale	Pharamond	Inferiore	250
Tappeto di Millicent	Eiryndul	Superiore	490
Stella elfica	I Korrigan	Superiore	500
Tredici Tesori dell'Alba	Ixion	Maggiore	700
Mazzo delle sfere	Ixion	Ultimo	NA

#### Sfera dell'Entropia

Nome	Creatore	Grado	PP
Occhi maligni di Arik	Arik	Minore	vari
Kris sanguinario di Kala	Hel	Minore	95
Lancia fatale di Ortnit	Skuld	Minore	100
Maschera di Bachraeus	Bachraeus	Minore	100
Letto del Re Lucertola	Demogorgon	Inferiore	185
Libro dei morti	Orcus	Inferiore	225
Libro di Zargos	Nyx	Inferiore	240
Cuore dell'entropia	Ranivorus	Inferiore	250
Gemma delle anime	Thanatos	Inferiore	250
Tizzone ardente	Masauwu	Superiore	490
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	90
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
Sciarpia arcobaleno	Sinbad	Minore	100
Armature dei 5 dragoni	Koryis	Inferiore	200
Elmo di Halav	Halav	Inferiore	200
Lancia Gáe Bulga	Diulanna	Inferiore	205
Pugnale di Cymorakk	Asterius	Inferiore	245
Piuma dorata di Fidias	Noumena	Superiore	415
Colomba della pace	Pax	Superiore	440
Corona della sovranità	Odino	Superiore	460
Tomo della conoscenza	Ssu-Ma	Superiore	460
Sfera di diamante	Tyche	Superiore	480
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
Fontana dell'alleanza	Petra	Minore	85
Calderone fumante	Hymir	Minore	95
Artiglio di Simurgh	Simurgh	Minore	100
Libro della vita	Fugit	Inferiore	200
Elmo di Petra	Petra	Inferiore	220
Clessidra di Verthandi	Verthandi	Inferiore	245
Icona di Petra	Petra	Inferiore	250
Quercia intagliata	Ordana	Superiore	450
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 Alberich 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 brama-no 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 Alberich (Alberich) si trova narrata nel poema epico tedesco del XIII secolo intitolato "Canto dei Nibelunghi" (*Das Nibelungenlied*), la cui 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. Solo una volta distrutto l'ultimo pezzo d'oro del 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 impadronirsene e uccidere l'attuale possessore con qualsiasi mezzo.

**Destino fatale:** ogni volta che il possessore fa appello al *desiderio* deve effettuare un TS Magia 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): 30%**

- Cambio d'allineamento:** l'allineamento del personaggio diventa Caotico o Malvagio.
- Dolore:** il possessore perde 30 PF temporaneamente, recuperabili con cure magiche o col normale riposo.
- Effetto collaterale offensivo:** un effetto di tipo A1 determinato casualmente dal DM (costo max 50 PP) si manifesta centrato sul possessore.
- 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.
- Invecchiamento:** il possessore invecchia 1d4 × 10 anni.
- 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 Mente 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 distorcete 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 Strel. 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 arciere, 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 Strel 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'intercessione 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. Coi 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 Strel. 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.

<b>Sfera:</b> Energia (Ixion)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (215 PP):</b>	
Arco corto +3, <i>inesauribile</i> permanente	
A1. Dardo accecante	20 PP
A4. Dardo infallibile	10 PP
A4. Gittata eccezionale	40 PP
B1. Lungavista	10 PP
B1. Vedere l'invisibile	25 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): 20%

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

## ARMATURE DEI CINQUE DRAGONI

**Aspetto:** cinque corazze di piastre di foggia orientale dette *Do Maru*, tipiche dei samurai, ciascuna dipinta di un colore che rappresenta l'elemento del drago 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 ochalese, 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, *forma vegetale* 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, *volare* 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, *resistenza al fuoco* 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, *respirare acqua* 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, *porta di roccia* permanente

A1. Fauci della terra	50 PP
A3. Carne in pietra*	60 PP
C3. Terremoto	90 PP

**Attivazione:** ogni armatura è attiva quando viene rinvenuta e una volta indossata comunica telepaticamente al 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 Saggezza 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 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): 20%

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.

<b>Sfera:</b> Pensiero (Korotiku)	
<b>Scala:</b> Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (500 PP):</b>	
Arpa <i>controlla emozioni</i> una volta all'ora	
A1. Armonia delle stagioni	70 PP
A2. Melodia di requiem	50 PP
A3. Danza	75 PP
A4. Canto del trionfo	80 PP
C1. Animare oggetti	60 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 Tonalì, 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 Mente: in caso di fallimento 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 Mente 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): 25%

- Dolore:** il possessore subisce 3d10 danni.
- Effetto collaterale mentale:** un effetto di tipo A2 determinato casualmente dal DM (costo max 60 PP) si manifesta centrato sul possessore.
- Malfunzionamento:** il potere evocato non funziona ma consuma ugualmente i PP.
- Malus ai danni:** gli attacchi del possessore dello strumento infliggono 3 punti di danni in meno.
- Memoria labile:** gli incantatori dimenticano ogni giorno un incantesimo per ogni livello scelto casualmente. I non incantatori perdono 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 che 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.

<b>Sfera:</b> Tempo (Simurgh)	
<b>Scala:</b> Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
<b>Poteri suggeriti (100 PP):</b>	
Pugnale +5, <i>volare</i> tre volte al giorno	
A2. Controllare emozioni	35 PP
D1. Rinvigorimento	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 concentrando 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 soffia 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 irricognoscente, 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 arrise 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 chinarono 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 liberoso 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 *tromba d'aria* 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 ha guadagnato l'amicizia di Thor come compagno di bevute.

**Sfera:** Tempo (Hymir)

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

**Poteri suggeriti (95 PP):**

Calderone *purifica cibi e acqua* 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): 15%**

**Memoria labile:** gli incantatori dimenticano un incantesimo per ogni livello dispari scelto casualmente subito dopo averlo memorizzato. I non incantatori perdono 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 Khoronus per permettere a sé 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 diverse.

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

<b>Sfera:</b> Tempo (Khoronus)	
<b>Scala:</b> Maggiore (Limite Poteri: 4A, 4B, 4C, 5D)	
<b>Poteri suggeriti (700 PP):</b>	
Cappuccio <i>contrastare elementi</i> 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): 30%

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

<b>Sfera:</b> Materia (Wayland)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (220 PP):</b>	
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.

**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 diventa 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): 20%**

1. **Effetto collaterale offensivo:** un effetto di tipo A1 determinato casualmente dal DM (costo max 50 PP) si manifesta centrato sul possessore.
2. **Malus caratteristica:** penalità di -4 al punteggio di Intelligenza del possessore dell'elmo.
3. **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 di 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 concentrando 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 possessore diventa 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 Saggia o Carisma. Una volta rimossa la cintura, torna istantaneamente alla taglia normale, ma subisce 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): 25%**

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 Idrate. Per aiutare la discendente nella sua scalata alle vette dell'immortalità, Idrate credè 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 Idrate 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 Idrate, signore di Damasco.

<b>Sfera:</b> Energia (Idraote)	
<b>Scala:</b> Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
<b>Poteri suggeriti (95 PP):</b>	
Cintura <i>scudo magico</i> 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):** probabilità del 15% che il possessore subisca un *blocca mostri* ogni volta che usa *charme* o *confusione* contro un individuo Legale non malvagio, ma può evitare di bloccarsi con un TS Mente.

## 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 taurmurgici 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, il malvagio sacerdote Coiger de Mory.

<b>Sfera:</b> Tempo (Chardastes)	
<b>Scala:</b> Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (490 PP):</b>	
Cintura di protezione +3, <i>passo sicuro</i> 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 cinghia 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 possessore cambia in Legale o Buono.

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

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

#### Penalità (5): 25%

- 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 Mente. 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.
- Dolore:** ogni volta che il possessore della cintura guarisce qualcuno tramite la magia, subisce 1d4 punti di danno per livello della magia utilizzata.
- Effetto collaterale (dito della morte):** ogni volta che usa la *guarigione*, il possessore della cintura subisce un *dito della morte* (concesso TS Magia a -2 per salvarsi).
- Malfunzionamento:** la prima volta che usa *barriera mentale*, il possessore subisce un'apertura mentale.
- 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 con 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 (Wyrd) 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 piccolo nascondiglio 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 tessono il Fato (Wyrd) 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 (Parce) 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 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 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 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 Corpo 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): 20%**

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

presentante 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 Occhidivolve 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 Occhidivolve riuscirà 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): 20%**

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 cercano di 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 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 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 a ogni costo.

**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 intor-

no. 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): 25%**

1. **Cambio d'Allineamento:** l'allineamento del possessore viene modificato in Legale o Buono.
2. **Debolezza magica:** gli incantesimi offensivi del possessore infliggono 3 punti di danni in meno per dado a qualsiasi essere non malvagio.
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:** gli attacchi del possessore infliggono 5 punti di danni in meno a esseri non Caotici né Malvagi.
5. **Malus alla CA:** ogni volta che usa la colomba come arma, la CA del soggetto è 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 ebrezza e lasciando la terra al buio per diversi giorni. Quando finalmente i due si riebbero 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 nell'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 (90 PP):**

Coppa *trasmuta liquidi* una volta all'ora

C3. Zuppa miracolosa	30 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): 15%

**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 mortali, 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 Psagh, 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 Psagh.

**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): 20%

- Dolore:** il possessore perde 3d8 PF, recuperabili solo tramite cure magiche.
- Forma gassosa:** il soggetto assume involontariamente la forma gassosa per 3d8 ore.
- 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 (460 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	80 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): 25%

1. **Debolezza magica:** ogni incantesimo del possessore della corona concede un bonus di +2 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.
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 Mente.

## CUORE DELL'ENTROPIA

**Aspetto:** un amuleto di bronzo a forma di cuore grande due pollici, cosparso di una vernice nera che emana costantemente odore di decomposizione.

**Storia:** la genesi di questo oggetto è ancora misteriosa, ma le prime leggende che ne fanno parola risalgono al tardo impero nithiano, quando alcuni avidi nobili lo usarono per sconfiggere i propri rivali, finendo col cadere preda dei suoi perversi poteri fino a trasformarsi in veri e propri demoni. Il manufatto venne poi in possesso di alcune tribù di umanoidi, e si dice che fu utilizzato da Re Loark per condurre la sua grande orda attraverso mezzo continente, portando ovunque devastazione e morte; attualmente la sua ubicazione è sconosciuta.

**Fonte:** mitologia mystarana. Il cuore è menzionato brevemente nella descrizione della Fontana dell'Alleanza nel supplemento del Mondo Cavo "HWR3: The Milenian Empire".

**Sfera:** Entropia (Ranivorus)

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

**Poteri suggeriti (250 PP):**

Amuleto +2 della *furia* 3 volte al giorno

A1. Lamento lugubre	70 PP
A2. Pazzia	45 PP
A3. Tocco immondo	40 PP
C2. Metamorfosi demoniaca	80 PP
D3. Occultare l'allineamento	15 PP

**Attivazione:** l'amuleto non è attivo quando rinvenuto. Per attivarlo occorre che il personaggio che lo indossa effettui un sacrificio umano (o umanoide) invocando l'intercessione di Ranivorus. Durante il rituale, il cuore si fonderà sul torace del suo possessore, ed egli verrà a conoscenza di tutti i suoi poteri, che potrà attivare concentrandosi e mormorando la parola magica associata ad ogni effetto. Il cuore potrà essere rimosso dal torace del possessore solo alla sua morte.

**Distruzione:** il cuore può essere distrutto solo se viene immerso nella Fontana dell'Alleanza di Petra, azione che provoca lo scioglimento del manufatto entro 6 round e che finisce per corrompere la fontana in modo irreversibile.

### Handicap (2)

**Cambio d'Allineamento:** non appena indossa il cuore, l'allineamento del suo possessore diventa Malvagio.

**Metamorfosi:** dopo il primo uso di *lamento lugubre* il possessore inizia a trasformarsi in un demone (inferiore se ha meno di 10 livelli, superiore in caso contrario). Ogni volta che usa uno dei poteri deve effettuare un TS Corpo con penalità pari a un decimo dei PP spesi: se fallisce ottiene DV entropico e una parte del suo corpo muta per assomigliare al demone scelto dal DM; quando i DV entropici eguagliano quelli del demone la metamorfosi è completa e irreversibile.

### Penalità (3): 20%

1. **Danni aggiuntivi:** il possessore subisce 2 danni aggiuntivi per dado da effetti basati sul fuoco.
2. **Gas:** il cuore emana una nuvola di gas larga 12 metri intorno a sé, che causa la trasformazione permanente in gnoll di tutti gli esseri viventi al suo interno che falliscano un TS Corpo (il possessore ne è immune).
3. **Malus caratteristica:** penalità di -4 al punteggio di Saggezza del possessore.

## 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 *arma inesauribile*.

**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 *proiezione 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 usi e lo porti con sé 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 superiori 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 in grado 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, l'artefatto noto come 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.

<b>Sfera:</b> Energia (i Korrigan)	
<b>Scala:</b> Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
<b>Poteri suggeriti (100 PP):</b>	
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): 15%

**Lentezza:** il possessore subisce una *lentezza* permanente, annullabile con *dissolvi magie* contro incantatore di 30° livello.

### ELMO DI HALAV

**Aspetto:** un elmo dorato chiuso con una maschera frontale che ha l'aspetto del viso di Halav (dotata di fessure per gli occhi) e un pennacchio di piume scarlatte che lo adorna.

**Storia:** questo artefatto venne creato da Halav per aiutare i suoi fedeli a smascherare gli intrighi orditi da Vanya e resistere al suo tentativo di sovvertire la società mileniana. Esso apparve miracolosamente sul capo del patriarca Davos quando ricevette l'investitura ad attuale Sommo Sacerdote di Milenia ed è rimasto in suo possesso da quel momento.

**Fonte:** mitologia mystarana. L'Elmo di Halav è descritto nell'atlante del Mondo Cavo "HWR3: The Milenian Empire"

<b>Sfera:</b> Pensiero (Halav)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (200 PP):</b>	
Elmo di protezione +4	
A3. Lampo solare	55 PP
B2. Rivela bugie	15 PP
B3. Teletrasporto *	50 PP
D3. Barriera mentale	80 PP

(\*) Il teletrasporto funziona a dispetto dell'Incantesimo di Preservazione poiché è un effetto di natura immortale.

**Attivazione:** l'elmo è attivo quando viene ritrovato e comunica telepaticamente a chi lo indossa i suoi poteri e le parole di attivazione per utilizzarli. Inoltre agli occhi di chi lo indossa tutti coloro che sono soggetti ad un effetto di ammaliamento sono circondati da un'aura rossa ben evidente (pur senza indicare la specifica natura dell'effetto).

**Distruzione:** l'elmo può essere distrutto solo se viene danneggiato da un'arma artefatto forgiata da una delle divinità protettrici dei goblinoidi e brandita da un goblinoido di livello pari o superiore a chi sta indossando l'elmo.

#### Handicap (2)

**Invecchiamento:** il possessore dell'elmo invecchia di 1 anno ogni 100 PP consumati attivando i poteri dell'artefatto (l'effetto è cumulativo finché non si abbandona l'elmo).

**Mania:** il possessore dell'artefatto è ossessionato dall'odio verso i goblinoidi e non si fiderà mai di un membro di queste razze, attaccandoli senza pietà alla minima provocazione.

#### Penalità (3): 20%

- Danni aggiuntivi:** il possessore subisce 1d6 danni aggiuntivi ogni volta che viene colpito da un goblinoido.
- Dolore:** ogni volta che usa *lampo accecante* il soggetto subisce 1d10 danni.
- Malus ai TS:** il possessore subisce una penalità di -2 a tutti i TS contro effetti legati al gelo.

### ELMO DI PETRA

**Aspetto:** un elmo d'argento chiuso con una maschera frontale dotata di fessure oculari che ha l'aspetto del viso di Petra.

**Storia:** questo artefatto venne creato da Petra per aiutare i suoi fedeli a smascherare gli intrighi orditi da Vanya e resistere al suo tentativo di sovvertire la società mileniana. Esso apparve miracolosamente sul capo della patriarca Helentia quando ricevette l'investitura ad attuale Somma Sacerdotessa di Milenia ed è rimasto in suo possesso da quel momento.

**Fonte:** mitologia mystarana. La storia e i poteri dell'Elmo di Petra sono descritti nell'atlante del Mondo Cavo "HWR3: The Milenian Empire".

<b>Sfera:</b> Tempo (Petra)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (220 PP):</b>	
Elmo di individuazione dell'ammaliamento	
A2. Parola incapacitante	70 PP
A3. Zona di verità	20 PP
B3. Teletrasporto *	50 PP
D3. Barriera mentale	80 PP

(\*) Il teletrasporto funziona a dispetto dell'Incantesimo di Preservazione poiché è un effetto di natura immortale.

**Attivazione:** l'elmo è attivo quando viene ritrovato e comunica telepaticamente a chi lo indossa i suoi poteri e le parole di attivazione per utilizzarli.

**Distruzione:** l'elmo può essere distrutto solo se viene colpito da un'arma artefatto brandita da una sacerdotessa di Vanya di livello pari o superiore a chi sta indossando l'elmo.

## Handicap (2)

**Invecchiamento:** il possessore dell'elmo invecchia di 1 anno ogni 100 PP consumati attivando i poteri dell'artefatto (l'effetto è cumulativo finché non si abbandona l'elmo).

**Mania:** il possessore dell'artefatto odia profondamente chiunque si dimostri pavido o codardo e attaccherà per punire questi individui se non supera un TS Mente, insistendo fino a che la vittima non perde almeno metà dei suoi PF.

## Penalità (3): 20%

1. **Danni aggiuntivi:** il possessore subisce 1d6 danni aggiuntivi dai colpi dei seguaci di Vanya.
2. **Effetto collaterale:** ogni volta che usa *parola incapacitante* il soggetto ha una probabilità del 50% di restare stordito per 1 round.
3. **Malus ai TS:** il possessore subisce una penalità di -2 a tutti i TS contro effetti legati al fuoco.

## FONTANA DELL'ALLEANZA

**Aspetto:** una fontana di marmo colorato alta 1,2 mt e larga 2 mt, con due statue di Halav e Petra che reggono il bacino abbracciandosi, mentre una fonte perenne di acqua cristallina zampilla dal centro del bacino senza mai strabordare.

**Storia:** quando i mileniani arrivarono nel Mondo Cavo, la prima cosa che trovarono ad accoglierli fu questa fontana, che sorgeva nel mezzo di una meravigliosa pianura verde. Gli oracoli del tempo spiegarono che la fontana era un dono dei loro protettori immortali, e per suggellare la nuova alleanza i mileniani edificarono un nuovo Grande Tempio dedicato agli immortali proprio davanti alla fontana, intorno alla quale sorse poi la città di Corisa, capitale del loro impero rifondato. La fontana fa ancora bella mostra di sé nella Piazza dell'Alleanza di fronte al Grande Tempio di Corisa, e ogni giorno i sacerdoti del tempio sono soliti dispensare una fiala dell'acqua benedetta della fontana a tutti i fedeli che lasciano un obolo per ottenerla (10 m.o. o l'equivalente in beni).

La fontana è stata creata da Petra per aiutare tutti i mileniani appena trapiantati nel Mondo Cavo, fornendo loro la speranza di una nuova alleanza con gli dei e una guida verso un futuro prospero. Lo scopo reale della fontana infatti è di far emergere nuovi oracoli, ovvero i prescelti dagli immortali, che possano dirigere le azioni dei mileniani in virtù della loro saggezza ed evitare gli errori del passato ascoltando i suggerimenti degli immortali.

**Fonte:** mitologia mystarana. La storia e i poteri della Fontana dell'Alleanza e delle icone sacre sono descritti nell'atlante del Mondo Cavo "HWR3: The Milenian Empire".

**Sfera:** Tempo (Petra)

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

### Poteri suggeriti (100 PP):

Fontana della veggenza con acqua santa perenne

C2. Aiuto divino	15 PP
D1. Cura cecità/sordità	20 PP
D1. Cura malattie	25 PP
D1. Neutralizza veleno	40 PP

**Attivazione:** l'artefatto è attivo e la conoscenza dei poteri viene tramandata dai sacerdoti del Grande Tempio a ogni accolito. Ogni potere si attiva concentrandosi sull'effetto desiderato mentre si leva una preghiera agli dei riempiendo una fiala d'acqua, mentre se non si richiede uno degli effetti curativi l'acqua prelevata è considerata acqua santa. La fontana concede i suoi poteri a qualsiasi fedele dei Protettori di Milenia (ovvero gli immortali venerati nel Grande Tempio).

Chiunque può bere direttamente dalla fontana nella speranza di ottenere il dono della veggenza, anche se ciò equivale sempre a diventare ciechi in maniera permanente (v. Handicap e Penalità). Se si tratta di un prescelto tuttavia, egli diventerà l'Oracolo di uno degli immortali, e in quanto tale avrà accesso ai seguenti poteri e immunità:

**Creare un'Icona:** un oracolo riceve la capacità di forgiare un'Icona Sacra della propria divinità. Non appena riceve questo dono, egli sente la necessità di costruire un'icono dell'immortale che lo ha benedetto, ovvero una statua di legno, creta o simile materiale lavorabile dall'oracolo, che raffiguri la divinità. Una volta realizzata, parte dell'essenza dell'immortale va ad abitare nell'Icona e guida l'oracolo alla ricerca di un luogo naturale adatto a fondarvi un Santuario mistico, proteggendo il prescelto coi suoi poteri. Raggiunta la destinazione e costruito il santuario in cui abiterà per il resto della sua vita, l'oracolo vi depone l'icono, e a quel punto l'essenza dell'immortale l'abbandona, ma non prima di avere incantato il santuario con parte del suo potere, donandogli proprietà magiche che l'oracolo può attivare finché l'icono resta nel santuario (il DM è chiamato a decidere quali poteri siano accessibili, in particolare scegliendo tra magie di protezione, divinazione e cura). Ogni immortale può generare in tal modo una sola icona, che è considerata un artefatto inferiore con al massimo 250 PP (v. Icona di Petra come esempio). L'oracolo non risente di handicap o penalità per il suo utilizzo, mentre questi si applicano a qualsiasi altro essere che cerchi di sfruttarne i poteri.

**Immunità a malattie e veleni:** un oracolo non risente degli effetti di malattie e veleni.

**Longevità:** un oracolo invecchia dieci volte più lentamente di un appartenente alla sua stessa razza (per cui invecchia di 1 anno ogni 10 anni realmente trascorsi).

**Veggenza:** un oracolo è in grado di ricevere segni premonitori, visioni del futuro o del passato e messaggi da parte del proprio patrono immortale, che decide a suo piacimento quando inviarli come monito, aiuto o dettame. Spetta al DM decidere quando inviare questi messaggi e determinarne la forma e il significato.

**Distruzione:** la Fontana è inamovibile e impervia a ogni danno, ma immergervi all'interno il Cuore dell'Entropia ne annulla tutte le protezioni e ne corrompe l'acqua, che diventa portatrice di maledizioni. Solo a quel punto la fontana può essere distrutta se colpita con armi magiche almeno +3.

## Handicap (1)

**Servizio:** ogni soggetto prescelto da una delle divinità protettrici dei mileniani che beva dalla fontana diventa un Oracolo (PNG). Egli si sente in dovere di creare un'icono per omaggiare il suo patrono e riceve una visione che lo spinge a cercare un luogo adatto ove erigervi un santuario mistico in cui custodirà l'icono fino alla fine dei suoi giorni.

## Penalità (1)

**Menomazione:** ogni persona che beva dalla fontana diventa cieca in maniera permanente. Un oracolo accetta la cecità come pegno da pagare nei confronti delle divinità per questo ruolo, mentre qualsiasi altro individuo può vedere rimossa la cecità solo se viene curato da un sacerdote che venera uno dei protettori di Milenia che sia di almeno 20° 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 la-

sciarono 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 superiore	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 evocare i poteri con la giusta parola di attivazione.

**Distruzione:** il frammento può essere distrutto se viene colpito dal Martello di Kagyar mentre si trova su un'incudine in adamantite forgiata da un gigante nelle viscere della terra.

**Handicap (4)**

**Avidità:** chiunque veda il possessore dell'artefatto produrre un effetto tangibile deve effettuare un TS Mente a -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 Magia 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:** ogni volta che il soggetto evoca un incantesimo (ad eccezione di quelli posseduti dall'artefatto) c'è una probabilità del 25% che non si manifesti e vada sprecato.

**Penalità (8): 30%**

1. **Amnesia:** il possessore ha Amnesia per 2d20 giorni.
2. **Apatia:** il possessore rischia l'effetto Apatia se non effettua un TS Mente 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 perde 40 PF temporaneamente, recuperabili con cure magiche o col normale riposo.

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 usa *guarigione automatica* c'è una probabilità del 30% che 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 alla fine del X secolo, 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 ciascuno 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 distrugge sia la gemma 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): 20%**

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 necrospectro (se la gemma non contiene prigionieri), che assalirà chiunque sia presente per 2d6 round prima di andarsene.

## ICONA DI PETRA

**Aspetto:** una statuetta di argilla rossa modellata con forme femminili che dovrebbero rappresentare Petra.

**Storia:** questo artefatto venne creato dal primo Oracolo di Petra all'arrivo dei mileniani nel Mondo Cavo, ed è rimasto custodito anche dai successivi oracoli all'interno del Santuario dei Venti Sussurranti nel cuore dell'Impero di Milenia.

**Fonte:** mitologia mystarana. L'icona è descritta nell'atlante del Mondo Cavo "HWR3: The Milenian Empire".

**Sfera:** Tempo (Petra)

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

**Poteri suggeriti (250 PP):**

Icona con cerchio di protezione dal male permanente

A1. Flagello del Male 40 PP

C1. Creare acqua e cibo 50 PP

C3. Controllo del tempo atmosferico 75 PP

D1. Resurrezione integrale 85 PP

**Attivazione:** l'icona è attiva e fino a quando resta all'interno del Santuario dei Venti Sussurranti si possono evocare i suoi poteri con preghiere apposite, senza bisogno di impugnarla; se viene rimossa è impossibile usare i poteri dell'artefatto, anche se continua ad emanare un *cerchio di protezione dal male* permanente. Solo l'oracolo può attivarne i poteri senza risentire di handicap e penalità del caso, mentre qualsiasi altro essere che l'utilizzi subisce i suoi effetti deleteri.

**Distruzione:** l'icona andrà in frantumi se mai Petra smetterà di nutrire amore e ammirazione verso Halav.

**Handicap (2)**

**Lentezza:** il possessore che non sia l'oracolo di Petra subisce gli effetti permanenti di una *lentezza* (3°).

**Malus ai TS:** il possessore che non sia l'oracolo di Petra subisce una penalità permanente di -3 a tutti i Tiri Salvezza.

**Penalità (3): 20%**

- Danni aggiuntivi:** il possessore subisce 1d6 danni aggiuntivi dai colpi dei seguaci di Vanya.
- Effetto collaterale:** il possessore che non sia l'oracolo subisce una *confusione* ogni volta che usa l'artefatto.
- Malfunzionamento:** chi usa il potere di *resurrezione integrale* senza essere l'oracolo ha una probabilità del 70% che l'incantesimo fallisca e venga ridotto a 0 PF.

## 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 accecandolo. 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 l'aspetto più freddo e crudele della morte.

**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. 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 Magia: 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 a cui legarsi col rituale sopra indicato.

**Penalità (1)**

**Avversione:** il soggetto emana 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 Magia per sopportare la sua vicinanza: un TS fallito provoca l'ostilità del soggetto, che assale il personaggio per ucciderlo (se crede di sopraffarlo), oppure lo fa allontanare. 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.

<b>Sfera:</b> Entropia (Skuld)	
<b>Scala:</b> Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
<b>Poteri suggeriti (100 PP):</b>	
Lancia +5, +10 contro giganti, Traducente	
A2. Blocca mostri	40 PP
C2. Aiuto divino	15 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 e l'*aiuto divino*, mentre il potere di *blocca mostri* si attiva 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 Riflessi previsto per ridurli, 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 invicibile 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 Conla 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 insopportabile 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 nascosse, alcuni pensano nella sua terra natale, oppure riportandola presso Scatach secondo altri.

**Fonte:** mitologia celtica. Nel "Táin Bó Cuainge" ("Razzia delle vacche di Cooley"), il libro centrale di una serie di racconti irlandesi detto "Ciclo dell'Ulster", l'eroe Cú Chulainn ("mastino di Culain") 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 perfora il tronco dell'uomo straziandolo orribilmente fino a farlo morire dilaniato quando estrae la lancia.

<b>Sfera:</b> Pensiero (Diulanna)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (205 PP):</b>	
Lancia dentata +3, Perforante	
A1. Ferire	70 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 causa 1d6 danni ogni 10 PP residui in entrambi gli oggetti in un raggio di 30 metri.

#### Handicap (2)

**Cambio d'atteggiamento:** il possessore della lancia diventa particolarmente ardentissimo e 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): 20%**

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 usato per 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:** chiunque usi il letto viene colpito da *charme*, e se non resiste all'effetto con un TS *Mente* 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): 20%**

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 ef-

fetti un TS *Mente* con penalità di -4. Lo stordimento dura 1d6 turni, durante i quali è incapace di parlare e agire con raziocinio (biacica e agisce in maniera sconsiderata), 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 sul frontespizio un volto urlante in rilievo, mentre le pagine interne sono di 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 dal Capro Oscuro dai Mille Cuccioli (Orcus) 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 (Orcus)

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

**Poteri suggeriti (225 PP):**

Libro di *animazione dei morti* una volta al giorno

A2. Controllare non-morti	70 PP
A3. Possessione delle spoglie	40 PP
B1. Parlare coi morti	25 PP
C1. Creare non-morti superiori	80 PP
D1. Guarigione necromantica	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 *Mente* 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 benevola 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 necrofili.

**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 muore mentre si sta realizzando la trasformazione, si risveglia immediatamente come non-morto del tipo indicato.

#### Penalità (3): 25%

- 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 Mente 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 Fidias.

#### 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 libro, che si richiude e le cui pagine tornano bianche in attesa di un nuovo possessore.

#### Penalità (3): 20%

- Invecchiamento:** il possessore invecchia di 3d10 anni in maniera permanente, se effettua un favorevole TS Corpo a -5 invecchia solo di 1d10 anni.
- Malus caratteristica:** il punteggio di Intelligenza del soggetto cala di 1d4 punti permanentemente.
- Memoria labile:** il possessore dimentica subito tutti gli incantesimi memorizzati dei primi 2 livelli.

## LIBRO DI ZARGOS

**Aspetto:** un tomo largo due spanne e spesso tre dita, con copertina di pelle liscia simile alla membrana delle ali dei pipistrelli che reca sul frontespizio un teschio cornuto di qualche demone con due pietre di ossidiana nelle orbite, mentre al suo interno le pagine sembrano lamine ossee ricoperte di glifi incomprensibili incisi con uno strumento affilatissimo.

**Storia:** il libro di Zargos venne creato dall'immortale Nyx intorno al 900 DI dal profeta omonimo, una sua incarnazione che operava nel regno di Milenia nel Mondo Cavo. Alla sua morte, il libro venne tramandato ai suoi seguaci, la famigerata setta degli Zargosiani, nella speranza che essi scoprissero come attivare tutti i suoi poteri e oscurassero in maniera permanente il sole del Mondo Cavo. Attualmente il libro è al sicuro su un altare dentro la Torre della Notte, la roccaforte degli zargosiani, dove i cultisti lo usano per controllare le

condizioni atmosferiche intorno al loro rifugio e per creare spaventosi non-morti da scatenare contro i mileniani.

**Fonte:** mitologia mystarana. La storia e i poteri del Libro di Zargos sono descritti nell'atlante del Mondo Cavo "HWR3: The Milenian Empire".

<b>Sfera:</b> Entropia (Nyx)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (240 PP):</b>	
Libro con <i>terreno illusorio</i> e <i>oscurare</i> permanenti	
A2. Paura	20 PP
A3. Possessione delle spoglie	40 PP
B1. Infravisione	30 PP
B1. Conversare	60 PP
C1. Animazione dei morti	50 PP
C1. Crea veleno	40 PP

**Attivazione:** il libro produce automaticamente un *terreno illusorio* che maschera l'edificio in cui si trova, la Torre della Notte, facendola sembrare un antico albero contorto di enormi dimensioni, perennemente avvolta da una coltre di foschia che si estende per 72 metri intorno all'edificio per effetto di *oscurare*; chiunque tocchi l'albero tuttavia si accorge dell'illusione e vede di fronte a sé la torre di ossidiana.

Ogni sacerdote di Zargos iniziato ai sacri misteri del libro è considerato legato ad esso da un sacrificio di sangue (perde 1 PF permanente) e può attivare uno dei suoi poteri concentrandosi e recitando una preghiera a Zargos, fintanto che si trova entro 120 mt dal sito in cui è custodito.

Il libro inoltre racchiude al suo interno una serie di formule magiche che possono essere scritte nel libro degli incantesimi di qualsiasi mago. Zargos ha lasciato queste formule occultate dietro un codice molto complesso, e finora i maghi zargosiani hanno potuto decifrare solo una parte dei rituali (le magie sottolineate presenti nella lista seguente sono di dominio comune per i maghi zargosiani):

Animazione dei morti (5°)

Campo di forza (8°)

Chiudi cancello (9°) \*

Controllo del tempo atmosferico (7°)

Fulmine magico (3°)

Nube mortale (5°)

Parola accecante (8°)

Scudo magico (1°)

(\*) questa versione particolare dell'incantesimo è utilizzabile solo da un incantatore di 36° livello e permettere di chiudere il cancello tramite cui l'energia del piano del Fuoco alimenta il sole rosso, sprofondando il Mondo Cavo nell'oscurità.

**Distruzione:** il libro può essere distrutto solo se viene gettato nel cuore del sole che illumina il Mondo Cavo.

**Handicap (2)**

**Mutazione:** chiunque sia legato al libro vede la propria pelle diventare via via più bianca e fredda al tatto, gli occhi si infossano e perdono brillantezza, mentre le labbra si ritraggono fino a mostrare denti e gengive. L'aspetto finale dello zargosiano è simile ad un non-morto e ciò causa una penalità cumulativa di -1 per ogni mese in cui mantiene il legame (max -10) sui tiri Reazioni e sulle prove di Carisma nei confronti degli estranei al culto.

**Vulnerabilità:** ogni personaggio legato al libro subisce 1 danno da ustione al round se esposto alla luce solare; il danno può essere guarito tramite cure magiche e riposo normale.

**Penalità (3): 20%**

- Cambio d'allineamento:** ogni volta che si usa *animazione dei morti* c'è una probabilità del 40% che l'Allineamento del soggetto diventi Caotico.
- Dolore:** il possessore perde 1 PF ogni volta che usa un potere, recuperabile solo tramite il riposo (le cure magiche non possono ripristinare i PF persi in tal modo).

- Mania:** il personaggio diventa ossessionato dalla volontà di proteggere il libro e impedire che cada nelle mani di coloro che non sono affiliati al culto.

## 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 (Durlbaga).

<b>Sfera:</b> Energia (Plasmatore)	
<b>Scala:</b> Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
<b>Poteri suggeriti (95 PP):</b>	
Bastone guaritore con <i>cerchio di protezione</i> dal male permanente	
D1. Parola di guarigione	40 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 il primo uso della Mano, 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 Rocca, 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 prestanza 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 Rocca. 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 Rocca 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 Rocca 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 e poi scomparso nelle grotte sotto Casa di Rocca, dove ancora giace in attesa.

**Sfera:** Materia (Kagyar)

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

**Poteri suggeriti (90 PP):**

Martello da guerra +5, Dirompente

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 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): 15%**

**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 ma-

schera passò di mano finendo in possesso di un culto segreto milenario 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 Cyclopedica" descrive 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 *barriera riflettente* permanente

A2. Charme persone 15 PP

A3. 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, 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 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 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 fino alla morte del possessore, che si pietrifica con tutto il suo equipaggiamento, ad eccezione della maschera stessa.

**Penalità (1): 15%**

**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, Mazza del Destino Immortale, Mazza del Fato, Mazza 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 si attiva una volta sola quando la si estrae dal mazzo, poi scompare. Le trenta tessere del mazzo sono divise in cinque semi, uno per ogni Sfera.

#### Tessere dell'Energia

**L'Arena:** il soggetto viene trasportato in un'arena su 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 *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 creature 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, poi 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. 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 si materializza in 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 la sua Costituzione aumenta di 1d6 punti permanenti.

**La Vipera:** il soggetto deve effettuare un TS Corpo 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 corteccia e la sua Classe d'Armatura naturale diventa 2, con un Valore d'Armatura di 2 punti. Tuttavia i suoi punteggi di Destrezza e Carisma sono ridotti di 6 punti.

**L'Animale:** il soggetto acquisisce la capacità di trasformarsi in qualsiasi animale in maniera permanente, come per l'incantesimo *forma animale*. Tuttavia, trascorso un anno dalla prima trasformazione, ogni volta che il personaggio assume una forma animale dovrà effettuare una prova di Saggezza: al primo fallimento la metamorfosi sarà reversibile solo con un *desiderio*, 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 permanente. Per determinare l'abilità rubata e il tipo di drago tirare due volte 1d10 sulla tabella:

1d10	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 Magia a -5. Se il TS riesce, la sua arma favorita viene potenziata e il suo bonus aumenta di 1d4 punti (max +5) in modo permanente. Se il TS fallisce, la sua arma favorita viene maledetta e il suo bonus diminuisce di 1d4 punti in maniera permanente.

### Tessere del Pensiero

**Il Folle:** i punteggi di Saggezza e Intelligenza del soggetto 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 chiunque lo attacchi con queste armi ha lo stesso bonus.

**Il Libro:** l'Intelligenza del soggetto viene portata a 19 punti per un anno, poi 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 Legale; 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, poi 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 Corpo 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. Occorre tirare 1d100 e confrontare il risultato con il Valore Personale (dato dalla somma del suo livello e della sua caratteristica migliore): se il risultato del tiro è inferiore 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 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 straordinaria di rigenerare 1 PF al turno.

**La Luna:** la Destrezza del soggetto aumenta di 2 punti permanentemente, ma alla prima luna piena si trasforma in un licantropo (fenotipo scelto in base al carattere del personaggio), e la licantropia potrà essere guarita solo da 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 permanente.

**Attivazione:** il mazzo è attivo quando viene rinvenuto e viene sempre trovato con le tessere impilate esponendo 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 presente 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 carta: qualsiasi essere immortale tocchi il mazzo semplicemente 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 rintracciare 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 sarà esaurita e forse gli immortali avranno compreso la 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 la pelle d'oro fuso, lamine d'argento per capelli e lunghe ed elaborate vesti, che paiono quelle di una regina del nord.

**Storia:** il leggendario artigiano Ilmarinen si innamorò perdutamente 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 costrutto 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 a scacciare giganti e umanoidi dalle terre degli uomini che vivono oltre il fiume Spartiterre nel remoto Norwold, 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 rischio di energia, ma è vulnerabile a qualsiasi magia mortale, ad eccezione di incantesimi delle scuole di Ammalimento 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 Sparterre 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 in-

verno 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 innamorò 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 *interdizione arcana* 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. Repulsione	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 qualcosa’altro di comune e poco interessante (un boschetto, una collina o anche un mulino in rovina), anche per coloro che vi passano vicino, mentre l’*interdizione arcana* 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 conoscere i suoi poteri è necessario studiare le leggende che lo riguardano, oppure interrogare la Moglie Dorata o i sacerdoti di Ilmarinen per venire 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 il potere di *repulsione* contro non-morti se qualche essere di questo tipo si avvicina a meno di 30 metri.

**Distruzione:** il mulino può essere distrutto se il suo possessore usa il desiderio per invertire i suoi effetti magici e 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 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 a -10.

**Malus al colpire:** gli attacchi del possessore 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): 25%**

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 sacerdote di almeno 30° 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 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. Ipnatismo	40 PP
A3. Zona di verità	20 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): 20%**

1. **Effetto collaterale (cecità):** il soggetto diventa cieco se non effettua un TS Corpo a -4.
2. **Paranoia:** il soggetto è vittima della Paranoia.
3. **Avversione:** il soggetto emana 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 (100 PP)**

A3. Tocco immondo	40 PP
C1. Nube velenosa	60 PP

**Occhio della Distruzione (100 PP)**

A1. Strali entropici	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

<b>Occhio della Negromanzia (100 PP)</b>	
A1. Lamento lugubre	70 PP
A3. Morso del vampiro	30 PP
<b>Occhio della Paura (100 PP)</b>	
A2. Simbolo di paura	35 PP
A2. Nemese	65 PP
<b>Occhio della Tirannia (90 PP)</b>	
A2. Blocca mostri	40 PP
A2. Imposizione	50 PP
<b>Occhio della Vendetta (100 PP)</b>	
A3. Maledizione	50 PP
A3. Supplizio empatico	50 PP
<b>Occhio della Visione (90 PP)</b>	
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 cocomero; 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 prigione 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 Potere; 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 Saggiezza per ogni gemma posseduta, mentre il possessore di un Occhio Maligno deve effettuare un TS Mente (considerando la Saggiezza 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): 15%

**Cambio d'allineamento:** dopo ogni uso 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, vivessero 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").

<b>Sfera:</b> Energia (Ninsun)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (250 PP):</b>	
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. Dal momento in cui attiva il primo potere deve effettuare un TS Mente con penalità cumulativa di -1 ad ogni successivo uso: al primo fallimento, inizia a perseguire la ricerca di un modo per diventare immortale a qualsiasi costo, tralasciando qualsiasi altro interesse, pur senza mettere inutilmente a repentaglio la sua vita.

**Mutazione:** se il possessore perde uno o entrambi gli occhi, improvvisamente la sua testa si deforma, perde l'uso della vista e al centro della fronte si apre una terza orbita vuota, in cui il soggetto insisterà per inserire l'occhio artefatto. Se perde o rinuncia all'Occhio di Humbaba, il soggetto torna normale trascorso un mese dall'ultima volta che l'ha toccato.

#### Penalità (3): 20%

- Invecchiamento:** chiunque usi l'occhio invecchia di 1d4 x 10 anni in maniera permanente se non effettua un favorevole TS Corpo a -5.
- 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 Corpo. La metamorfosi è dissolvibile magicamente con 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 rovesciarlo 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 nella 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.

<b>Sfera:</b> Energia (Saturnius)	
<b>Scala:</b> Minore (Limite Poteri: 2A, 1B, 2C, 3D)	
<b>Poteri suggeriti (100 PP):</b>	
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 concentrandosi mentre indossa il berretto.

**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)

**Avversione:** il soggetto emana 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 Mente 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 avversione non influenzerà mai più quel particolare individuo.

#### Penalità (1): 15%

**Servizio:** il possessore dell'artefatto riceva 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.

**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.

<b>Sfera:</b> Materia (Terra)	
<b>Scala:</b> Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (500 PP):</b>	
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 rivela i suoi poteri telepaticamente, viceversa è possibile conoscerli dietro 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 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): 25%

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 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 è colpito 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 Fidas 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. Fidas 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 Tourlain.

**Sfera:** Pensiero (Noumena)

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

**Poteri suggeriti (415 PP):**

Piuma *copia fedele* permanente

A2. Simbolo di paura	35 PP
A2. Simbolo di sonno	85 PP
B1. Lettura dei linguaggi	10 PP
B1. Lingua universale	45 PP
B1. Telepatia	50 PP
C1. Creazione minore	45 PP
C1. Creazione maggiore	70 PP
C3. Alterare scritti	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 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 Fidas 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.

**Debolezza magica:** ogni incantesimo del soggetto infligge sempre 1 punto di danno in meno per dado.

**Mania:** ogni settimo giorno della settimana il possessore della piuma rifiuta di parlare con chiacchiera 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): 25%

1. **Amnesia:** il possessore ha 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 Corpo 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 marro-  
ne, 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 re-  
clamare la sua eredità, e ciascuno dei superstiti finì col fuggi-  
re dalla torre prima di essere ucciso, portandosi appresso par-  
te del magico tesoro e delle conoscenze di Pharamond. Il pla-  
nisfero passò poi di mano in mano, causando spesso la morte  
del suo proprietario per via 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 lo tiene sigillato nel suo sotterraneo per studiarlo, sapedo  
quali effetti devastanti può generare un uso inappropriato.

**Fonte:** mitologia mystarana. L'atlante "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.

<b>Sfera:</b> Energia (Pharamond)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (245 PP):</b>	
Planisfero con <i>rivela locazioni</i> 1 volta al giorno	
B1. Divinazione ultima	80 PP
B3. Cancellò	90 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 magi-  
co* 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:** il planisfero deve essere portato in uno dei piani  
elementali e usato per aprire tre *cancelli* negli altri piani ele-  
mentali entro un'ora. Successivamente tre incantesimi di al-  
meno 8° livello basati sugli elementi opposti devono essere  
scagliati attraverso i cancelli, mentre un quarto deve essere  
evocato contro il planisfero in quello stesso piano da quattro  
incantatori di almeno 25° livello: l'esplosione che ne deriverà  
distruggerà il planisfero creando però un cancello permanente  
che collega i quattro piani elementali.

#### 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 su altri due piani di-  
versi (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 *divina-  
zione ultima* il possessore del planisfero deve effettuare  
un TS Magia a -8. 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 km, anche il luogo ove si  
trova il planisfero viene coinvolto. Il disastro viene scel-  
to 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 ura-

gano 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 *con-  
trollo del tempo atmosferico* il possessore del planisfero  
deve fare un TS Magia a -6 e se fallisce, appare accanto  
a lui un elementale determinato casualmente che lo assa-  
le e potrà tornare nel suo mondo solo se lo ucciderà.
- Malfunzionamento:** ogni volta che usa *cancellò* il pos-  
sessore del planisfero deve fare un TS Magia a -10 e se  
fallisce, viene trasportato istantaneamente nel luogo che  
voleva contattare, mentre il planisfero rimane dove si  
trova e il *cancellò* si chiude subito dopo.

### 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 ap-  
partiene 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 entropi-  
che. 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 cri-  
stallo, 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, Cymo-  
rakk capì che la profezia del misterioso viandante si stava  
compiendo, e spinto da un moto d'orgoglio cercò di indivi-  
duare e smascherare coloro che complottavano per far spro-  
fondare nel caos l'impero. I suoi sforzi portarono  
all'uccisione del Gran Sacerdote di Magian e di alcuni comp-  
lici 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 scom-  
parve 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 Pu-  
gnale è l'unico modo per riuscire a sconfiggere definitiva-  
mente il Maestro di Hule nello scontro finale, e anche il Mae-  
stro è alla ricerca dell'artefatto per impadronirsene.

<b>Sfera:</b> Pensiero (Asterius)	
<b>Scala:</b> Inferiore (Limite Poteri: 3A, 2B, 2C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (245 PP):</b>	
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): 20%

1. **Avidità:** chiunque veda il pugnale sguainato deve effettuare un TS Mente a -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 invocato non funziona ma spreca i PP richiesti.

## QUERCIA INTAGLIATA

**Aspetto:** la reliquia assomiglia ad una quercia alta 9 metri fatta interamente di una strana varietà di legno che pare pietrificato. Il tronco e i rami sembrano di legno e persino le foglie sono state riprodotte fin nelle venature più piccole, ma tutto l'albero, dalle radici alla punta delle foglie, è fatto di un materiale duro quanto la pietra e freddo al tocco. Inoltre, il particolare più curioso è che sul tronco si trovano dei piccoli rametti senza foglie, che un tempo erano 100, mentre ora ne sono rimasti 82 (non ricrescono una volta staccati).

**Storia:** la Quercia Intagliata è un artefatto superiore creato da Ordana come testimonianza della sua alleanza col clan elfico dei Verdier e donato loro grazie alla lunga e faticosa ricerca portata avanti da Oleyan, l'elfo che riuscì a impedire che i Verdier venissero distrutti durante l'esodo da Grunland e che grazie a diversi interventi in vari momenti della loro storia contribuì a fondare una comunità prospera su Alfeisle. Un tempo seguaci della filosofia del dainrouw, in seguito alla fuga dal Grunland i Meditor persero qualsiasi contatto con l'antica reliquia di Ordana e vissero un'esistenza travagliata fino a che, poco dopo il loro arrivo su Alfeisle (l'isola che sarebbe divenuta la loro nuova patria), Alawyn Verdier, il druido di Ordana che ricopriva il vuoto titolo di Custode, decise di intraprendere una ricerca sacra per donare ai suoi fratelli un nuovo segno del patto di unità e lealtà nei confronti di Madre Foresta. Alawyn partì insieme ad alcuni compagni tra cui Oleyan (sotto mentite spoglie), che li condusse fino al cospetto di Ordana, ma non fece mai ritorno coi superstiti e fu dato per scomparso (la verità sulla sua sorte è molto diversa - v. Handicap). Dopo cinque anni di avventure che lo portarono ai quattro angoli del mondo e fino ai piani esterni più remoti, Alawyn fece ritorno a casa con la Quercia Intagliata, assicurando i Verdier che l'artefatto gli era stato personalmente donato proprio da Ordana. Da quel momento la quercia è divenuta la reliquia del clan, che ne ha custodito gelosamente i segreti relativi ai suoi poteri e alla sua reale ubicazione all'interno di Alfeisle. La Quercia si trova in una radura sacra gelosamente protetta e nascosta magicamente, non mol-

to lontano da Verdon (la capitale degli elfi silvani di Alfeisle). Tutt'intorno crescono alberi di mogano, mentre la quercia si trova al centro di uno spiazzo largo 60 metri (opportunamente occultato tramite illusioni), con le radici ben piantate nel terreno, anche se l'albero resta un oggetto più che una vera e propria pianta (nonostante le speranze dei Custodi, che credono che prima o poi, se adeguatamente curato, si trasformerà in un albero vivo e vegeto).

**Fonte:** mitologia mystarana. L'atlante "GAZ9: The Minrothad Guilds" descrive la storia e i poteri della Quercia Intagliata, oltre a dare ulteriori dettagli sul suo attuale Custode e sulla filosofia religiosa dei fedeli di Ordana.

**Sfera:** Tempo (Ordana)

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

#### Poteri suggeriti (450 PP):

Albero con <i>cerchio protezione dal male</i> perenne entro 90 mt	
A2. Controllare animali	30 PP
A3. Anatema	20 PP
A3. Torci legno	20 PP
A3. Controllare piante	35 PP
B1. Parlare con le piante	30 PP
B2. Individuare la corretta via	70 PP
B3. Passa pianta	30 PP
C1. Creazione maggiore	70 PP
C1. Desiderio	100 PP
C3. Purificare cibi e acqua	10 PP
D1. Cura ferite gravi	25 PP
D4. Travestimento	45 PP

**Attivazione:** solo il Custode Anziano e il suo assistente (attualmente Rewen Verdier e Hani Olwin) sono a conoscenza di tutti i poteri e degli svantaggi connessi alla reliquia, ma mantengono il più stretto riserbo. Questi poteri possono essere attivati in due modi. Il più comune è toccare la Quercia Intagliata e invocare il nome del potere desiderato. Il secondo metodo consiste nello staccare uno dei rametti che si trovano sul tronco e portarlo con sé. In qualsiasi momento, il possessore del rametto può spezzarlo in due e invocare uno dei poteri dell'artefatto: l'effetto si attiva proprio come se il soggetto stesse toccando la quercia. Se il rametto viene rotto senza invocare un effetto, il suo potere non va sprecato poiché entrambe le parti mantengono la possibilità di evocare un effetto: quando viene evocato per la prima volta, tutti i pezzi del rametto rimasti perdono questo potere e diventano inutili. Naturalmente questo potere rende i rametti degli artefatti ad attivazione unica che possono essere usati a qualsiasi distanza dalla Quercia Intagliata, e quindi oggetti molto potenti e molto comodi da avere. Per questo i Custodi assegnano i rametti solo in rarissime occasioni ad eroi del popolo elfico che stanno per partire per una missione molto importante per la causa dei Verdier. Inoltre, quando il Custode elargisce questo dono non rivela mai il reale potere del rametto, ma si limita a menzionare che l'oggetto può evocare solo uno o due degli effetti sopra riportati (quelli che reputa più utili per la missione). Nel caso vengano dati più rametti, il Custode si premunisce di legare fili di colore diverso a ciascuno per non confonderne i poteri. Attualmente rimangono solo 82 rametti sul tronco, e una volta staccati non potranno più essere rimpiazzati; nessun altro pezzo dell'albero possiede questa capacità.

**Distruzione:** la quercia può essere distrutta solo bruciandola tramite il soffio di un drago rosso supremo o di uno dei draghi immortali durante una notte di luna nuova.

#### Handicap (3)

**Artefatto senziente:** Oleyan divenne immortale al termine delle sue imprese, ma per punirlo della sua boria e mancanza di riconoscenza verso il suo mentore, Ordana lo imprigionò nell'artefatto (1600 PI), condannato a rimanervi e a servire i Verdier per 4000 anni (è a causa della sua presenza che l'artefatto ha messo radici nel terreno). Oleyan continuerà a

rimanere nell'albero fino al termine della sua punizione o finché questi non verrà distrutto. Dato che ormai è stanco della sua condizione, aiuterà volentieri chiunque cerchi di distruggere l'artefatto. Oleyan può comunicare telepaticamente con chiunque tocchi la quercia, ma di norma si astiene fino a che non capisce che la persona può davvero essergli d'aiuto.

**Malus ai PF:** ogni volta che si attiva il potere *controllare piante*, esiste una probabilità del 20% che chi lo evoca perda 1d4 PF permanentemente.

**Effetto collaterale:** se due poteri vengono usati dalla medesima persona entro 24 ore, il soggetto ha una probabilità del 50% di mancare automaticamente ogni bersaglio quando attacca usando armi da tiro o scagliate.

#### Penalità (5):

1. **Morte:** quando invoca il *desiderio*, il soggetto ha una probabilità del 50% di morire sul colpo (nessun TS).
2. **Effetto collaterale (imposizione):** quando usa *individuare la corretta via o creazione maggiore*, c'è una probabilità del 60% che il soggetto sia costretto ad obbedire agli elfi Verdier come sotto l'effetto di una imposizione. Questo effetto non si applica a chi usa i poteri a beneficio dei Verdier.
3. **Invecchiamento:** quando usa *cura ferite*, il soggetto ha una probabilità del 25% di invecchiare di 15 anni.
4. **Effetto collaterale (goffaggine):** quando usa *controllare animali* esiste una probabilità del 50% che la Destrezza del soggetto diminuisca di 3 punti per 24 ore.
5. **Malus ai TS:** quando usa *travestimento* c'è una probabilità del 50% che il soggetto riceva una penalità di -4 ai TS *Mente* per 24 ore.

### 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 con elsa dorata, modellata per sembrare un collo sinuoso 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 Occhidivolpe, 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 Occhidivolpe li ritrovò e li usò per pacificare i draghi e combattere l'avanzata del Supremo.

<b>Sfera:</b> Materia (Grande Drago)	
<b>Scala:</b> Superiore (Limite Poteri: 4A, 3B, 3C, 4D)	
<b>Poteri suggeriti (500 PP):</b>	
<b>Armatura del Signore dei Draghi (195 PP)</b>	
Armatura completa +5	
C2. Autometamorfosi	40 PP
C2. Aura draconica	55 PP
D3. Immunità ad attacchi a soffio	100 PP
<b>Scudo del Signore dei Draghi (150 PP)</b>	
Scudo +5	
B1. Lingue	30 PP
B1. Vista rivelante	50 PP
B3. Volare	30 PP
D3. Scudo elementale	40 PP
<b>Spada del Signore dei Draghi (155 PP)</b>	
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 benvoluti 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 basta 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 usare ognuno dei loro poteri.

**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): 25%

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):** appaiono 1d4 draghi adulti di razza determinata casualmente entro 9 metri dal possessore. Queste creature sanno subito chi hanno davanti e la loro reazione dipende dall'Allineamento: i Legali cercheranno di convincere il soggetto a consegnare loro l'artefatto senza assalirlo a meno che non vengano attaccati, mentre i Neutrali e i Caotici tenteranno di ingannare o di uccidere il personaggio per impadronirsi dell'artefatto. Se ne hanno la possibilità, 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 Corpo 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 contrappesi 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 beneducendola 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 trappole, 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 renderli 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 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 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, e la rete 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 Niflheim, 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): 20%

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 efreeti 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 del 15% 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 Alphatia donò questo scudo ai suoi seguaci in fuga dalla madrepatria prima che il pianeta esplodesse in seguito alla guerra provocata dalla follia di Alphaks. Alphantia promise ai suoi fedeli di condurli in un luogo eletto, ove avrebbero ricostruito un impero più fiorente e pacifico del precedente. Dopo secoli di pellegrinaggi attraverso vari mondi, gli alphantiani 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 Alphantia seppellì lo scudo sotto le fondamenta del primo insediamento per proteggerlo e garantirgli la benedizione divina. Da allora lo scudo giace in quel luogo santo, anche se le fonti sono discordi nell'individuare con esattezza il sito, e alcuni nobili sostengono che lo scudo sia invece custodito in uno dei maggiori

templi dedicati ad Alphantia, dove vengono esposte delle riproduzioni. Tutti concordano però nel ritenere che se lo scudo venisse distrutto, anche l'impero alphantiano sarebbe destinato a cadere in poco tempo, così molti nemici dell'Alphantia cercano lo scudo per mettere alla prova questa leggenda.

**Fonte:** mitologia mystarana. Nel supplemento "Wrath of the Immortals" viene descritta l'immortale Alphantia e menzionato il suo peculiare scudo.

**Sfera:** Energia (Alphantia)

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

**Poteri suggeriti (245 PP):**

Scudo medio +5, *libertà di movimento* 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 Alphantia. 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 sé stesso o qualcuno dei suoi alleati o per difendere un innocente di fronte ad una minaccia o a una vessazione.

**Penalità (3): 20%**

- Debolezza magica:** ogni incantesimo offensivo evocato dal soggetto causa 3 punti di danno in meno per dado per le successive 24 ore.
- Malus ai danni:** gli attacchi in mischia o a distanza del possessore dello scudo causano 3 punti di danni in meno con ogni dado.
- Malus al colpire:** il possessore riceve una penalità 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 riverbera sulla superficie in una miriade di colori.

**Storia:** si dice che la divina Tyche, patrona della sorte, 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.

**Sfera:** Pensiero (Tyche)

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

**Poteri suggeriti (480 PP):**

Sfera di cristallo per *scrutare* tre volte al giorno

A1. Raggio divino 45 PP

A2. Regressione mentale 60 PP

A3. Lampo solare 55 PP

B1. Vista penetrante 40 PP

C2. Forma gassosa 35 PP

C2. Abilità ladresche 30 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 potere di Contenitore, smetterà di ricaricarsi da sola. Da quel momento per ricaricarla è necessario inserirvi tesori, che vengono disintegrati ma permettono di far guadagnare 1 PP ogni 100 m.o. di valore dei preziosi.

### Penalità (5): 25%

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:** 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 la trovi 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 veltlandese 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 duce 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 Mente 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 impadronirsi 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 l'artefatto, il suo possessore rifiuterà di usare qualsiasi altra arma e non si separerà mai dalla spada per qualsivoglia ragione.

#### Penalità (8): 30%

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 hanno una penalità 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 persino 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 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 30% 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 Strel da tutti i mostri e le bande umanoidi che ancora la infestavano. L'ultima e più cruenta battaglia Balthac la combatté 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 piantar-

gli 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.

**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 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 qualsiasi altra arma e non si separerà mai dallo 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 toccate vengono dissolte ma fanno guadagnare all'arma 1 PP ogni 100 m.o. di valore dei preziosi.

**Penalità (5): 25%**

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:** una 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 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 spia-

re 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'interno 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 leggenda, lo specchio si trova ancora là, sepolto in quel tumulo funerario sperduto nella giungla davaniana.

**Fonte:** mitologia mystarana. Lo specchio viene menzionato nella "Rules Cyclopedia" 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 *divinazione ultima* 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 apposta 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 ad ogni round in cui la maschera si riflette nello specchio c'è una probabilità del 30% che entrambi gli oggetti vadano in frantumi e vengano distrutti in modo permanente.

**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): 15%**

**Effetto collaterale (pietrificazione):** il prossimo individuo che osserva il proprio riflesso nello specchio resta vittima di una pietrificazione (nessun TS ammesso).

## STELLA ELFICA

**Aspetto:** uno zaffiro blu grande quanto un pugno, incastonato in un monile d'argento a nove punte.

**Storia:** la Stella Elfica venne creata dai Korrigan, nove eroi elfici originari dell'attuale Wendar, come prova nella loro ascesa lungo il sentiero per l'immortalità. L'artefatto rappresentò il punto d'arrivo dei loro esperimenti con la magia naturale e coi nodi focali presenti nella regione, dato che fu legata magicamente ad ognuno dei nove Santuari creati dai Korrigan in modo da poterne sfruttare i poteri a distanza, oltre che potenziare il raggio e gli effetti degli incantesimi lanciati dal suo Custode. Fin dal momento della sua creazione nel 1700 PI, la Stella divenne il cardine dell'indipendenza e della resistenza della nazione elfica di Genalleth (l'antico nome elfico dell'odierna Wendar) in più di un'occasione, fino a che non andò perduta nel 990 PI, causando attrito e divisione tra gli elfi, che fondarono diversi regni indipendenti e rivali, fino allo scoppio delle Guerre dei Clan. La reliquia venne ritrovata solo nel 300 PI dal saggio chierico Enoreth, che unificò nuovamente i clan sotto il segno dei Korrigan e così facendo vanificò un piano ordito dalle forze dell'Entropia che avrebbe sterminato moltissimi elfi e umani e fatto piombare nel caos l'intera regione. In seguito la Stella è sempre stata tramandata di generazione in generazione da un re elfo ad un altro, fino a che, a causa delle macchinazioni di Idris, l'ultimo re elfico Denolas venne massacrato insieme alla sua famiglia in un assalto a tradimento. Per evitare che l'artefatto cadesse in mano nemica, il re affidò al saggio Bensarian la Stella col compito di scegliere il suo successore, che senza consultare il consiglio dei capi clan elfi e umani, donò la reliquia a Gylharen, il mago borgomastro di Wendar, che di fatto divenne il nuovo sovrano dei regni di Genalleth e Geffronell. Nonostante gli attriti e le invidie dei nobili elfi, Gylharen si dimostrò in grado di fronteggiare il pericolo portato dal Denagoth e riuscendo a scoprire i segreti e i poteri della Stella Elfica dimostrò anche di possedere la conoscenza necessaria per proteggere la regione. Con l'appoggio dei sacerdoti dei Korrigan e dei capi clan, egli venne incoronato Re di Wendar e Custode della Stella fino alla morte, quando il Consiglio dei Clan deciderà chi sarà il nuovo sovrano e custode.

Nonostante sia in effetti il fulcro del sistema magico che protegge il regno di Wendar, la stella in sé non potrebbe manifestare tutti i poteri per cui è rinomata se non fosse collegata ai vari nodi magici della regione conosciuti come i Santuari dei Korrigan. Inoltre, per poter sfruttare appieno i poteri dell'artefatto occorre essere sia istruiti sui giusti rituali da seguire, sia dimostrare di essere un vero fedele dei Korrigan. I rituali per attivare tutti i poteri della reliquia sono contenuti nel Libro dei Korrigan, un volume antico e cifrato tramandato da Custode a Custode, che il saggio Bensarian consegnò a Gylharen insieme alla reliquia. Gylharen era cosciente dell'importanza del tomo e custodi così gelosamente il segreto della sua esistenza (nota solo a lui e a Bensarian) che quando una spia nemica riuscì a rubare la Stella per conto di Landryn Teriak (Re-Negromante di Essuria), il salvaggio mago non riuscì a penetrare i segreti dell'artefatto né ad utilizzarlo per i suoi scopi nefandi contro gli stessi elfi. La reliquia venne poi recuperata da un gruppo di eroi e usata da Gylharen per sconfiggere l'esercito invasore e ripristinare le difese del Wendar, e questo portò alla rovina di Teriak.

**Fonte:** mitologia mystarana. Il modulo di avventura "X11: Saga of the Shadowlord" descrive le origini e parte dei poteri della Stella Elfica, e l'ordalia necessaria per recuperarla dalle grinfie Landryn Teriak, noto come il Signore delle Ombre.

**Sfera:** Energia (I Korrigan)

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

**Poteri suggeriti (500 PP):**

Gemma dello *scrutamento* 3 volte al giorno

A4. Benedizione	15 PP
B1. Comunione con la natura	40 PP
B2. Custode vigile	30 PP
B2. Oracolo	35 PP
C3. Purificare cibi e acqua	10 PP
C3. Potenziamento	100 PP
D1. Guarigione	70 PP
D1. Resurrezione	60 PP
D1. Ristorazione	90 PP
D5. Dissolvi magie	50 PP

**Attivazione:** l'artefatto è appannaggio esclusivo del Custode della Stella (attualmente Gylharen, il Re del Wendar), e può addirittura evocare i suoi poteri in congiunzione coi Santuari dei Korrigan grazie ad appositi rituali annotati nel Libro dei Korrigan e noti solo al Custode della Stella. Ciò significa che il Custode della Reliquia è in grado di evocare qualsiasi potere della Stella centrandolo su uno dei Nove Santuari, fintanto che la Stella rimane all'interno del perimetro dei santuari.

**Distruzione:** la stella elfica può essere distrutta dal soffio di un antico drago nero devoto ad Idris solo dopo aver distrutto e dissacrato i Nove Santuari dei Korrigan.

**Handicap (3)**

**Morte:** rimanere in contatto prolungato con la stella può causare la morte. Dopo 1 turno di esposizione il soggetto avverte un leggero dolore al cuore e ottiene 5 Punti Ferita aggiuntivi oltre il suo normale massimo, e per ogni turno successivo in cui mantiene il contatto, il soggetto guadagna 5 PF. Quando il numero dei Punti Ferita aggiuntivi è uguale o superiore al numero di Punti Ferita originali, il personaggio muore. Se il soggetto interrompe il contatto con l'artefatto prima che ciò accada, perde immediatamente tutti i Punti Ferita aggiuntivi (cosa che in teoria potrebbe anche causarne la morte, se il personaggio è già stato ferito gravemente), che non possono essere in alcun modo recuperati o mantenuti. In seguito il soggetto perde 1 Punto Ferita al giorno per un numero di giorni pari ai PF aggiuntivi che aveva acquisito. Il processo può essere interrotto con un incantesimo *scaccia maledizioni* pronunciato da un personaggio di almeno 10° livello.

**Limite d'uso (Potenziamento):** è possibile sfruttare il *Potenziamento* solo in presenza di un Nodo di potere (v. sezione Megalismo e Nodi nel *Tomo della Magia di Mystara*), come in uno dei Santuari dei Korrigan, o nel Santuario di Enoreth o ancora nella cripta del Palazzo Reale di Wendar.

**Limite d'uso (Custode vigile):** il potere *Custode vigile* è costantemente attivo ed è collegato ai Nove Santuari dei Korrigan, consumando quindi 30 PP ogni mese. Esso avverte il possessore della Stella quando si verificano concentrazioni di malvagità all'interno dei confini compresi tra il perimetro dei Nove Santuari (la zona del Wendar), ma non può essere usato in altro modo, né su altre creature o aree. Il custode individua una concentrazione di malvagità quando viene lanciata una maledizione da un personaggio di almeno 10° livello, oppure quando un personaggio o una creatura malvagia o asservita ad una divinità entropica con almeno 10 DV/Livelli o un artefatto associato all'Entropia penetra nel perimetro. L'effetto tuttavia non dà alcuna informazione circa l'esatta ubicazione della fonte di Male, né sulla sua natura, ma comunica la sua presenza nella zona in cui è penetrata nei confini wendariani.

### Penalità (5): 25%

1. **Metamorfosi:** se il Custode della Stella non appartiene alla razza elfica, esso si trasforma lentamente in un elfo, e una volta usati almeno tre poteri dell'artefatto la trasformazione diventa completa e irreversibile.
2. **Limite d'uso:** solo un personaggio Legale o Buono può attivare *Resurrezione* e *Ristorazione*, che non possono essere usati ciascuno più di una volta alla settimana.
3. **Effetto collaterale (linguaggio):** ogni volta che usa l'incantesimo *Parlare con le piante* c'è una probabilità del 20% che il soggetto smetta di parlare lingue intellegibili e si esprima solo con versi animaleschi (la lingua dell'animale con cui sta parlando) finché non viene curato con uno *scaccia maledizioni* da un chierico di almeno 12° livello. Questa penalità impedisce agli incantatori di evocare qualsiasi incantesimo.
4. **Malfunzionamento:** invocando *Dissolvi magie* l'effetto viene centrato sull'invocatore.
5. **Malus caratteristica:** il Carisma e l'Intelligenza del soggetto sono ridotte di 1d4 punti per 24 ore.

### 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 nelle 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 fino a che andò perduto. Si dice che ora giaccia abbandonato in qualche castello, carico delle sue anime dannate che aspettano 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. Cancellare	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 possessore perde il 10% dei suoi tesori, considerato sul valore totale di preziosi (ovunque siano).

**Malus caratteristica:** finché resta in possesso del tappeto, il punteggio di Forza del soggetto si riduce di 4 punti (min. 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 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), 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): 25%**

1. **Avidità:** chiunque veda il possessore dell'artefatto produrre un effetto tangibile deve effettuare un TS Mente a -4 per evitare l'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 (490 PP):**

Clava +5, Infiammante tre volte al giorno

A1. Scacciare non-morti come C36°	60 PP
A1. Sciame 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	50 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 invocare i suoi poteri 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 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 Saggezza del soggetto cala di 4 punti fino a che continua a possedere il tizzone, e torna normale un mese dopo averlo abbandonato.

**Penalità (5): 25%**

- Effetto collaterale (evoca non-morti):** appaiono 2d4 non-morti determinati casualmente (max 2d6 DV), che assaliranno coloro che si trovano vicino al tizzone combattendo fino alla morte.
- 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 Corpo con penalità di -2 o morire sul colpo.

- Morte:** il possessore viene ridotto a zero PF e muore nel giro di 1d10 minuti se non viene soccorso prima.
- 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.
- Risucchio d'energia:** 2 Livelli Negativi al possessore.

## TOMO DELLA CONOSCENZA

**Aspetto:** un libro di dimensione 50x50 cm, spesso 30 cm e che pesa 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 ochalese, 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 saggezza è racchiusa in questo tomo, che contiene tutto lo scibile universale e avrebbe 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 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 (460 PP):**

A2. Demenza precoce	50 PP
A2. Risucchio magico	70 PP
B1. Mappa magica	40 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 codardo 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 Riflessi, e riduce la velocità standard di movimento a 2/3 del normale.

**Penalità (5): 25%**

1. **Debolezza magica:** ogni incantesimo del soggetto causa 2 danni 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 per 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* passabile una volta al giorno da chi lo guida e che coinvolge passeggeri e merci trasportate (impossibile opporsi).

**Cesto di Gwyddno Garanhir:** un cesto di vimini largo un braccio da cui estrarre una *creazione minore* una volta al dì.

**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 bestia venga posta.

**Mantello di Tegau Eurfon:** un mantello di cuoio marrone con cappuccio decorato con fili d'argento che rende invisibile e capace di *vedere l'invisibile* chi lo indossa (3 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 Corpo.

**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 alla settimana materializzando fino a 2 eroi contemporaneamente.

**Spada di Rhydderch Hael:** una spada lunga +3, Infiammante, con elsa rivestita di seta gialla e bracci con 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 e di *resistenza agli elementi* una volta al giorno.

**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 sé 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 reaggio 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 (695 PP):**

Trono della *benevolenza divina* permanente

A1. Parola sacra	90 PP
A2. Esigere	70 PP
B1. Vista rivelante	50 PP
B1. Divinazione ultima	80 PP
B2. Comunione divina	50 PP
C1. Avvento degli eroi	70 PP
C3. Controllo del tempo atmosferico	75 PP
D1. Resurrezione	60 PP
D1. Guarigione	70 PP
D5. Baluardo	80 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 Tiri Salvezza fino a che non si libera del tesoro e non può 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 po-

terlo 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 sedersi 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 esplosione e causa a tutti i presenti in un raggio di trenta metri 20d6 danni da fuoco dimezzabili con favorevole TS Riflessi, 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 ricaricare i PP spesi occorre sacrificare tesori a Bel. 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): 30%

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% di ferirsi ogni volta che attacca con un'arma.
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:** un incantatore dimentica ogni giorno un incantesimo per livello scelto casualmente. Ogni altro 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 Ilkundal 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.

## Reliquie dei Semiumani

Una Sacra Reliquia è uno speciale artefatto immortale considerato il fulcro spirituale di ogni comunità di semiumani di Mystara, la rappresentazione terrena del legame con la divinità che l'ha creata e donata ai suoi seguaci prediletti. Non tutte le comunità semi-umane sono dotate di una Reliquia, dato che riprodurre una costa tempo e fatica. Pertanto quelle più piccole fanno riferimento ad una comunità più importante e popolosa, che custodisce la Sacra Reliquia a cui si appoggiano tutte le altre. Ogni reliquia è ben protetta da un ordine di sacerdoti scelti chiamati Custodi, che mantengono la segretezza sui poteri e sulle potenzialità della propria reliquia. Se qualcuno dovesse rubare uno di questi artefatti, oppure se venisse perso per qualche motivo, i membri della razza a cui appartiene la Sacra Reliquia faranno di tutto per riprenderse-la, compreso lanciare una campagna militare estesa contro chiunque sia responsabile per la sua scomparsa.

Il compito di sorvegliare, proteggere e utilizzare la Reliquia è quindi importantissimo, e il Custode non viene certo scelto con leggerezza, ma deve essere sempre un chierico dotato di grandissima sapienza, e di cui i compagni possano fidarsi ciecamente. Ogni Custode Anziano ha il compito di scegliere un gruppo di Custodi Giovani che gli facciano da aiutanti e imparino i segreti della Reliquia, così che, al momento della morte dell'Anziano, uno di loro prenda il suo posto, e il ciclo si rinnovi. Il Custode Anziano deve scegliere sempre soggetti appartenenti alla propria razza e devoti dell'immortale che ha creato la Reliquia come accoliti: la presenza di un custode di razza diversa è un evento rarissimo, e indica una particolare predilezione della divinità nei confronti dell'individuo, di solito manifestatasi chiaramente in un evento pubblico. Ogni custode ha la responsabilità di proteggere e preservare la reliquia che gli viene affidata, anche a costo della propria vita, e l'obbligo di non rivelare mai a nessuno i segreti dell'artefatto (che vengono trasmessi oralmente e mai messi per iscritto) e di obbedire a qualsiasi ordine del Custode Anziano, ad eccezione di quelli che potrebbero danneggiare la reliquia stessa. Inoltre, egli non può utilizzare i poteri della Sacra Reliquia se non previa autorizzazione dell'Anziano, e deve sempre rispettare gli ordini del Capo clan, anche se non è obbligato a prendere ordini da nessun altro al di fuori dell'Anziano e del Capo clan. Questo significa che anche i custodi giovani possiedono un notevole potere all'interno della comunità semi-umana, poiché i loro ordini non possono essere discussi dai membri inferiori della società, e persino gli altri chierici e il Possessore del clan non hanno il potere di contraddirli, in quanto si suppone che le loro decisioni vengano dettate direttamente dalla saggezza e dalla conoscenza della divinità che servono.

### Poteri Comuni della Reliquia

Solo il Custode Anziano ha la capacità di comunicare con la Reliquia (visto che essa è parzialmente senziente, ospitando parte dell'anima di un immortale, e può inviare semplici pensieri telepatici all'Anziano) e di usarne pienamente i poteri, in virtù della sua conoscenza della Sacra Reliquia: i custodi giovani possono farlo solo se autorizzati da quest'ultimo. Tutte le Sacre Reliquie hanno alcuni poteri comuni e altri più caratteristici e diversi asseconda del manufatto. I poteri comuni a tutte le Sacre Reliquie dei semi-umani sono i seguenti (simili agli incantesimi divini e arcani omonimi):

- *Analizzare* (1°)
- *Cura cecità/sordità* (3°)
- *Cura ferite critiche* (3°)
- *Cura malattie* (3°)
- *Neutralizza veleno* (4°)

Inoltre, ogni reliquia irradia costantemente un'aura protettiva che scaccia qualsiasi non-morto arrivi entro un raggio di 72 metri, come se fosse un Chierico di 20° livello. Anche se il tentativo fallisce, può essere ripetuto ogni round, finché i non-morti rimangono nella zona, e se invece il tentativo ha successo, il non-morto scacciato si rifiuterà di tornare in quell'area per almeno una settimana.

Ognuno dei poteri sopraccitati della reliquia può essere utilizzato senza limiti da parte del Custode, ed agisce su un qualsiasi bersaglio entro 36 metri dalla reliquia (considerare l'incantesimo come se fosse lanciato da un artefatto di 20° livello). Tuttavia, per ogni uso che se ne fa, il raggio dell'aura scaccia i non-morti diminuisce di 1,5 metri, e questo limita quindi il numero effettivo di usi giornalieri a 48: esauriti questi, l'aura magica della reliquia diventa inerte, e nessuno può più usare alcuno dei suoi poteri. Solo un custode è in grado di compiere i rituali appropriati e curare la reliquia in modo da farle recuperare i suoi poteri, in modo da far ricrescere l'aura magica di 1,5 metri (e quindi di 1 uso) al giorno.

Di seguito potrete trovare una descrizione approfondita delle varie reliquie semi-umane e dei loro poteri peculiari; la *Quercia Intagliata* (reliquia degli elfi Verdier di Minrothad) e la *Stella Elfica* (reliquia degli elfi del Wendar) sono veri e propri artefatti, descritti nella sezione precedente.

## Albero della Vita

**Razza e Divinità:** Elfi silvani (Ilsundal)

L'Albero della Vita è una maestosa e rigogliosa quercia alta oltre 60 metri, che la magia immortale preserva costantemente in ottimo stato di sempreverde, immune a qualsiasi malattia normale e ai parassiti delle piante. L'Albero della Vita è una creatura intelligente dotata di vita propria, poiché possiede parte dell'energia vitale del suo creatore, Ilsundal il Saggio, ma normalmente rimane immobile. Tutti i Custodi però, conoscono un rituale che, se celebrato in modo corretto, permetterebbe all'Albero di muoversi. Tuttavia, data la difficoltà della cerimonia (75% di possibilità che l'incantesimo funzioni, meno 5% per ogni livello del Custode al di sotto del 20°, e nel caso che il rito fallisca, l'Albero muore) e la limitata capacità di movimento dell'Albero (può spostarsi solo di 1,6 Km al giorno), quasi nessun Custode si arrischierebbe mai ad eseguirla, se non in casi disperati.

Grazie a speciali rituali conosciuti solo dai Custodi dell'Albero della Vita, è possibile ricavare dalla Sacra Reliquia degli elfi oggetti tanto famosi quanto ambiti:

**Arco elfico:** esso viene fabbricato usando i rami dell'Albero della Vita. L'arma è lunga circa 1,2 metri, ma possiede tutte le normali caratteristiche di un arco lungo, ed è a tutti gli effetti un arco lungo +1 (aggiungendo il bonus sia al colpire che ai danni), che può essere ulteriormente incantato per aggiungervi bonus al colpire o ai danni, e altre abilità speciali, con le procedure normali.

**Freccia elfica:** come gli archi, anche le frecce vengono fabbricate usando i rami dell'Albero della Vita, mentre le loro punte di pietra sono intinte nella linfa dell'Albero Sacro. La loro particolarità sta nel fatto che pur non avendo bonus per colpire (a meno che non vengano aggiunti in seguito), la magia che agisce su di esse è permanente ed esse sono quasi indistruttibili. Infatti, la freccia elfica si considera sempre un'arma magica, capace di colpire creature che possono essere ferite solo da armi magiche (max +1), e c'è una possibilità del 10% che la freccia si rompa ogni volta che viene usata (viceversa può essere recuperata e riutilizzata).

**Mantello elfico:** questo indumento viene ottenuto usando le foglie appositamente trattate dell'Albero della Vita. Le foglie vengono pressate e ridotte in poltiglia con un grande rituale, e dato che solo una minima parte di ciascuna foglia è

utilizzabile nel processo finale, ne sono necessarie moltissime per fabbricare un mantello, cosa che rende l'indumento assai raro e prezioso. Uno di questi mantelli rende colui che lo indossa praticamente invisibile quando si copre il viso col cappuccio, proprio come sotto l'influenza dell'incantesimo *invisibilità*. L'individuo riappare se cerca di attaccare o distruggere un oggetto o se usa la magia, ma l'effetto speciale del mantello può essere usato una volta ogni turno.

**Nave di luce:** questo portentoso veicolo può essere creato solo dopo un lungo procedimento che coinvolge tutti i custodi di una Sacra Reliquia, supervisionati dall'Anziano. Infatti, ogni mese l'Anziano sottrae 30 grammi di linfa dall'Albero (la linfa deve essere sottratta con estrema cura per non danneggiare la Reliquia, ecco perché la quantità esigua), e la distilla ottenendo una singola goccia di liquido dorato. Poi, i custodi lavorano insieme per far produrre all'Albero ogni anno poche foglioline spesse pochi millimetri, e queste foglie leggerissime vengono poi mischiate alla linfa distillata, creando così l'olio della luce (al massimo 10 grammi di olio all'anno). Successivamente, altre foglie particolarmente larghe e resistenti vengono prelevate dall'Albero, e con esse viene rivestito lo scafo di una piccola nave costruita con legno comune, procedimento che richiede almeno dieci anni di lavorazione costante e 50 elfi all'opera, dei quali almeno uno deve essere un carpentiere provetto. Quando poi si sono accumulati almeno 300 grammi di olio di luce e la nave è stata completata, è possibile versare l'olio nei punti cardine della nave, mentre l'Anziano pronuncia in sequenza i seguenti incantesimi: *consacrare, animare oggetti e viaggiare*. A questo punto la nave di luce è pronta, ed essa può alzarsi in volo, guidata tramite la concentrazione da un singolo elfo, e raggiungere una velocità di 108 metri al round (come per l'incantesimo arcano *volare*), trasportando fino a 10.000 monete (500 chilogrammi) di carico.

**Spada elfica:** piccole quantità di linfa dell'Albero vengono usate per temprare il legno di quercia da cui si ricavano poi le spade magiche degli elfi. Ogni spada elfica colpisce come se fosse un'arma magica +1 (anche se non è dotata di alcun bonus al colpire e ai danni), e causa un punto di danno in più rispetto a una spada d'acciaio dello stesso tipo (solitamente gli elfi producono spade corte o normali). Inoltre, tutte le spade elfiche hanno un incantesimo di *scopri pericolo* (vedi l'omonima magia druidica di 1° livello) che è sempre in funzione: la magia segnala la presenza di un'eventuale minaccia facendo scintillare la lama della spada, e l'intensità dello scintillio denota la distanza del pericolo, o, in caso di pericolo immediato, la sua pericolosità. La spada può essere ulteriormente incantata per aggiungervi bonus al colpire e ai danni, e altre abilità speciali, con le procedure normali.

**Stivali elfici:** la parte superiore di queste calzature è fatta di cuoio finemente lavorato, mentre le soles sono fabbricate usando la speciale corteccia dell'Albero della Vita, preparata con metodi speciali dai Custodi. Chiunque porti degli stivali elfici può essere udito solo con una prova di *Ascoltare* o *Alerta* a -15, indipendentemente dalla sua velocità.

È infine possibile riuscire a riprodurre un Albero della Vita da una radice dell'albero stesso, dopo aver pronunciato su di esso un incantesimo di *cerimonia (adozione)*, ma questo procedimento richiede almeno un secolo prima che il nuovo albero sia completo e in piena salute, esibendo gli stessi tratti di ogni reliquia elfica. Durante questo periodo l'albero figlio è particolarmente vulnerabile a qualsiasi minaccia ambientale o fisica, e se viene danneggiato o abbattuto, non potrà più ricrescere in alcun modo e il procedimento sarà annullato. Una volta trascorso un secolo, il custode che protegge e cura l'Albero pronuncia su di esso un incantesimo di *consacrare* per attirare su di esso lo spirito di Ilsundal, e l'albero ottiene tutti i poteri effettivi della reliquia elfica.

Se due Alberi della Vita vengono a trovarsi entro 80 chilometri l'uno dall'altro, entrambi si ammalano gravemente. In termini di gioco, ciò vuol dire che essi non possono riacquistare le loro proprietà magiche una volta usate e così finiscono per perdere la propria immortalità e la normale invulnerabilità alle malattie delle piante. A questo proposito, gli elfi saggi pensano che la ragione di questo decadimento sia il fatto che essi si ritroverebbero a risucchiare una parte troppo cospicua dell'energia magica che permea il mondo se non fossero abbastanza lontani. Per questo, quando si crea un nuovo Albero della Vita, oppure quando si sposta un Albero esistente, gli elfi stanno molto attenti alla locazione di altri eventuali Alberi Sacri presenti nella zona in cui la reliquia verrà posizionata, per evitare gravi danni.

Occorre infine sottolineare che ogni albero figlio è legato indissolubilmente alla salute e alla sorte dell'Albero madre da cui è stato ricavato, e se la madre muore o si ammala, anche il figlio segue la stessa sorte. Gli Alberi della Vita originali creati da Ilsundal sono 10: il primo mai creato è nel Reame Silvano, altri sei sono ad Alfheim, uno è a Karameikos in possesso dei Callarii, e i restanti due sono scomparsi e perduti durante le migrazioni del popolo elfico; quindi tutti gli Alberi della Vita rimanenti sono alberi figli di questi dieci originali, e normalmente un nuovo albero viene creato ogniqualvolta un elfo fonda un nuovo clan, al fine di proteggerlo e di dargli l'approvazione di Ilsundal.

## Fronda della Vita

**Razza e Divinità:** Elfi acquatici (Tallivai)

La Fronda della Vita è l'equivalente sottomarino dell'Albero della Vita di Ilsundal, donato da Calitha (sotto l'identità di Tallivai) agli Aquarendi, gli elfi acquatici, per proteggerli ed esercitare su di loro la propria influenza, sottraendoli alla venerazione di Protius e rendendoli un popolo unificato e legato alla sua venerazione.

La Fronda della Vita ha gli stessi poteri dell'Albero della Vita di Ilsundal, e può produrre nello stesso modo: *lance elfiche* (funzionano come le *spade elfiche*), *frecce elfiche* (da usare con le fiocine), *mantelli elfici*, e infine la *nave degli abissi*, che viene prodotta e funziona esattamente come la *nave di luce*, ma non può uscire dall'acqua, anche se consente a chi non può respirare l'aria di sopravvivere senza problemi sulla superficie dell'acqua, finché rimane all'interno della nave (quando questa emerge e naviga sullo specchio d'acqua come una barca comune, pur dotata di una velocità sorprendente e indipendente dalle condizioni atmosferiche).

Anche per la Fronda della Vita valgono le regole introdotte per l'Albero della Vita, per quanto riguarda la distanza minima tra le Fronde esistenti, il rapporto madre-figlio tra le varie Fronde, e lo spostamento di una Fronda (che naturalmente può sopravvivere solo sott'acqua e in acqua salata).

## Perla del Potere

**Razza e Divinità:** Elfi Meditor (Calitha)

Si tratta di una perla bianca del diametro di 50 centimetri che Calitha ha creato e donato agli elfi marini, i Meditor di Mirothad, per proteggerli nei loro viaggi e diventare ella stessa immortale (proprio come fece Ilsundal un paio di millenni dopo). La Perla è senziente, visto che conserva parte dello spirito del suo creatore, ed è in grado di riprodursi, creando una nuova Perla del Potere da un semplice frammento staccato da essa, che, se bagnato costantemente in acqua salata e trattato adeguatamente dal Custode della Perla, matura e si evolve completamente in 1d4 secoli. Fino ad ora comunque, questo procedimento è stato tentato una sola volta, per salvare la prima Perla durante l'esodo da Grunland oltre 4

millenni orsono, visto che la Perla vecchia cessa di vivere e di esibire proprietà magiche una volta che quella nuova si forma completamente. Per questo motivo non esiste che un'unica Perla del Potere su Mystara, attualmente in possesso dei Meditor di Minrothad.

La Perla possiede tutti i normali poteri tipici di ogni reliquia dei semi-umani, e può inoltre produrre, una volta l'anno, dopo attente cure da parte del custode, una piccola perla bianca, chiamata *lacrima di Calitha*, che rende colui che la possiede in grado di *respirare sott'acqua* in modo permanente (finché porta la perla con sé), e protegge il suo possessore da qualsiasi forma di charme, confusione, paura e pazzia. Inoltre, chi possiede la lacrima può evocare su sé stesso ciascuno degli incantesimi seguenti una volta: *cura malattie*, *cura ferite critiche* e *neutralizza veleno*; una volta utilizzati tutti e tre i poteri, la perla perde tutte le sue peculiarità magiche, anche se mantiene un invidiabile valore commerciale di 1.000 monete d'oro. La *lacrima di Calitha* è un dono prezioso, che viene creato solo in occasioni speciali, in qualità di dono di rispetto da parte della comunità elfica nei confronti di un eroe o di un individuo prediletto da Calitha.

### Fiore dell'Inganno

**Razza e Divinità:** Elfi Daendur e Shiye (Eiryndul)

Il Fiore dell'Inganno venne creato da Eiryndul per il clan di cui era il fondatore, i Daendur, nel tentativo di completare la sua Prova per l'immortalità e creare un artefatto unico e meraviglioso. Il Primo Fiore (o *Aiyluith*, che in elfico daendur significa "Fiore dell'Inganno") venne creato grazie alle conoscenze magiche ed erboristiche di Eiryndul partendo da una pianta che cresceva nelle Isole Scintillanti, il loto celeste. Dopo numerosi anni di esperimenti e incroci, Eiryndul plasmò una pianta dalle foglie leggermente azzurrognole che, sottoposte ad una vibrazione magica di origine fatata, fece crescere le foglie e le radici a dismisura tanto che l'acqua e i sali minerali presenti nel terreno originario non furono più sufficienti ad alimentarla. Così Eiryndul pensò di spostare la pianta sulle sponde del lago Tros, da cui il fiore avrebbe potuto trarre tutta l'acqua e le sostanze nutritive necessarie. Il fiore prosperò a tal punto che le sue radici si allungarono per chilometri nel Bosco Oscuro e sul fondo del lago, mentre i Daendur edificarono la propria roccaforte sul punto in cui cresceva il fiore, per custodire e proteggere la reliquia lasciata da Eiryndul (divenuto immortale) al suo clan.

Quando Eiryndul volle attirare a sé nuovi fedeli, approfittò della spedizione di Mealiden attraverso il Sentiero dell'Arcobaleno per convincere il clan Shiye ad abbandonare la guida di Mealiden e a proseguire verso la terra promessa, portando appresso alcune radici dell'Albero della Vita e una fiala di preziosa linfa della reliquia di Ilsundal. Da immortale egli aveva infatti compreso che la magia che permeava l'Albero della Vita, combinata con quella della sua pianta, avrebbe assicurato condizioni più favorevoli alla crescita della stessa. Giunti infine in una regione rigogliosa e disabitata nel nord del continente alphantiano, Eiryndul donò agli Shiye un seme creato a partire dal Primo Fiore, ordinando ai suoi seguaci di costruire con le radici dell'Albero un recipiente in legno largo un metro e profondo altrettanto, dove avrebbero depositato il seme, nutrendolo con acqua di rugiada e con la linfa dell'Albero della Vita. La forte magia delle radici e della linfa ricreò le medesime condizioni magiche e ambientali sfruttate da Eiryndul per far nascere il Primo Fiore, e così sboccò il Secondo Fiore (o *Eiluiith*, che in elfico shiye significa "Fiore dell'Illusione"), che venne venerato come la reliquia tanto attesa dal clan Shiye e che aiutò gli elfi a fondare il regno di Selvapatria, proteggendoli dalle mire dei vicini arcimaghi alphantiani grazie ai suoi poteri. La seconda pianta

tuttavia crebbe con dimensioni più modeste, e il suo potere risultò legato più al numero dei seguaci che si occupavano della sua cura che all'estensione delle sue radici. Tutto ciò avvenne per volontà di Eiryndul, che volle dare agli Shiye una reliquia il cui potere fosse direttamente proporzionale alla forza della loro fede, fidelizzando sempre più il clan al suo culto e accrescendo così la sua influenza sugli shiye.

Sia il primo che il secondo fiore sono simili d'aspetto. Si tratta di una pianta il cui fiore assomiglia a un loto con petali lunghi fino a 30 cm e una foglia di ninfea larga il doppio. I petali hanno un colore cangiante in base al momento della giornata (ceruleo all'alba e al tramonto, turchese al meriggio, blu scuro di notte), le foglie sono verdi con venature azzurrognole e le radici sono celesti e marroni.

Il Fiore dell'Inganno è una pianta dotata di una limitata autocoscienza, con un forte vincolo verso i Custodi che l'accudiscono e la curano, e risponde pertanto solo alle richieste e alle sollecitazioni dei Custodi quando si tratta di evocare uno dei suoi poteri. La reliquia di Eiryndul non possiede i poteri comuni alle reliquie semi-umane descritti in precedenza, ma è in grado di evocare i seguenti poteri su richiesta del Custode (equivalenti agli omonimi incantesimi):

- *Analizzare* (1°)
- *Cura cecità/sordità* (3°)
- *Cura malattie* (3°)
- *Illusione vegetale* (4°)
- *Terreno illusorio* (4°, area di raggio di 1 km)
- *Velo* (7°)

Il Primo Fiore può manifestare questi poteri fin dove si estendono le proprie radici (raggio di 40 km, 2 km per livello di Eiryndul), evocando fino a 40 poteri ogni giorno. Tuttavia, per ogni incantesimo evocato l'estensione del raggio d'azione dei poteri della pianta si riduce di 1 km, e una volta giunto a zero l'aura magica della reliquia diventa inerte, e nessuno può più evocare i poteri. Solo un Custode è in grado di compiere i rituali appropriati e curare la reliquia in modo da farle recuperare i suoi poteri, ripristinando l'aura magica di 1 km (e quindi di 1 uso) per ogni settimana di trattamento.

Il potere del Secondo Fiore è invece legato a quanti Custodi si occupano della cura della pianta e non alla lunghezza delle radici: il raggio dei poteri summenzionati è pari a 500 metri per ogni Custode della pianta che si trovi nella sua stessa dimensione, ed è possibile evocare ogni giorno un numero massimo di poteri pari al numero di Custodi esistenti. Ogni volta che viene evocato uno dei poteri però, la pianta trae energia dal legame coi suoi Custodi e prosciuga da ciascuno un numero di livelli di esperienza pari al livello di potere dell'incantesimo evocato (ovunque essi siano, purché nella stessa dimensione del Fiore). Questi livelli vengono recuperati poi naturalmente dai Custodi al ritmo di 1 alla settimana (oppure prima tramite una *ristorazione*). Se a causa di ciò il livello di uno dei Custodi scende a zero o meno, il soggetto entra in uno stato comatoso, riducendo il numero di custodi disponibili e quindi il raggio d'azione dei poteri; quando i livelli ritornano in positivo (ne recupera 1 alla settimana, oppure più in fretta con *ristorazione*), il soggetto si sveglia dal coma e può agire normalmente.

Per riprodurre il fiore, si può creare un seme solo in una particolare condizione: se durante un'eclissi la pianta riceve l'ultimo alito di vita di una fata, cosa che estingue completamente l'anima del fatato (nessuna possibilità di reincarnazione o resurrezione) e fa sbucare un piccolo seme verde dalla corona del fiore. Ovviamente si tratta di un segreto gelosamente custodito e finora usato solo una volta da Eiryndul, dato che si tratta sempre di un atto tremendo, che se risaputo metterebbe la Corte delle Fate alla ricerca delle piante di Eiryndul per distruggerle.

## Reliquie del Primo Fiore

**Pillole Acquatiche:** dalle radici dell'Aiyloth fuoriescono piccoli grumi di linfa che seccati opportunamente alla luce lunare possono essere ingeriti per dare l'effetto di *respirare sott'acqua*. Ogni mese si forma un grumo, e sono necessari almeno 4 pleniluni per renderlo stabile e commestibile. Consumare una di queste pillole permette ad Eiryndul di respirare sott'acqua per lunghi periodi per curare le radici della pianta ed osservarne l'evoluzione sott'acqua, e i Custodi del clan Daendur le utilizzano ancora con lo stesso intento.

**Unguento Mimetico:** macerando 100 grammi di foglie in una pozza d'acqua consacrata del Lago Tros per un mese si ottiene una poltiglia turchese che, spalmata sulla pelle, rende completamente mimetizzati con l'ambiente circostante. Questo potere è identico alla magia arcana *mimetismo* (2°), e il suo effetto svanisce quando l'unguento perde le sue proprietà (dopo 1d6+6 turni) o il soggetto si lava completamente.

**Armatura di Eiryndul:** l'ultimo grande potere del Primo Fiore è legato alle proprietà della sua linfa. Tuttavia, Eiryndul non ha mai tramandato il suo segreto al clan Daendur, giacché si è reso conto che la linfa della pianta, creata infondendole parte della sua essenza vitale, ha mantenuto un legame col suo spirito anche dopo l'ascesa all'immortalità. Una corazzatura realizzata interamente in fibra naturale trattata con la linfa ricavata dalle radici e dallo stelo della pianta rende chi la indossa immune a qualsiasi illusione e capace di evocare l'incantesimo *ubiquità* (9°) una volta alla settimana, e *travestimento* (5°) una volta al giorno. Tuttavia per rivestire totalmente una corazzatura di medie dimensioni occorre prosciugare interamente la linfa di una pianta di almeno 100 anni. Quando lo fece Eiryndul per la prima volta, l'operazione quasi uccise la pianta originale, e dato che era legata alla sua anima il contraccolpo per lui fu durissimo. Per evitare che la sua anima venga prosciugata di energia magica non ha mai rivelato al clan Daendur questo potere, e per questo esiste una sola Armatura di Eiryndul in tutta Mystara, in possesso del Custode dei Daendur quale lascito del grande fondatore.

## Reliquie del Secondo Fiore

**Pansazio:** le foglie della pianta possiedono straordinarie proprietà nutritive se associate ai frutti naturali. È possibile preparare delle marmellate di bacche e ortaggi che, incartate accuratamente con due foglie del fiore e conservate per almeno un mese in un luogo buio e fresco, acquistano la solidità di una gelatina portentosa. Questi panetti di gelatina chiamati Pansazio sono sufficienti a sfamare una persona per un'intera settimana senza deperire, e per non mettere in pericolo la pianta di solito si confezionano non più di 2 panetti al mese.

**Lacrime Fatate:** ogni anno il fiore produce delle secrezioni lattiginose che gli elfi hanno chiamato "lacrime di fata" (come se la pianta volesse espiare la colpa della sua nascita). Si forma una lacrima ogni anno, ad ogni plenilunio del primo mese, più una spontanea nel caso di un'eclissi. Queste lacrime si condensano assumendo la durezza di una gemma, che è possibile incastonare in un oggetto di legno o cuoio per infondergli alcune proprietà magiche. Una volta incastonate nell'oggetto le lacrime non sembreranno più pietre, bensì gemme simili a quelle che si formano sugli alberi in primavera. L'oggetto concede al possessore un bonus di +2 al Carisma, nonché un bonus di +2 ai TS contro incantesimi di Illusione. In base al numero di gemme incastonate nell'oggetto è possibile produrre i seguenti poteri una volta al giorno:

10 lacrime: *Camuffamento* o *Ventriloquio*  
20 lacrime: *Immagine illusoria* o *Invisibilità*  
30 lacrime: *Creazione spettrale* o *Allucinazione mortale*  
40 lacrime: *Distorsione* o *Invisibilità migliorata*  
50 lacrime: *Scrutare* o *Vista rivelante*  
60 lacrime: *Fuorviare* o *Olografia*  
70 lacrime: *Impersonare* o *Travestimento*

Non è possibile inserire in un oggetto più di 100 lacrime, ed è necessario stabilire esattamente quali poteri associare all'oggetto nel momento in cui vengono inserite le lacrime (operazione che viene sempre fatta durante una notte di luna piena nel Santuario del Fiore). Ad esempio, un bastone con 60 lacrime potrebbe contenere il potere di *Vista rivelante* (50) e *Camuffamento* (10), oppure i poteri *Invisibilità* (20), *Creazione spettrale* (30) e *Camuffamento* (10).

## Fiamma Nera

**Razza e Divinità:** Halfling (Coberham Ombrifulgida)

La Fiamma Nera è un elemento rarissimo che si trova solo all'interno delle Cinque Contee, la patria degli hin (halfling): essa consiste in un fuoco nero, che emana freddo e proietta ombre guizzanti e stranamente luminose, anziché essere calda e lucente come il fuoco normale. La Fiamma Nera proviene da un'altra dimensione (quella dell'Incubo), ed è stata scoperta dagli halfling parecchi secoli addietro, durante l'epoca della ribellione ai tiranni goblinoidi. Coberham fu il primo a svelare i misteri della Fiamma Nera e a diventare il Custode, utilizzandola con effetti sorprendenti nella lotta di liberazione, e rivelandone poi il segreto ai suoi successori, che la fecero diventare la Sacra Reliquia degli halfling, simbolo di libertà e di potenza. La Fiamma Nera non è stata creata da Coberham, né è senziente come gli altri artefatti, poiché non ospita lo spirito di Coberham, anche se permette di comunicare con l'immortale e possiede i poteri comuni delle Sacre Reliquie dei semi-umani, oltre ad altre peculiarità.

La Fiamma Nera può "bruciare" (in realtà congelare) qualsiasi cosa normalmente non infiammabile, ma non gli oggetti o le cose comunemente infiammabili (come il legno e la carta), e se viene utilizzata in modo offensivo, produce danni da congelamento a qualsiasi cosa. Essa può anche ripristinare un oggetto ridotto in cenere se viene versata sulle ceneri, anche se questo non può servire per riportare in vita una persona morta carbonizzata. Tuttavia, la Fiamma Nera può essere distrutta se viene esposta a qualsiasi tipo di fuoco, in base alla quantità di Fiamma Nera presente. Si possono infatti distinguere tre tipi di fiamma:

- **Fiamma maggiore:** la forma comune in cui si tramanda la reliquia degli halfling, dotata dei poteri comuni di una Sacra Reliquia e dell'immunità concessa dalla Fiamma Nera (vedi sotto), e con 72 Punti Ferita (in pratica si estingue se subisce oltre 72 punti di danno da fuoco). Ogni Custode può anche usarla, mentre si trova nel crogiolo, per *comunicare con Coberham* una volta alla settimana (come l'omonimo incantesimo divino di 5° livello);
- **Fiamma intermedia:** una forma intermedia di energia, solitamente creata da una fiamma maggiore e donata ad un nuovo clan, affinché il suo Custode la alimenti fino a farla diventare una vera e propria fiamma maggiore (di solito in una decina d'anni). Se non viene curata in modo appropriato, rimane nella forma intermedia, ovvero dotata solo dell'immunità concessa dalla Fiamma Nera (vedi sotto) e con 36 Punti Ferita;
- **Fiamma minore:** un frammento della fiamma maggiore, solitamente concesso a qualche halfling meritevole o trasportato da un custode per qualsiasi evenienza. Essa non può evolvere oltre questo stadio, possiede 18 PF e soltanto l'immunità specifica della Fiamma Nera (vedi sotto) entro 18 metri.

La Fiamma Nera garantisce una particolare immunità, che viene elargita ad ogni Custode presente entro il suo raggio d'azione (72 metri per quella maggiore, 36 metri per quella intermedia, e 18 metri per quella minore), oppure a

chiunque la possieda al proprio interno (vedi sotto): essa rende infatti immune il Custode o il possessore a qualsiasi tipo di charme, paura, confusione e dominazione mentale.

La Sacra Reliquia degli halfling può anche essere utilizzata per produrre alcuni oggetti magici particolari ed estremamente ambiti, che normalmente vengono donati solo agli hin più meritevoli o a membri di altre razze che compiono atti eroici nei confronti del popolo halfling:

**Armatura della Fiamma Nera:** quest'oggetto è rarissimo e in pratica si tratta di un'armatura di piastre forgiata usando il crogiolo della Fiamma Nera. Solitamente viene fatta su misura per gli halfling, ma può anche essere adattata ad altre razze, visto che si tratta sempre di un dono ad un individuo particolare per meriti acquisiti. L'armatura è stranamente leggerissima (pesa solo 50 monete, ovvero 2,5 chilogrammi), e ha un brillante colorito nero. Quando viene indossata, compare un elmo di tenebra sulla testa del suo possessore, che ne maschera i lineamenti, senza tuttavia impedirgli la normale visione esterna, e l'individuo viene come circondato da un'aura nerastra fluttuante. L'armatura stessa diventa infatti inconsistente come fumo, anche se non può essere indossata sopra altre armature, e non offre alcuna protezione fisica contro gli attacchi (non abbassa cioè la CA del possessore, né offre un Valore d'Armatura). Tuttavia, si tratta di un'armatura che può essere indossata da chiunque (indipendentemente dalla classe di appartenenza), proprio per la sua particolare natura, ed essa protegge il suo possessore da qualsiasi forma di attacco basato sul fuoco e sul gelo (magico e normale), dalle condizioni di estremo caldo o freddo, dall'individuazione magica e dalla lettura del pensiero. Essa non può essere rimossa se il possessore non lo desidera, e può essere distrutta solo da una *disintegrazione* o da un *desiderio* (TS Distruzione da parte dell'oggetto per evitarlo).

**Fionda della Fiamma Nera:** quest'arma sembra una normale fionda fatta di cuoio nero e lucido, ma in realtà è stata fatta con un metro quadrato di *ragnatela delle ombre*. Essa si considera una fionda +3 a tutti gli effetti (aggiungendo il bonus sia al colpire che ai danni), ed è inoltre in grado di rendere temporaneamente magici tutti i proiettili che scaglia, permettendo quindi al suo possessore di ferire anche creature normalmente immuni ai proiettili normali. Inoltre, essa può essere usata come una borsa conservante: possiede cioè uno spazio segreto extra-dimensionale al suo interno, nel quale possono essere conservati a tempo indefinito oggetti di piccole dimensioni (compresi pugnali e armi simili) per un totale di 6.000 monete di ingombro. Il possessore può aver accesso a questi oggetti costantemente, e può trarne fuori uno ogni round; tuttavia, se la fionda viene distrutta (possiede 14 PD), anche tutto il suo contenuto viene perso irrimediabilmente.

**Mantello della Fiamma Nera:** l'indumento in questione sembra un mantello fatto di fili di seta nera e di ragnatele dello stesso colore, intrecciate insieme in una complessa trama geometrica. Per creare questo mantello è necessario utilizzare almeno 4 metri quadrati di *ragnatela delle ombre*, e il custode che vi lavora deve essere un esperto tessitore (possedere l'abilità generale *Tessitore* con almeno 13 punti). Quando viene indossato, esso si adatta alla forma e alle dimensioni del possessore, e può essere usato da chiunque, indipendentemente dalla classe o dalla razza, e rimosso solo se il possessore lo desidera. Colui che indossa il mantello della fiamma nera è totalmente immune a qualsiasi risucchio di energia e a qualsiasi forma di paralisi (agisce come se fosse costantemente protetto da un incantesimo di *libertà di movimento*), e inoltre il mantello inganna l'infravisione dando al soggetto la stessa temperatura dell'ambiente circostante. Attacchi basati sul freddo non danneggiano il mantello (anche se feriscono il suo possessore), mentre qualsiasi altro tipo di attacco può rovinarlo: il mantello ha 14 Punti Danno, e se viene totalmente distrutto evapora in una nube di fumo nero. Una volta dan-

neggiato, può essere riparato solo da un Custode della Fiamma Nera, utilizzando la Sacra Reliquia in una cerimonia che richiede 1 giorno per PD perduto (il Custode inizia la cerimonia poi se ne va lasciando il mantello nei pressi della Fiamma Nera, finché non viene totalmente riparato).

**Olio lunare:** utilizzando una *ragnatela delle ombre* di almeno 3 metri quadrati è possibile catturare la luce lunare e distillarla per produrre un liquido prezioso quanto leggendario, l'olio lunare. La ragnatela viene stesa all'interno di una camera apposita, nella quale penetra la luce lunare, durante le notti di luna piena, mentre i custodi restano nella stanza intonando una litania particolare che consente alla tela di operare il miracolo. Al termine della notte, prima che i raggi del sole penetrino nella camera, la tela produce un grammo di liquido argenteo dal suo centro, l'olio lunare appunto, che viene conservato dai custodi in un luogo buio e freddo. Quando sono stati accumulati almeno 300 grammi di quest'olio (il che, considerando che ne vengono distillati 3 grammi alla settimana, implica un periodo di almeno 100 settimane), esso può essere usato per cospargere un oggetto di dimensioni grandi o più piccole, che da quel momento acquisisce la capacità di *volare* (proprio come l'omonimo incantesimo arcano) alla velocità di 108 metri al secondo, trasportando fino a un ingombro massimo di 6.000 monete (300 chilogrammi).

**Pugnale della Fiamma Nera:** questo pugnale è stato forgiato utilizzando la Fiamma Nera, e la sua lama è di color nero opaco. Esso viene considerato a tutti gli effetti un pugnale +2 (aggiungendo il bonus sia al colpire che ai danni), e quando la lama è sguainata, essa proietta costantemente una sfera di protezione dal fuoco di 3 metri di raggio (centrata su di sé), che è in grado di estinguere automaticamente qualsiasi fiamma che venga a trovarsi al suo interno. Il pugnale permette quindi a chiunque si trovi entro il suo raggio d'azione di passare illeso attraverso un muro di fiamme, e persino di resistere a qualsiasi tipo di effetto esplosivo (come una *palla di fuoco*) che viene a coinvolgere la zona protetta.

**Ragnatela delle Ombre:** questo portentoso filamento può essere raccolto direttamente dalle ombre proiettate dalla Fiamma Nera, mentre è conservata nel crogiolo all'interno di un'apposita camera, precedentemente consacrata dal Custode Anziano. In certi periodi dell'anno, infatti, le strane ombre proiettate dalla Fiamma Nera hanno una vera e propria consistenza fisica, e possono essere raccolte con procedure delicate dai custodi, e quindi immagazzinate in un contenitore appositamente predisposto con una zona di *tenebre perenni*. Ogni anno si riesce a raccogliere all'incirca 10 decimetri quadrati di tela di questo tipo, che è praticamente invisibile all'occhio umano, a meno che non la si guardi mentre è illuminata dalla luce lunare. Essa può essere poi utilizzata per creare oggetti favolosi come il *mantello* e la *fionda della fiamma nera*, oppure per distillare il preziosissimo *olio lunare*.

**Spada della Fiamma Nera:** quest'arma appare come una spada corta o uno stocco, visto che viene comunemente usata dagli hin, anche se a volte può prendere la forma di qualsiasi altro tipo di spada ad una mano sola. La lama è stata forgiata utilizzando la Fiamma Nera, ed appare come una lingua di tenebra che fuoriesce dall'elsa, con alcune striature e riflessi argentei e grigio ghiaccio che compaiono di tanto in tanto; la lama è talmente scura che non può essere distinta al buio, e rende l'intera spada totalmente invisibile a qualsiasi forma di osservazione (magica o comune), finché si trova in una zona di oscurità. La spada in sé viene considerata un'arma +3 a tutti gli effetti (il bonus va aggiunto sia al colpire che ai danni), e può creare un'area di 6 metri di raggio di totale *silenzio* (come l'incantesimo divino) intorno a sé, fino a 4 volte ogni ora. La sfera di silenzio si sposta con la spada e permane per un massimo di 6 round di fila, e può essere rimossa a volontà dal possessore dell'arma con la semplice concentrazione, finché la lama è sguainata. L'ultimo potere della spada è la ca-

pacità straordinaria di riflettere un incantesimo (o simile effetto magico) contro colui che l'ha lanciato, se l'effetto magico influenza in qualche modo il possessore della spada. Questo potere è automatico (ovvero riflette il primo incantesimo che coinvolge il possessore della spada mentre questa è sguainata) e può essere utilizzato una volta ogni ora.

Per riprodurre la Fiamma Nera, ogni Custode è in grado di assorbire all'interno del proprio corpo, o di far assorbire ad un'altra persona, una quantità minima di Fiamma Nera (minore se si tratta di un individuo comune, intermedia nel caso di un Custode o di un Maestro hin), che continua ad alimentarsi lentamente nel corpo della persona causando 1 punto di danno al turno, finché non viene riversata all'esterno. La temperatura corporea viene ridotta sensibilmente (si abbassa di circa 10°C), senza però danneggiare sensibilmente il metabolismo della creatura (anche se a lungo andare può causare la morte), né impedirle di muoversi e concentrarsi normalmente. Quando poi il possessore della Fiamma decide di liberarsene, può riversarla all'esterno sotto forma di un cono di fiamme fredde lungo 6 metri e largo 30 centimetri, che esce dalla bocca o dalle mani in un round e causa a chiunque si trovi lungo il suo percorso 3d6 punti di danno da energia fredda (è concesso un TS per dimezzare le ferite). Se invece il possessore sceglie di scaricare la Fiamma Nera in modo lento, essa fuoriesce dalle mani sotto forma di brevi lingue di fuoco nere per 2d4 round, e chiunque venga colpito (normale TxC) a mani nude dal soggetto mentre è in corso l'espulsione della fiamma, subisce 2d4+1 di danni addizionali da freddo (oltre a quelli normalmente causati a mani nude). Una volta iniziata l'espulsione della fiamma, essa non può essere interrotta, e se non viene riversata in un apposito crogiolo, la Fiamma Nera arde per pochi (1d4) round e poi si estingue. Questo procedimento è l'unico modo in cui la reliquia può essere riprodotta, e i Custodi halfling lo usano per trasferire una parte di una Fiamma maggiore in un nuovo crogiolo e creare una nuova Fiamma maggiore nel corso degli anni successivi, attraverso rituali di consacrazione e alimentazione della sua versione intermedia. Occorre notare che quando una Fiamma maggiore viene suddivisa (creando una fiamma intermedia o minore), dai suoi PF totali si detraggono quelli della fiamma che si è separata, e il raggio (nonché il numero di usi) dei suoi poteri standard viene ridotto di 1 metro per PF perso; i PF persi vengono recuperati al ritmo di 1 PF al giorno, se la Fiamma viene accudita costantemente dai custodi.

Ogni clan hin possiede una camera e un crogiolo (un contenitore a forma di piramide o cono rovesciato, appositamente incantato per conservare la Fiamma Nera) in cui un frammento di Fiamma Nera viene custodito, e ogniquale volta un nuovo clan viene creato, o deve migrare fuori dal confine delle Contee, viene investito un Custode col compito di portare con sé un frammento della Sacra Reliquia e proteggere gli halfling. Tuttavia, c'è un limite al numero di clan halfling che possono esistere, ovvero cento, e questo è stato dato da Coberham probabilmente perché un numero maggiore di sacre reliquie avrebbe potuto provocare qualche disastro magico nel mondo. Per questo i custodi della Fiamma Nera stanno sempre molto attenti quando si tratta di riprodurre una fiamma maggiore, e lo fanno solo se ce n'è davvero bisogno.

## Fucina del Potere

**Razza e Divinità:** Nani moderni (Kagyar l'Artigiano)

La Fucina del Potere è la Sacra Reliquia dei nani moderni, donata loro da Kagyar l'Artigiano dopo la Grande Pioggia di Fuoco per mostrare loro la via per ritrovare la felicità e il proprio posto nel mondo. La Fucina ha un grande valore sociale nella cultura nanica, poiché è davvero il centro della vita lavorativa e spirituale al tempo stesso: essa simboleggia lo

stile di vita nanico, basato sul lavoro, sulla fatica e sulle capacità creative che ogni nano possiede. La Fucina del Potere, l'esempio ultimo e perfetto della missione nanica nel mondo, è sacra a qualsiasi nano, e non sorprende dunque che i Custodi della Fucina abbiano tanto potere all'interno delle varie comunità naniche, e siano essi stessi esempi di virtù e di abilità nella lavorazione dei metalli, in quanto testimoni viventi della potenza di Kagyar. La Sacra Reliquia dei nani è il dono con cui Kagyar, il padre della razza nanica, ha sancito l'alleanza col suo popolo e gli ha donato la conoscenza e la capacità di creare oggetti speciali, ponendoli al di sopra delle altre razze (stando alla visione nanica delle cose).

Oltre ai normali poteri di ogni Sacra Reliquia dei semi-umani, la Fucina del Potere può essere utilizzata dai Custodi (dotati dell'abilità generale pertinente) anche per produrre oggetti speciali, che i nani tengono per sé e rifiutano di far uscire dalle loro comunità (anche se è possibile prestarli per poco tempo ad esseri di altre razze che aiutano i nani a risolvere un problema particolarmente pericoloso).

**Armatura Invincibile:** forgiata nella Fucina del Potere, questa corazza è sempre di dimensioni naniche, ma è in grado di adattarsi alla taglia di colui che la indossa. Essa è una corazza di piastre +3 senza difetti (che porta quindi la CA del suo possessore a 0), dotata di una superficie perfettamente lucida e impervia a qualsiasi tipo di macchia o sporco, in modo che risulti sempre immacolata. L'armatura pesa sempre esattamente 100 monete (5 chilogrammi), indipendentemente dalle dimensioni, e non può essere scalfita dalle armi normali (da mischia, da tiro o naturali), rendendo praticamente immune a questi attacchi il suo possessore. Inoltre, essa circonda il suo proprietario con un campo di *resistenza alla magia* pari al 30%, che può essere abbassato volontariamente dall'individuo ogni round.

**Lente dei Nani:** lavorando l'oro nella Fucina del Potere, i Custodi possono creare una lamina dorata spessa un millimetro e del diametro di 3 metri, che viene poi incastonata in una cornice tempestata di gemme del valore di 10.000 monete d'oro. La lamina è talmente sottile e permeata di magia da apparire come un foglio dorato semitrasparente, se viene messa in controluce, e viene prodotta dopo 1d3 x100 anni di costante e incessante lavorazione. Lo scopo principale della lente è produrre l'olio delle tenebre, grazie a cui può essere fabbricata la mitica *nave di roccia*, ed è solo grazie alla lente che è possibile creare nuove Fucine del Potere (vedi sotto). Per produrre l'olio delle tenebre, è necessario mantenere la lente sospesa nel buio, al centro di una camera incantata con una speciale *cerimonia*. Ogni anno sulla sua superficie si accumulano 10 grammi di una sostanza densa e oleosa, dal brillante colorito blu, che viene poi immagazzinato in speciali giare consacrate dai custodi, senza che il minimo raggio di luce entri nella camera oscura (poiché anche la luce prodotta da una candela basterebbe a distruggere l'olio creato).

**Martello di Kagyar:** quest'arma mitica, la cui testa in acciaio temprato è stata forgiata nella Fucina, può essere impugnata solo da un seguace di Kagyar, e dona forza e coraggio in battaglia, per portare onore a chi combatte nel nome dell'Artigiano. L'arma è considerata un martello da guerra +5 a tutti gli effetti (aggiungendo il bonus sia al colpire che ai danni), solo se viene impugnato da un seguace di Kagyar (sia esso nano o di altra specie), viceversa è talmente pesante da risultare impossibile sollevarla a chiunque altro. Inoltre, il suo possessore è immune a qualsiasi forma di paura o confusione finché la utilizza, e ha la possibilità di effettuare un attacco disgregante una volta al giorno: in pratica, se colpisce una vittima o un oggetto e invoca il potere, esso agisce come una *disintegrazione* (vedi l'omonimo incantesimo arcano di 6° livello) sul bersaglio, che può evitare gli effetti della *disintegrazione* (ma non i danni causati dal maglio) con un favorevole TS Corpo (o Distruzione nel caso di un oggetto).

**Nave di roccia:** questa imbarcazione fiabesca viene costruita utilizzando solo mattoni e piastrelle che esperti muratori e architetti nani usano per rivestire il telaio di una nave di medie dimensioni, costruita all'interno di una roccaforte nanica o nel profondo di una montagna. Il procedimento richiede almeno dieci anni di lavorazione costante e 50 nani all'opera, dei quali almeno uno deve essere un ingegnere provetto. Quindi, utilizzando 300 grammi di olio di tenebra (distillato grazie alla *lente dei nani* dopo almeno 30 anni), è possibile versare l'olio nei punti cardine della nave durante una notte di luna nuova, mentre il Custode Anziano pronuncia in sequenza i seguenti incantesimi nell'oscurità totale: *consacrare, animare oggetti e viaggiare*. A questo punto la nave di roccia è pronta, ed essa può spostarsi attraverso qualsiasi strato di pietra, terra e roccia, guidata tramite la concentrazione da un singolo nano, e trasportare fino a 10.000 monete (500 chilogrammi) di carico. La nave e tutti i suoi occupanti in pratica passano attraverso qualsiasi strato di roccia o terra (che si apre magicamente dinanzi a loro e si richiude immediatamente dopo il loro passaggio) alla velocità di 36 metri al round, oppure navigano a pelo del terreno alla velocità di 108 metri al round, senza che vengano intralciati dalle asperità del luogo. La nave non protegge però i suoi occupanti da eventuali minacce ambientali presenti nel sottosuolo, come estremo calore e gas venefici.

Usando la Fucina del Potere, infine, ogni nano (indipendentemente dalla sua classe) può creare armi e armature magiche grazie alla sua capacità di Forgiatura nanica, spendendo tanto oro quanto il costo di creazione dell'oggetto magico e ottenendo altrettanti PE. Per creare l'oggetto occorre effettuare una prova di abilità pertinente (*Fabbricare armi, Fabbricare proiettili o Armaiolo*), con penalità cumulativa di -3 per ogni bonus donato all'oggetto (max. +5, che implica pertanto una penalità alla prova di -15). Il costo e il tempo impiegato sono esattamente gli stessi indicati nel *Tomo della Magia di Mystara* per creare oggetti magici simili. Se più nani lavorano insieme per creare l'oggetto, il costo e il guadagno dei PE deve essere suddiviso tra di loro equamente, anche se uno solo (il caposquadra) deve effettuare la prova di abilità pertinente, basata sul proprio valore di abilità. Solo i Custodi della Reliquia possono usare la Fucina del Potere per associare alle armi o alle armature normali incantesimi divini (al massimo 5 effetti magici), effettuando una prova di abilità pertinente.

La Fucina del Potere può essere duplicata utilizzando il potere racchiuso in una *lente dei nani*: infatti, visto che la lente viene creata modellando l'oro col sacro fuoco della forgia, essa assorbe parzialmente la natura divina della fiamma, e diventa il ricettacolo di un frammento del potere della Sacra Reliquia. Per riprodurre altrove la Fucina del Potere, che non è dotata di una capacità di duplicazione (come hanno invece l'Albero e la Fronda della Vita, oltre che la Perla del Potere), occorre pertanto travasare parte dell'essenza divina del fuoco che alimenta la Fucina in una nuova costruzione, appositamente consacrata dai Custodi per accogliere lo spirito di Kagyar. A questo proposito viene usata la *lente dei nani*, che, durante il solstizio d'estate, viene distrutta con un rituale molto particolare e segreto, e la polvere che se ne ricava viene sparsa sulla nuova Fucina del Potere, alimentando così il sacro soffio di Kagyar (il fuoco), che attira parte dello spirito vitale della divinità nella Fucina e la rende una vera e propria reliquia sacra per i nani. A causa della complessità del processo, e del tempo richiesto (visto che per produrre una *lente dei nani* occorrono alcuni secoli), è raro che una nuova Fucina del Potere venga creata, e di solito quest'operazione si compie solo quando un nuovo clan viene fondato e riconosciuto dai clan di Casa di Roccia, necessitando quindi di una propria reliquia per essere ufficialmente accettato dal resto dei nani e da Kagyar stesso.

## Ingranaggio Multifunzionale

**Razza e Divinità:** Gnomi di cielo e terra (Garal Glitterlode)

Tra le Sacre Reliquie dei semi-umani, l'Ingranaggio Multifunzionale è quella più originale e incomprensibile per chi non appartiene alla razza gnomica. La reliquia di Garal Glitterlode infatti, non è facilmente riconoscibile da chi non è un esperto di cose gnomiche e bizzarre, proprio perché non possiede una forma e una funzione ben definita. Il modo migliore per descriverlo sarebbe "una serie di congegni, pulegge e ingranaggi, che insieme operano per attivare un marchingegno magico in grado di svolgere compiti apparentemente impossibili". Normalmente questa potrebbe essere un'adeguata descrizione di un qualsiasi tipo di invenzione gnomica, e infatti il segreto della Sacra Reliquia degli gnomi è proprio questo: esso è la realizzazione massima di tutti i sogni più sfrenati di questa razza di inventori e grandi visionari, poiché si tratta di un macchinario ipercomplesso e ultrageniale, che grazie all'intercessione del grande Garal è in grado di funzionare correttamente e far avverare l'impossibile.

L'Ingranaggio Multifunzionale è costantemente accudito da orde di chierici e ingegneri, il cui lavoro viene coordinato dalla supervisione dei Custodi, al fine di mantenere la supremazia macchina sempre efficiente e in perfetto stato di funzionamento, apportando migliorie qua e là laddove sia possibile. La reliquia riempie concretamente e completamente la vita di coloro che vi lavorano intorno, i quali non vedono migliore prospettiva per la propria esistenza che lavorare al mantenimento o alla creazione di un macchinario così epico: per questo si può dire che l'Ingranaggio Multifunzionale sia veramente il fulcro dell'attività di una roccaforte gnomica, oltre che trovarsi fisicamente al suo centro, anzi spesso muovendosi con essa o permettendone il movimento (come nel caso del mastodontico Sconquassatore alimentato dall'Orologio del Tempo Infinito, o della città volante di Serraine, la cui reliquia è proprio il Motore Aereo ad Autocombustione).

Oltre ai poteri caratteristici di tutte le sacre reliquie dei semi-umani, l'Ingranaggio Multifunzionale ha la capacità di realizzare un progetto impossibile persino dal punto di vista gnomico, come far muovere un'intera montagna, o far volare una città, o viaggiare nel tempo, oppure ancora creare la materia dal nulla, e così via. L'aggettivo multifunzionale in questo caso descrive esattamente la peculiare caratteristica della reliquia, ovvero la sua poliedricità, dato che il suo scopo varia da una comunità gnomica all'altra. Il DM ha l'ultima parola sul tipo di potere e utilizzo che può avere effettivamente la reliquia degli gnomi, e di solito non è possibile utilizzare troppo spesso questo potere: nel caso si tratti di un effetto unico e irripetibile infatti (come viaggiare nel tempo o tra le dimensioni), esso può essere usato solo una volta ogni 2d20 anni (visto che la reliquia deve essere messa a punto e sincronizzata perfettamente per produrre l'effetto specifico nel momento più propizio), mentre se si tratta di un effetto continuativo (come animare un marchingegno o un veicolo), potrebbe avere dei momenti di calo di potere o bisogno di essere costantemente rifornito di energia di qualche tipo.

Occorre però dire che il potere quasi illimitato che concede questo tipo di artefatto non è facilmente raggiungibile. Infatti, un Ingranaggio Multifunzionale può essere costruito solo da un chierico di Garal che abbia già prestato servizio presso un'altra reliquia sacra (cosa assai rara, visto che le comunità gnomiche sono molto poche e dislocate ai quattro angoli del mondo), e solo da uno gnomo dotato di punteggi di Intelligenza e Saggezza pari a 18 (quindi un provetto teorico e ingegnere) e dell'abilità *Costruire marchingegni*. Il progetto dell'ingranaggio richiede sempre almeno 10d4 anni di ricerca teorica, bozze e assemblaggio, mentre la costruzione è

ancora più lenta, e viene completata solo dopo 1d4 secoli. È però necessario solo che il suo costruttore (che diventerà il Custode Anziano) riesca ad elaborare il progetto affinché funzioni, con una prova di Fisica Fantastica con penalità di -10: se ciò accade, al termine della costruzione Garal mostrerà la sua approvazione rendendo operativo l'ingranaggio e trasferendo in esso parte della sua energia vitale; se invece il progetto non è abbastanza ambizioso e innovativo (ovvero la prova di abilità fallisce), allora lo gnomo se ne accorge subito (prima di iniziare la costruzione) e deve ricominciare tutto daccapo. Inoltre, il numero di ingranaggi è limitato dal numero di clan gnomici effettivi: un nuovo clan viene ufficialmente fondato quando almeno 1.000 individui giurano fedeltà ad un nuovo capo, lasciando averi e amicizie se appartenevano ad un altro clan. A quel punto, il Capo clan può andare in cerca di un chierico di Garal e pregarlo di costruire la Sacra Reliquia del clan (opera a cui partecipano con trasporto tutti i membri della comunità), diventando il Custode Anziano (chiamato dagli gnomi Primo Ingegnere).

## Scuotilande

### Razza e Divinità: Gnomi snartani (Brandan)

Lo Scuotilande è un tipo molto particolare di reliquia concessa ai suoi seguaci, gli gnomi snartani, dall'immortale gnomico Brandan. Lo scuotilande è una colossale macchina bellica semovente, talmente grande da poter ospitare un'intera colonia o un reggimento di gnomi, che lo azionano dall'interno manovrando complicati congegni posti nei punti nevralgici dell'automa (una sorta di gigantesco robot). A differenza dell'Ingranaggio Multifunzionale di Garal, la funzione dello Scuotilande è una sola: distruggere il nemico e proteggere la razza snartana. Il primo scuotilande, conosciuto come Proboscidaemon, venne creato dallo stesso Brandan come parte del suo percorso per diventare immortale, dopo aver rinvenuto una potente arma da guerra meccanica di fabbricazione blackmooriana tra le montagne vulcaniane. La genialità di Brandan consistette nel riuscire a convertire la tecnologia blackmooriana in tecnomanzia, alimentando il nucleo del Proboscidaemon grazie all'uso di pupe infuocate, ovvero particolari elementali del fuoco molto piccoli ma estremamente potenti rinvenuti nei vulcani della regione e in grado di far funzionare il sistema di propulsione dello scuotilande. La reliquia degli gnomi snartani quindi è basata sulla tecnomanzia, cioè sulla commistione tra tecnologia gnomico-blackmooriana (il colossale macchinario semovente che prende il nome di Scuotilande) e magia elementale (il sistema di alimentazione basato sulle pupe infuocate che trasforma il calore e l'energia magica emanata da questi elementali in forza propulsiva e motrice sia per lo scuotilande che per tutti i macchinari e le armi in esso innestati).

La funzione primaria dello scuotilande è facilmente intuibile: si tratta dell'arma per eccellenza, capace di proteggere i soldati e di distruggere il nemico in un colpo solo, quindi l'asso nella manica delle forze snartane e che consente loro di primeggiare sui rivali.

La seconda funzione invece è proprio quella tipica delle reliquie semiumane, ovvero fungere da fulcro della venerazione per la divinità protettrice, Brandan, e da punto di aggregazione per la comunità snartana, i cui valori sono appunto incentrati sulle capacità belliche e sul valore dei singoli, i cui sforzi e la cui cooperazione deve tendere sempre ad esaltare l'Impero e la collettività in quanto tale. La reliquia è quindi un paradigma reale della dottrina brandiana secondo cui non è importante l'individualità ma la cooperazione per il Bene Supremo della Collettività: allo stesso modo infatti, nessuno riesce a distinguere gli gnomi che operano all'interno dello Scuotilande e sono pertanto tutti personaliz-

zati ma acquistano importanza e utilità solo perché servono per far funzionare la reliquia (simbolo della collettività snartana e dell'Impero). Il Custode dello Scuotilande (chiamato Egemone) è sempre uno gnomo snartano chierico di Brandan investito dalla divinità e dall'Imperatore di Snarta dello status superiore di Custode in virtù sia della sua devozione all'immortale, sia soprattutto delle sue eccezionali capacità di condottiero e di tecnomante. Ogni Custode deve infatti essere contemporaneamente un valido stratega che sappia condurre al meglio la sua macchina da battaglia e allo stesso tempo deve saper dirigere le riparazioni quando sono necessarie, dato che sono gli unici a conoscere i sacri segreti del sistema di propulsione e degli armamenti dello scuotilande.

Ogni scuotilande possiede tutti i poteri caratteristici di una Sacra Reliquia, che funzionano solo all'interno dello scuotilande fintanto che la sua fucina continua ad essere alimentata da una pupa infuocata. Infatti, il segreto dello Scuotilande è nascosto nel suo nucleo, all'interno del quale è presente un sancta sanctorum chiamato Fucina Elementale, a cui sono collegati tutti i congegni del macchinario e che aziona l'intera reliquia. La fucina è un tempio consacrato a Brandan il cui altare è in realtà un contenitore magico che serve per imprigionare una pupa infuocata evitando che fugga e per estrarre da essa tutto il potere del fuoco, tramutandolo in energia e forza motrice destinata ad azionare tutti i meccanismi dello Scuotilande. La pupa rigenera costantemente parte della propria energia, e il segreto per un corretto funzionamento dello scuotilande sta nel non prosciugare quotidianamente la pupa più di quanta energia possa rigenerare, altrimenti si corre il rischio di esaurirla e farla morire. Se una fucina resta senza una pupa viva, tutto l'incantamento che anima lo scuotilande viene temporaneamente disattivato ed esso perde anche tutti i suoi poteri di reliquia fino a quando una nuova pupa infuocata viene posta nel sancta sanctorum. Per questo il mantenimento e la scoperta di nuove pupe infuocate è uno dei compiti più importanti dei seguaci di Brandan ed è appannaggio dei solo Custodi della Reliquia snartana.

Tutti i poteri della reliquia sono usabili come riportati nella descrizione generale senza rischi per la pupa fino a che il raggio d'azione resta almeno 1,5 metri, e si considerano evocabili in qualsiasi punto all'interno dello Scuotilande oppure a partire da un qualsiasi punto esterno per un raggio di 72 metri (meno 1,5 metri per ogni potere evocato quotidianamente). Nel momento in cui il raggio si azzerà significa che la pupa è ormai stremata e morente, e dovrà quindi essere sostituita. Si aggiungono inoltre i seguenti poteri a quelli generali, usabili a volontà (ma come per quelli generali, anche l'evocazione di uno di questi effetti fa diminuire il raggio d'azione della reliquia di 1,5 metri):

- *Onda sonica* (1° arcano)
- *Raggio divino* (4° divino)
- *Raggio incandescente* (1° arcano)

## Ruote degli Immortali

(basate sulla Ruota della Fortuna descritta nel set di regole Companion di D&D)

Pochi sono al corrente dell'esistenza delle cosiddette Ruote degli Immortali, e i pochi eruditi (saggi, incantatori, o esperti avventurieri di una certa fama) probabilmente sono a conoscenza solo di uno o due esemplari di questi artefatti. Nessuno sa con certezza chi le abbia create né quando, e persino domande dirette poste ad immortali e sapienti non hanno mai dato risposte chiarificatrici. L'unica conclusione a cui sono giunti gli studiosi dopo attente valutazioni è che siano opera della collaborazione di diversi immortali (con Korotiku e Khoronus tra i più papabili), da qui il loro soprannome.<sup>1</sup>

La prima testimonianza storica dell'esistenza di una di queste ruote risale al 90 DI, quando secondo gli Annali Thyatiani un mago di corte fece pubblica dimostrazione dei poteri della Ruota della Fortuna davanti all'Imperatore thyatiano, evocando preziosi e oggetti magici che in seguito vennero donati allo stesso monarca e ai cortigiani presenti. A ben vedere tuttavia, tracce della presenza di questi artefatti sono riscontrabili anche in epoche precedenti sia presso i nithiani che tra gli alphetiani dopo l'arrivo su Mystara, ed è dunque difficile risalire ad una data di creazione vera e propria.

Le Ruote sono estremamente potenti e altrettanto bizzarre, impossibili da dirigere a piacimento, e sia per questo motivo che per l'intervento degli immortali sono passate di mano costantemente nel corso dei secoli. Attualmente nessuna di esse è posseduta da un singolo soggetto, ma sono di proprietà di varie Gilde di Magia sparse per il mondo. Queste gilde hanno un mutuo accordo tra loro che risale al X secolo DI e prevede che l'artefatto venga spostato in diversi negozi o collegi di magia ad esse affiliati durante il corso dell'anno, in modo che non rimanga mai per troppo tempo nello stesso posto. Molti ipotizzano che la ragione di questo modus operandi sia per evitare che la ruota diventi facilmente rintracciabile e possa essere rubata, altri invece credono che ciò abbia a che fare con un'interferenza magica prodotta dalla ruota nei confronti degli incantatori o degli oggetti incantati nelle vicinanze. In ogni caso questa prassi ha impedito nell'ultimo secolo che si verificassero gravi incidenti o eventi spiacevoli, tipicamente associati alle ruote secondo le leggende passate. Per questo ogni gilda si impegna a rispettare la rotazione, ed ogni negozio o collegio che la prende in carico provvede ad inviarla nel massimo segreto al prossimo ricevente al termine del periodo di custodia e utilizzo (mai più di tre mesi).

Nessuno conosce con esattezza l'itinerario della ruota durante l'anno, ma se si è abbastanza fortunati da essere nel posto giusto al momento giusto, è possibile far girare la ruota e sfidare il destino pagandone il prezzo, naturalmente. Infatti, ogni giro di ruota è costoso sia in termini monetari (c'è una tariffa che varia da 50 a 100 m.o. per giro, in base alla zona) sia in termini personali, visto che gli effetti si applicano sempre solo ed esclusivamente al soggetto che gira la ruota.

Chiunque voglia utilizzare una Ruota degli Immortali deve tenere sempre bene a mente queste regole:

1. La Gilda non è responsabile per gli effetti della Ruota
2. Gli oggetti creati dalla Ruota sono di esclusiva proprietà del soggetto che l'ha girata
3. La Ruota influenza solo la persona che la gira
4. La Ruota non può essere ingannata in alcun modo

<sup>1</sup> Ogni ruota è stata creata dai gerarchi di ognuna delle quattro Sfere dell'Ordine per premiare i fedeli e per aumentare l'influenza della propria sfera. L'Entropia però fece valere le proprie ragioni e anziché pretendere la creazione di una propria ruota, agì per corrompere le quattro esistenti con effetti secondari caotici e devastanti, al solo scopo di scoraggiarne l'utilizzo e ristabilire l'equilibrio.

5. La Ruota può essere girata solo un certo numero di volte al giorno stabilito dalla Gilda<sup>2</sup>

Il primo punto indica che la Gilda o chiunque custodisca la ruota non ha alcun potere di governare o arginare i suoi effetti, e questo viene sempre messo bene in chiaro prima con ciascun soggetto interessato a usarla, che viene informato anche della possibilità di rischi gravi sia per la sua salute che per le sue proprietà materiali per evitare rimostranze.

Allo stesso modo viene esplicitamente stabilito che chiunque giri la ruota, oltre a prendersi i rischi del caso (punto 3), si prende anche tutti i benefici, in particolare qualsiasi oggetto creato dalla ruota viene considerato proprietà del soggetto che l'ha girata (punto 2). Tuttavia, molte sono le voci secondo cui le ruote non creerebbero gli oggetti dal nulla, ma si limiterebbero a far sparire le proprietà altrui e a portarle magicamente al cospetto del soggetto, con la possibilità di incontri poco piacevoli con i legittimi proprietari degli oggetti qualora avessero modo di rintracciarli.<sup>3</sup>

Il quarto punto indica che non importa quali accorgimenti o protezioni magiche<sup>4</sup> si possano usare prima di girare la ruota, se si evocano effetti deleteri questi colpiscono sempre inevitabilmente il soggetto che l'ha girata (e ciò è sempre stato testimoniato da tutti i suoi custodi, che lo hanno visto in prima persona svariate volte). Questo è a corollario del primo punto e a garanzia del fatto che nessuno è in grado di controllare i poteri delle ruote. L'unico modo per proteggere i propri effetti personali prima di girare la ruota è di donarli volontariamente a qualcun altro. Tuttavia, spesso è accaduto che la persona che ha ricevuto in dono gli oggetti abbia poi improvvisamente rifiutato di renderli, anche nel caso di parenti o amici di lunga data, forse a causa del suo influsso.<sup>5</sup>

L'ultima regola è stata aggiunta nel corso del X secolo in base all'esperienza delle Gilde, che hanno così voluto evitare che gli effetti più catastrofici e caotici delle ruote possano provocare danni su larga scala se venissero sovraccaricate.

Le Ruote esistenti su Mystara sono quattro, una per ciascuna sfera di potere, ed ognuna è conosciuta con un soprannome legato al suo potere finale: la Ruota della Fortuna (Pensiero), la Ruota della Gloria (Materia), la Ruota del Fato (Tempo) e la Ruota del Potere (Energia).

<sup>2</sup> Questo limite è basato sugli esperimenti fatti dalle Gilde, che hanno scoperto due effetti secondari causati dall'Entropia. La prima è che ogni 24 ore la Ruota ha bisogno di restare inattiva per 1 turno per ogni giro compiuto per ricaricarsi del suo potere magico, e dunque con 50 giri la ruota resta inattiva per le successive 8 ore, giudicato un intervallo di tempo accettabile. Inoltre, si è scoperto che una volta ecceduto il limite di 50 giri ogni giorno, ciascun giro ulteriore ha una probabilità cumulativa del 5% di rilasciare all'esterno della ruota entro un raggio di 9 metri una potente scarica di energia che può causare ogni volta uno dei seguenti effetti (1d6): 1. confusione; 2. paura; 3. demenza precoce; 4. scarica elettrica da 5d6 danni non dimezzabili; 5. rischio di 1000 PE; 6. rischio di 1 punto di caratteristica.

<sup>3</sup> Uno dei poteri pervertiti dall'Entropia impedisce alla Ruota di creare oggetti, per cui qualsiasi manufatto che si materializza in realtà svanisce dal luogo in cui si trovava e riappare vicino alla ruota. La Ruota invia poi un impulso nella mente del suo possessore originale, rivelando l'esatta ubicazione dell'oggetto nel momento in cui viene reclamato dal soggetto.

<sup>4</sup> L'uso di un'anti-magia impedisce a qualsiasi effetto di influenzare il soggetto, ma questo vale sia per effetti negativi che positivi, quindi è come se non avesse nemmeno girato la ruota!

<sup>5</sup> Un soggetto può "donare provvisoriamente" oggetti e valori a un amico per evitare di vederli distrutti o alterati dagli effetti della ruota. Tuttavia, il beneficiario provvisorio risente di un impulso entropico ogni volta che il donatore gira la ruota e deve effettuare un TS Mente con penalità cumulativa pari ai giri di ruota del donatore. Se il TS riesce può comportarsi come crede, viceversa il soggetto ritiene ormai di sua proprietà ciò che ha ricevuto, senza vincoli nei confronti del donatore, se non quello di rivenderglielo a prezzo di costo.

## Aspetto

Ogni ruota è un disco di materiale durevole del diametro di 3 metri e spesso 50 cm, che levita costantemente a 1 metro dal suolo. La superficie superiore è divisa in almeno 20 diversi spicchi da una raggiera di listelli d'argento, con una verga bronzea fusa sul bordo esterno di ogni settore che si protende perpendicolarmente verso l'alto. Su ciascun settore sono incisi una serie di simboli impossibili da interpretare o decifrare sia con mezzi normali che magici, e l'intero artefatto irradia un'aura di magia potentissima di ciascuna scuola. Le quattro ruote si distinguono l'una dall'altra solo per il materiale di cui sono composte e per il colore: il Destino è fatto di marmo grigio, il Fato di quarzo roseo, la Fortuna di platino blu cobalto e quella del Potere è completamente d'oro.

Non è possibile spostare una Ruota se non si conosce la parola magica per sbloccarla dalla sua posizione (gelosamente custodita dalla Gilda), né è possibile danneggiarla (ogni incantesimo si ritorce contro chi l'ha evocato e gli assalti fisici non la scheggiano nemmeno).

## Metodo d'uso

L'utilizzatore deve avvicinarsi alla ruota, afferrare una delle verghe di bronzo che si trovano lungo il bordo e con un violento strattone far compiere almeno un giro completo alla ruota. A quel punto essa acquista velocità fino a che i tasselli sulla sua superficie diventano confusi e i simboli sembrano sciogliersi in una pozza di macchie brillanti e colorati, fino a che la ruota si arresta, ed un solo simbolo compare al centro, ad indicare il risultato del giro. La runa si illumina e risucchia l'individuo, che vive un'esperienza mistica all'interno della ruota per circa un minuto. Dopo di che egli si materializza all'esterno, mutato a causa dei poteri dell'artefatto o con qualche dono ai suoi piedi, e la superficie della ruota ritorna normale. Quando viene attivata un campo di forza circonda sia la ruota che il suo utilizzatore ed è impossibile oltrepassarlo fino a che il giro non termina e l'effetto si compie.

Ad ogni giro il giocatore tira un dado percentuale (D100) e il DM consultare l'esito in base alla tabella sottostante. La dicitura "cumulativo" indica che lo stesso simbolo può comparire più volte nello stesso giorno, mentre tutti gli altri non si manifestano che una sola volta, dopodiché scompaiono dalla ruota fino a che non si ricarica. Nel caso in cui un giro successivo indichi un effetto non più disponibile, ritirare il dado. Da notare che tutte le ruote usano la stessa tabella di risultati, ma solo il potere finale (col risultato 00) varia in base al tipo di ruota che viene girata.

## RISULTATI DEL GIRO DELLE RUOTE IMMORTALI

### D100

### Descrizione dell'effetto

1. Bonus di +1 ai Tiri per Colpire e ai danni per le successive 48 ore.
2. Scompaiono 1d4 armi del personaggio scelte a caso [cumulativo].
3. Il soggetto guadagna 1d6 PF permanenti [cumulativo].
4. Incubo ricorrente. La prima volta che il soggetto si addormenta una creatura della Dimensione dell'Incubo penetra nei suoi sogni e lo assale. Se lo uccide in sogno, il soggetto si sveglia urlando e deve tentare un TS Incantesimi mentali: se riesce, il soggetto non recupera PF né incantesimi per il mancato riposo, viceversa è talmente scosso da perdere 1 punto di Saggezza temporaneo. Se invece è la creatura ad essere sconfitta, il soggetto guadagna PE raddoppiati e 1 punto in Saggezza al suo risveglio. Finché non viene sconfitta, la creatura ritorna notte dopo notte ad assillare la vittima, e quando la sua Saggezza raggiunge lo zero cade in coma e muore.
5. Appare un indumento magico scelto a caso [cumulativo].
6. La Forza del soggetto cala di 1 punto permanentemente [cumulativo].
7. Appare un accessorio magico scelto a caso [cumulativo].
8. Il soggetto perde permanentemente 2d4 x 1000 PE [cumulativo].
9. L'Intelligenza del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
10. Il soggetto cambia allineamento (scegliere a caso).
11. Uno degli oggetti magici del soggetto (scelto a caso) è disintegrato [cumulativo].
12. La Destrezza del soggetto cala permanentemente di 1 punto [cumulativo].
13. Il personaggio dimentica completamente quel che ha fatto nelle ultime 24 ore (inclusi tutti gli incantesimi memorizzati).
14. Il soggetto è immune a qualsiasi effetto magico per le seguenti 24 ore.
15. Furia Omicida. Il soggetto è invaso da un folle desiderio assassino e cerca di ammazzare con ogni mezzo tutti i presenti entro 9 metri per 2d6 round, al termine dei quali ritorna in sé senza ricordare nulla di quanto ha fatto.
16. Appare un oggetto magico scelto a caso [cumulativo].
17. Tutte le monete possedute dal soggetto svaniscono.
18. La Saggezza del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
19. Il soggetto perde 1d6 PF in modo permanente [cumulativo].
20. Un terzo occhio permanente si apre sul dorso della mano del soggetto. Può vedere attraverso esso se chiude gli altri occhi e possiede Infravisione a 18 mt.
21. Bonus di +1 a tutti i TS del soggetto per 48 ore.
22. Il soggetto perde la metà dei suoi PF totali a causa delle ferite che si riaprono.
23. Il Carisma del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
24. Demenza senile. Il soggetto diventa un demente (Int e Sag ridotte a 2) per 1d6 giorni. La situazione si può risolvere prima solo con *Cura mentale* da chierico di 20°.
25. Appare un gioiello del valore di 2d6 x 1.000 m.o. [cumulativo].
26. La Costituzione del soggetto cala permanentemente di 1 punto [cumulativo].
27. Appare un'arma magica scelta a caso [cumulativo].
28. Tutte le gemme e i gioielli del soggetto svaniscono.
29. Appare una pietra preziosa del valore di 5.000 m.o. [cumulativo].
30. Il soggetto è in grado di respirare sott'acqua in maniera permanente, ma sviluppa un paio di branchie sul collo e una vulnerabilità al fuoco, che gli impone una penalità di -2 su ogni TS per ridurre i danni da fuoco.
31. Penalità -1 a tutti i TS del soggetto per 48 ore.
32. Appare una corazza magica scelta a caso [cumulativo].
33. Perdita dell'Ombra. Il soggetto non ha più un'ombra e per ogni giorno successivo senz'ombra perde temporaneamente 1 punto in Costituzione e in Saggezza. Se una delle due caratteristiche arriva a zero il soggetto muore e ritorna in vita dopo 1d4 giorni come un necrospettro, se il cadavere non viene benedetto con *scaccia maledizioni*. La sua ombra torna a perseguitare il soggetto una volta al giorno durante la notte per 10 round con le statistiche di un'ombra spettrale, cercando di risucchiare la sua Forza. Solo se riesce a sconfiggerla prima che sia troppo tardi questa si riunirà al corpo del malcapitato, se invece anche la sua Forza si azzerà l'individuo si trasforma a sua volta in un'ombra spettrale.
34. La Forza del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].

35. Il soggetto perde la vista permanentemente (la recupera con *Cura cecità*).
36. Il soggetto guadagna permanentemente 2d4 x1.000 PE [cumulativo].
37. L'Intelligenza del soggetto cala permanentemente di 1 punto [cumulativo].
38. Appare uno scudo magico scelto a caso [cumulativo].
39. Un oggetto protettivo del soggetto scelto a caso svanisce [cumulativo].
40. Il soggetto cambia razza in modo permanente (tirare a caso per la nuova razza).
41. La Costituzione del soggetto aumenta permanentemente di 1 punto [cumulativo].
42. Le unghie del soggetto si allungano fino a diventare artigli retrattili con cui può effettuare un attacco al round causando 1d4 punti di danno più il bonus Forza.
43. Malattia mortale. Il soggetto sviluppa una malattia che ne corrompe le carni a partire da uno degli arti (tirare a caso 1d4: 1 braccio dx, 2 braccio sx, 3 gamba dx, 4 gamba sx). L'arto diventa inservibile dopo 1d4 giorni, e trascorsa una settimana rinsecchisce e si stacca completamente, facendo perdere al soggetto 1/5 dei PF totali (una volta perso, l'arto si può recuperare solo con la *ri-generazione*). Alla quinta settimana la malattia corrompe il busto e la testa e il personaggio muore. Il soggetto può salvarsi solo se beneficia di *cura malattie* tramite un chierico di almeno 20° livello prima che sia troppo tardi.
44. Il Carisma del soggetto cala di 1 punto permanentemente [cumulativo].
45. Appare una verga magica scelta a caso [cumulativo].
46. Scompaiono 1d4 pozioni o veleni scelti a caso posseduti dal soggetto [cumulativo].
47. Il soggetto è in grado di comprendere automaticamente qualsiasi creatura intelligente, ma la capacità si limita alla comprensione orale: non può infatti parlare altre lingue oltre a quelle conosciute, né può tradurre scritti in lingue sconosciute.
48. Penalità di -1 a tutti i Tiri per Colpire e ai danni per le successive 48 ore.
49. Il soggetto acquisisce la capacità permanente di parlare con tutti gli animali.
50. Il soggetto si fonde con un'anima defunta e guadagna una parte delle sue capacità (un'abilità generale gratuita). Tuttavia, una volta ogni giorno è costretto a rivivere nella sua mente un episodio della vita del defunto, entrando in uno stato di trance per 1 minuto durante il quale non può fare assolutamente nulla (questo disagio si manifesta sempre casualmente, a giudizio del Master).
51. Appare una pergamena magica scelta a caso [cumulativo].
52. La Saggezza del soggetto cala permanentemente di 1 punto [cumulativo].
53. Licantropia. Il soggetto si ritrova infettato con una forma scelta a caso di licantropia da malefizio, che si manifesta pienamente nel primo giorno di luna piena. Fino a quel momento, egli non sospetta nulla anche se i suoi sogni e le sue reazioni si fanno più selvagge e oscure, lasciando presagire un cambiamento (prova d'Intelligenza). Se non riceve *scaccia maledizioni* e *cura malattie* da un incantatore almeno di 12° livello entro la prima muta, la maledizione è permanente (per liberarsene in futuro occorrerà oltre a entrambi gli incantesimi anche bere una pozione speciale di aconito che causa la morte se non si supera un TS Veleno). Qualsiasi figlio del soggetto ha il 50% di probabilità di ereditare la maledizione, e i suoi morsi in forma animale infettano normalmente le vittime. Personaggi semiumani licantropi muoiono tra atroci sofferenze alla prima trasformazione.
54. Il soggetto guadagna un attacco extra ogni round con le sue zanne che si allungano all'occasione, causando 1d4 punti di danno (senza aggiungere la Forza).
55. Il soggetto viene trasformato in una rana e così rimane finché non viene baciato da una nobildonna o la sua maledizione annullata magicamente.
56. Appare una pozione magica scelta a caso [cumulativo].
57. Un incantesimo scelto casualmente viene cancellato in modo permanente dal libro degli incantesimi del soggetto [cumulativo].
58. La Destrezza del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
59. Il soggetto perde l'udito in modo permanente (lo recupera con *Cura sordità*).
60. Il soggetto cambia sesso in modo permanente (torna normale con *scaccia maledizioni* da incantatore di 20°).
61. Il soggetto si riduce a 10 cm di altezza per 2d6 giorni (torna normale prima con *scaccia maledizioni* pronunciata da incantatore di almeno 20° livello).
62. Appare una bacchetta magica scelta a caso [cumulativo].
63. Il soggetto diventa incapace di mentire, al massimo può evitarsi di rispondere. La maledizione permane finché non è annullata da un incantatore di almeno 15° livello.
64. Il soggetto viene curato completamente da qualsiasi malattia, maledizione e ferita, ivi comprese parti del corpo mancanti che ricrescono.
65. Fervore mistico. Il soggetto avverte un improvviso impulso a recarsi verso il tempio più vicino dedicato a una divinità della sfera di appartenenza della ruota girata. Se si rifiuta, inizia a soffrire di una forte emicrania che gli causa la perdita temporanea di 1 punto in Intelligenza e Saggezza ogni giorno finché non raggiunge il santuario. Una volta sceso sotto i 3 punti, il soggetto non ha più il controllo della sua volontà e si dirige come ipnotizzato verso il luogo. Appena giunto al tempio recupera tutti i punti persi, ma si sente in obbligo di esaudire una richiesta del sacerdote più rappresentativo, oltre che devolvere un quarto dei suoi averi alla causa del tempio.
66. Appare un bastone magico scelto a caso [cumulativo].
67. I lineamenti del soggetto diventano identici a quelli della persona che odia di più, ma le sue caratteristiche rimangono invariate. La trasformazione è permanente e può essere eliminata solo con *scaccia maledizioni* almeno di 20° livello.
68. Il soggetto acquisisce la capacità permanente di guarire 10 PF concentrandosi e imponendo le mani sulla ferita per tre volte al giorno.
69. Il soggetto invecchia di 5d20 anni. Se questo lo porta oltre la sua età massima, deve effettuare un TS Corpo o morire di vecchiaia all'istante. Anche in caso di successo, egli morirà trascorse 24 ore, se prima non trova un modo di ritornare giovane tanto quanto basta per sopravvivere.
70. La pelle del soggetto viene ricoperta permanentemente da una serie di ruvide scaglie verdastre che migliorano di 2 punti la CA naturale, ma gli abbassano la Destrezza di 2 punti, oltre che renderlo simile ad un rettiloide.
71. Appare un oggetto magico con potere d'Invocazione scelto a caso [cumulativo].
72. Il soggetto diventa muto in modo permanente (può essere guarito solo con *guarigione*).
73. Il soggetto viene circondato da uno scudo di energia mistica che assorbe fino a 20 punti di danno di qualsiasi tipo. Fino a che non ha perso tutti i punti di protezione lo scudo continua ad esistere, e resiste a qualsiasi tentativo di dissolvere la magia. Una volta esauriti i punti di protezione, esso scompare.
74. Colpo apoplettico. Il soggetto subisce un improvviso attacco di cuore e deve effettuare un TS Corpo a -4 o

- morire all'istante; se ha successo sviene per 2d6 minuti e perde permanentemente 1 PF.
75. Appare un oggetto magico con potere d'Abiurazione scelto a caso [cumulativo].
  76. Il soggetto viene teletrasportato automaticamente nel luogo in cui è nato (se sullo stesso piano di esistenza).
  77. Un paio d'occhi aggiuntivi spuntano sulla fronte del personaggio e gli consentono di vedere qualsiasi soggetto invisibile entro 36 metri finché restano aperti, anche se egli assume così un aspetto grottesco (-1 alle Reazioni).
  78. Scompaiono 1d4 oggetti magici del soggetto scelti a caso [cumulativo].
  79. Appare un oggetto magico con potere di Evocazione scelto a caso [cumulativo].
  80. Il soggetto acquisisce un Famiglio animale (v. *Tomo della Magia*).
  81. Il soggetto subisce una perdita totale e immediata di tutti i peli e i capelli, che ricresceranno normalmente nell'arco dei 3 mesi successivi. Fino a quel momento egli ha una penalità di -2 ad ogni prova di Carisma per il disagio che deve sopportare.
  82. Invisibilità permanente. Oltre agli ovvi vantaggi però, il soggetto comincia lentamente a perdere contatto col mondo e a diventare sempre più privo di sostanza, perdendo 1 punto Intelligenza e di Costituzione ogni giorno. Quando entrambi raggiungono lo zero, esso si dissolve e diventa un'ombra spettrale. L'unico modo per annullare il processo è tramite *scaccia maledizioni* pronunciato da un incantatore di almeno 20° livello.
  83. Appare un oggetto magico con potere d'Ammaliamento scelto a caso [cumulativo].
  84. Il soggetto perde permanentemente l'uso delle gambe come se gli avessero reciso la spina dorsale. Può recuperare la salute solo con una *guarigione*.
  85. Appare un oggetto magico con potere di Trasmutazione scelto a caso [cumulativo].
  86. Il soggetto perde qualsiasi capacità magica e diventa incapace di usare oggetti magici per 1 settimana, anche se resta vulnerabile a qualsiasi effetto magico. La maledizione può essere eliminata prima solo da un incantatore di almeno 20° livello.
  87. Appare un oggetto magico con potere di Negromanzia scelto a caso [cumulativo].
  88. Il soggetto acquisisce una fobia scelta a caso (v. Tab. A), e deve effettuare un TS Mente: se fallisce, la fobia è permanente e potrà essere rimossa solo con *cura mentale*, viceversa dura solamente 1 mese [cumulativo].
  89. Il soggetto acquisisce la capacità permanente di percepire il male in un raggio di 9 metri intorno a sé ogni volta che si concentra per un round.
  90. Il soggetto è in grado di evocare un Genio comune 1 volta al giorno (max per 8 ore). Il genio che appare è sempre il medesimo ed è obbligato a servire il soggetto al meglio delle sue capacità, ma se muore non tornerà mai più e il potere svanisce. Spetta al soggetto quindi provvedere alle cure per il proprio genio, che altrimenti recupera 1/10 dei suoi PF per ogni giorno di riposo in cui non viene evocato.
  91. Appare un libro degli incantesimi che contiene una lista minima di incantesimi di un mago di 10° livello.
  92. Tutti gli oggetti magici del soggetto svaniscono.
  93. Il soggetto aumenta in modo permanente i suoi PF fino al massimo consentito in base a classe e Costituzione.
  94. Tutti i preziosi e le monete del soggetto vengono disintegrati.
  95. Appare un oggetto magico con 2 poteri scelti a caso [cumulativo].
  96. Tutte le caratteristiche del soggetto vengono ridotte di 1 punto in maniera permanente.
  97. Il soggetto ringiovanisce di 2d20 anni, con effetti permanenti sul fisico.
  98. Presenza Nefasta. Il soggetto diventa un catalizzatore di sfortuna e malasorte per tutti coloro che si intrattengono a discorrere con lui o in sua compagnia per più di un'ora al giorno. Esseri con meno di 3 DV o livelli moriranno automaticamente per via di qualche incidente bizzarro entro 1 mese, mentre tutti quelli con 4+ DV/livelli dovranno affrontare un evento potenzialmente letale e uscirne indenni con le loro forze ogni volta che si ripete l'interazione col soggetto. Da notare che il soggetto stesso non verrà mai danneggiato dall'evento anche se si trova nello stesso luogo (ad esempio se un branco di lupi li assale, nessuno azzanna il soggetto; se in una caverna avviene una frana, lui riuscirà ad uscirne indenne, e così via). La maledizione può essere rimossa solo da un sacerdote di almeno 30° livello.
  99. Tutte le caratteristiche del soggetto aumentano di 1 punto in maniera permanente.
  100. **Ruota del Potere (Energia):** Il soggetto sente di doversi recare in un luogo ben preciso, la cui ubicazione gli è sconosciuta ma sa come poterlo raggiungere. Se non decide di farlo entro 1 settimana, l'istinto scomparirà per sempre senza altri effetti. Se invece si mette in cammino, egli giungerà infine in un luogo pericoloso e isolato in cui si trova un artefatto minore dell'Energia. L'artefatto è custodito da trappole e guardiani di vario tipo, e sempre in possesso di una creatura dell'Entropia di grande potere (15-25 DV o livelli). Il Master dovrà progettare l'intera avventura con prove almeno di livello Companion (20° livello), ma se riuscirà a superarle e a sconfiggere il custode finale, potrà reclamare per sé l'artefatto e l'intero tesoro della creatura sconfitta (del valore di almeno 100.000 m.o.).
  100. **Ruota della Gloria (Materia):** Il soggetto sente di doversi recare in un luogo ben preciso, la cui ubicazione gli è sconosciuta ma sa come poterlo raggiungere. Se non decide di farlo entro 1 settimana, egli deve effettuare un TS Mente ogni giorno successivo con penalità cumulativa di -1: finché riesce continua a comportarsi come preferisce, ma quando sbaglia lascia tutto ciò che sta facendo e si dirige al massimo della sua velocità verso il luogo stabilito. Una volta giunto là si troverà ad affrontare una sfida pari al suo livello contro una creatura malvagia o asservita all'Entropia (solitamente un non-morto) che sta tormentando o rendendo difficile la vita di molte persone. Il personaggio non lascerà più quel luogo fino a che non troverà e sconfiggerà la creatura. Quest'impresa non solo gli farà guadagnare automaticamente un livello di esperienza, ma la voce del suo eroismo si spargerà all'interno di tutta la regione o la nazione, e ciò gli garantirà fama e riconoscimenti. Otterrà nel giro di 1 anno un titolo nobiliare da parte di un nobile di rango superiore, e ogni sua prova di Carisma o tiro Reazioni con gli abitanti della regione otterrà un bonus di +2 finché non si macchierà di qualche grave colpa nei loro confronti.
  100. **Ruota della Fortuna (Pensiero):** Il soggetto viene trasportato in una dimensione chiusa dove si trova a fronteggiare la sua stessa copia di allineamento opposto (che verrà gestita dal Master), nelle stesse condizioni di salute e armata col medesimo equipaggiamento ed incantesimi conosciuti. Il doppio attacca immediatamente senza dar tregua né tempo di riflettere, e non sarà possibile andarsene dalla dimensione (che ha una superficie di 1 kmq) finché il rivale non viene ucciso. Il vincitore riap-

pare davanti alla ruota 1 round dopo la sua scomparsa senza che nessuno dei suoi compagni possa intuire nulla di quanto accaduto (se vince il doppio, solo *individuare l'allineamento* può rivelare la sua vera natura). Se il soggetto originale prevale, egli guadagna automaticamente un livello d'esperienza e ottiene la capacità di cambiare a suo piacimento un tiro di dado ogni giorno per un anno o fino a che non muore (se poi viene risorto, la capacità è comunque persa definitivamente).

100. **Ruota del Fato (Tempo):** Nella visione all'interno della ruota il soggetto vede la creatura che teme o odia di più avanzare minacciosamente verso di lui e poi scomparire. Dal giorno successivo, egli ha la sensazione crescente che questo essere si stia avvicinando per ucciderlo, e comincia a vederlo comparire tra la folla, dietro gli angoli, fra le ombre della notte, e questo gli causa una penalità di 1 punto su tutti i TS. Trascorsa una settimana, la nemesi semi-illusoria si materializza per prenderlo di sorpresa (1-3 su d6) e lo assale per ucciderlo, usando tutti i poteri e i mezzi di cui dispone la creatura. Le azioni e gli attacchi della nemesi influenzano solo il personaggio poiché esiste solo nella sua mente (non può essere vista da nessun altro e nessuno può dunque aiutarlo in alcun modo), mentre quelli del soggetto influenzano normalmente la realtà circostante. Se il soggetto viene sconfitto, impazzisce per sempre (Intelligenza e Saggiezza ridotte a 2 punti). Se invece sconfigge la nemesi, essa scompare per sempre e il personaggio acquisisce 2 punti da aggiungere a qualsiasi caratteristica desiderata, oltre che il dono ultimo della Sfera del Tempo, la possibilità di cambiare un evento del suo passato! Il soggetto si rende immediatamente conto di questo subito dopo la vittoria, e in quel preciso momento deve scegliere se sfruttare l'opportunità o perderla per sempre lasciando le cose come stanno. Nel primo caso, il personaggio ha solo tre limiti: 1) non può modificare un evento causando la morte di qualcuno; 2) non può modificare un evento in cui è coinvolta direttamente una divinità; 3) non può modificare eventi di cui non stato diretto spettatore.

#### TABELLA A: Fobie

Ogni fobia indica le cause che la scatenano. Quando dette cause si manifestano, il soggetto subisce una penalità di -2 a tutti i suoi tiri, e deve effettuare un TS Mente per avvicinarsi a più di 6 metri dalla fonte della sua fobia.

D100	Tipo di Fobia
01-10	Claustrofobia (spazi chiusi senza visione del cielo)
11-20	Nictofobia (notte e oscurità totale)
21-24	Dracofobia (draghi e creature draconiche)
25-29	Aracnofobia (ragni e insetti)
30-34	Ailurofobia (gatti e felini in genere)
35-45	Pirofobia (fuoco)
46-55	Idrofobia (acqua)
56-65	Necrofobia (cimiteri, obitori, cadaveri e non-morti)
66-70	Ofidiofobia (serpenti di tutti i tipi e rettiloidi)
71-75	Agorafobia (grandi spazi aperti)
76-78	Ginofobia (donne e femmine umanoidi)
79-81	Emofobia (sangue e persone sanguinanti)
82-85	Acrofobia (altezze superiori a 10 metri se vicino al bordo, volo)
86-93	Tanatofobia (paura di morire, sopraggiunge raggiunti ¼ dei PF totali)
94-98	Megalofobia (creature di taglia Enorme o superiori)
99-00	Incantofobia (cose o luoghi incantati e tutti gli esseri con capacità magiche)