



IL TOMO E IL SANGUE

Una Guida per Maghi e Stregoni



Bruce R. Cordell e Skip Williams

IL TOMO E IL SANGUE

Una guida per Maghi e Stregoni

Bruce R. Cordell e Skip Williams

Crediti

Design e sviluppo aggiunto: Andy Collins, Duane Maxwell, e John D. Rateliff

Revisore: Jennifer Clarke Wilkes

Direttore creativo: Ed Stark

Illustrazione di copertina: Todd Lockwood

Disegnatore tavole interne: Wayne Reynolds

Cartografo: Dennis Kauth

Impaginazione: Angelika Lokotz

Grafico: Dawn Murin

Direttore artistico: Dawn Murin

Direttore generale: Anthony Valterra

Responsabile del progetto: Justin Ziran

Direttore di produzione: Chas DeLong

Ringraziamento speciale: Michael Donais

Basato sulle regole originali DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson,
e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook,
Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile:

Emanuele Rastelli

Supervisione:

Massimo Bianchini

Revisione:

Chiara Battistini, Massimo Bianchini

Traduzione:

Mercedes Panzeca

Grafica e Impaginazione:

Giorgia Calandroni

Si ringraziano per la gentile collaborazione: Francesco Guarrasi e Marco Picone

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



Visita il nostro sito web:
www.wizards.com/dnd

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede legale:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

Visita il nostro sito web:
www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc., consociata di Hasbro, Inc.

Il logo d20 system e tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione o uso non autorizzato di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia.

Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

INDICE

Introduzione.....3

Cosa c'è e cosa non c'è in
questo libro3
Come usare questo libro.....3

Capitolo 1: L'Arcano sapere4

Creare un valente incantatore.....4
Gli elementi basilari4
Scelta dei talenti4
Scelta degli incantesimi5
Scelta degli oggetti magici.....7
Riquadro: Estendere la gamma
di scelta di uno specialista.....8
Riservato ai maghi:
Specializzarsi in una scuola.....8
Famigli: Amici Veri.....10
Acquisire un famiglia10
Capacità dei famigli.....10
Il livello del padrone.....11
Capacità speciali.....12
Congedare un famiglia.....13
Morte di un famiglia13
Morte di un padrone.....14
Famigli alternativi a seconda
della taglia del padrone14
Famigli migliorati.....16
Famigli in combattimento.....19
Riquadro: Appunti per il DM:
Recuperare informazioni.....20
Uno sguardo ravvicinato
alle abilità21
Quale abilità utilizzare?.....21
Sapienza magica21
Conoscenze (arcane).....22
Riquadro: Tratti distintivi di
un laboratorio magico.....22
Maghi, Stregoni e il mondo
che li circonda22
Divenire mago23
Divenire stregone23
Ruoli da mago e da stregone.....23
Organizzazioni: Per molti
ma non per tutti24
Bacchette spezzate.....24
Riquadro: Fermaglio
degli Escrier24
Cacciatori di Bestie.....24
Escrier25
Incantaspade25
Lega dei Divinatori25
Ordine Arcano27
Quartier generale.....27
Regilandia28
Sapienti della Fiamma29
Tetra Accademia30
Unione dei Viaggiatori30
La Valletta: una tipica dimora
da maghi e stregoni31
Fino a che punto la Valletta
è una tipica dimora31
Ubicazione31
Caratteristiche.....33
All'interno della Valletta33

Riquadro: Tratti distintivi
degli alloggi di un
incantatore arcano.....34
Benay Aholow37
Airees Aholow.....38

Capitolo 2: Talent39

Acquisire talenti.....39
Talent virtuali.....39
Talent e incantesimi
simili alle armi.....39
Nuovi Talent40
Aumentare Evocazione.....40
Difesa Arcana40
Dividere Raggio41
Escludere Materiali.....41
Famiglio Migliorato41
Incantesimi Ampliati42
Incantesimi Concatenati42
Incantesimi Cooperativi42
Incantesimi Modellati.....42
Incantesimi Ripetuti43
Incantesimi Solenni.....43
Incantesimi Extra.....43
Incantesimi Focalizzato
Superiore.....43
Incantesimi Inarrestabile
Superiore.....43
Incantesimo Innato43
Incantesimo Persistente.....43
Incantesimo Raddoppiato.....44
Riquadro: Sostituire
e miscelare l'energia.....44
Incantesimo Ritardato.....44
Miscela Energetica44
Preparazione Arcana44
Slot Extra.....45
Sostituzione Debilitante.....45
Sostituzione Energetica.....45
Specializzazione negli
Incantesimi45

Capitolo 3: Classi di Prestigio.....46

Acquisire una classe46
Descrizione delle
Classi di Prestigio.....46
Accolito della pelle46
Alienista46
Cantore della lama51
Discepolo dei draghi51
Dominatore mentale54
Incantaspade55
Incantatore di candele.....57
Maestro esangue.....60
Mago dell'Ordine Arcano.....62
Magus del sangue65
Mistificatore arcano68
Necromante puro69
Sapiente elementale71
Tessitore del fato73
Viaggiatore guida.....75

Capitolo 4: I Ferri del Mestiere.....76

Oggetti comuni76

Oggetti speciali.....76
Oggetti magici77
Creare oggetti magici77
Dietro le quinte:
Fissare il prezzo degli oggetti...79
Cintura multitasche.....79
Nuovi oggetti magici.....80
Descrizione delle verghe.....80
Verghe dei talenti di metamagia .80
Descrizione dei bastoni82
Descrizione degli
oggetti meravigliosi.....83
Costruzione di un golem.....83

Capitolo 5: Incantesimi...85

Trucchi di magia85
Incantesimi simili alle armi.....85
Divertirsi con la
prestidigitazione85
Tempi di lancio
degli incantesimi85
Alla Ricerca di Nuovi Incantesimi .87
Quando si può applicare
un nuovo incantesimo?.....88
Dietro le quinte:
Valutare gli incantesimi.....89
Elenco dei nuovi incantesimi.....89
Permanenza e nuovi incantesimi .91
Descrizione degli incantesimi.....91

Tabelle

1-1: Famigli per padronidi taglia
minuscola o inferiore14
1-2: Famigli per padroni di taglia
enorme o superiore.....15
2-1: Talent40
2-2: Famigli migliorati41
2-3: Famigli migliorati
alternativi42
3-1: Classi di Prestigio46
3-2: Accolito della pelle48
3-3: Alienista50
3-4: Cantore della lama51
3-5: Discepolo dei draghi53
3-6: Dominatore mentale55
3-7: Incantaspade56
3-8: Incantatore di candele.....59
3-9: Maestro esangue.....62
3-10: Mago dell'Ordine Arcano.....64
3-11: Magus del Sangue67
3-12: Mistificatore Arcano68
3-13: Necromante puro70
3-14: Sapiente elementale71
3-15: Tessitore del fato73
3-16: Viaggiatore guida75
4-1: Oggetti comuni76
4-2: Oggetti speciali76
4-3: Calcolare il valore dell'oggetto
magico in monete d'oro78
4-4: Oggetti magici80
4-5: Verghe dei talenti
di metamagia85

Mappe

Mappa 1: Ordine Arcano26
Mappa 2: La Valletta32

INTRODUZIONE

La magia è la linfa vitale che alimenta gli universi fantastici. Nessun altro ingrediente è più indispensabile al gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Poche classi sono altrettanto eleganti e nessuna altrettanto affascinante come quelle dei maghi e degli stregoni. Questi eroi attingono ad un potere la cui vera fonte rimane un mistero. Sebbene in molti abbiano tentato di dominarla, tutti alla fine hanno fallito, poiché la magia è una forza che trascende qualsiasi spiegazione.

Nonostante l'alone di mistero che la circonda, o forse proprio per questo, la magia rappresenta il varco d'ingresso verso un regno ove tutto è possibile. Lasciate pure che le classi marziali ricorrano alla mera abilità fisica... gli incantatori arcani conoscono le chiavi verbali e i rituali mistici che liberano il potere dal tessuto stesso della realtà. Deferenti solo alla propria coscienza, gli incantatori più potenti divengono sempre più esperti nell'arcano sapere. Alcuni finiscono per adoperare poteri affini a quelli di una divinità.

incorporare un qualsiasi elemento di questo libro. I DM possono pure adoperare i nuovi talenti, incantesimi e classi di prestigio per delineare personaggi non giocanti. Usate quel che desiderate e cambiate o ignorate il resto. Fatene tesoro e buon divertimento!

COME USARE QUESTO LIBRO

Questo libro si propone principalmente di aiutare i giocatori a definire i personaggi giocanti maghi o stregoni, personalizzarli, estenderne la gamma di capacità e intensificarne il ruolo rivestito all'interno di un gruppo di avventurieri.

Le informazioni contenute in questo libro costituiscono una guida a completa disposizione dei giocatori e dei DM. Oltre al materiale completamente nuovo, vengono forniti consigli e consulenza su argomenti di costante interesse per i personaggi che lanciano incantesimi.

Il Capitolo 1: "L'arcano sapere" fornisce spiegazioni, consigli e approfondimenti inerenti a quegli argo-



COSA C'È E COSA NON C'È IN QUESTO LIBRO

Il materiale contenuto in questo libro è del tutto inedito e appartiene alla nuova edizione del gioco di DUNGEONS & DRAGONS. Vengono inclusi nuovi talenti, incantesimi e classi di prestigio, insieme ad utili consigli per caratterizzare al meglio il vostro incantatore.

Il presente supplemento è stato formulato in modo da integrarsi al sistema di regole presentato nel *Manuale del Giocatore*, nella *Guida del DUNGEON MASTER* e nel *Manuale dei Mostri*.

Questo libro presenta delle opzioni, e non delle restrizioni, per giocare a D&D®. I giocatori dovrebbero interpellare il loro Dungeon Master circa la possibilità di

menti di magia che fanno già parte del gioco. Sarà possibile trovarvi argomenti quali scegliere una specialità, un talento di metamagia, oppure la cura e il sostentamento dei famigli.

Il Capitolo 2: "Talent" propone talenti speciali volti a potenziare gli incantatori, come per esempio Sostituzione Energetica e Incantesimi Solenni.

Il Capitolo 3: "Classi di prestigio" dischiude per gli incantatori nuove eccitanti direzioni presentando il maestro esangue, il sapiente elementale e altre classi di prestigio.

Il Capitolo 4: "I ferri del mestiere" elenca oggetti particolarmente interessanti tanto per i personaggi in grado di lanciare incantesimi, quanto per tutti gli altri.

Il Capitolo 5: "Incantesimi" non solo estende la selezione di incantesimi arcani dal livello 0 al 9°, ma fornisce pure consigli supplementari su come creare autonomamente nuovi incantesimi, oltre alle versioni aggiornate e ufficiali degli incantesimi *metamorfo* e *autometamorfo*. Le versioni degli incantesimi qui presentate sostituiscono quelle fornite nel *Manuale del Giocatore*.

CAPITOLO I: L'ARCANO SAPERE

"Il talento è un dono. L'allenamento apre il forziere."

—Mialele

Come sviluppare al meglio il talento magico del proprio PG? Sarebbe il caso di prendere in considerazione un famiglia migliorato? Quale può essere un buon progetto per una dimora magica? Questo capitolo fa riferimento a simili argomenti per maghi e stregoni.

CREARE UN VALENTE INCANTATORE

Questi suggerimenti intendono aiutarvi ad ottimizzare le vostre scelte come stregone o mago. Si basano sull'esperienza degli autori ma, come tutti i suggerimenti, sono soggettivi. Eppure costituiscono un buon punto di partenza, una solida base su cui costruire il vostro personale incantatore ideale.

Gli elementi basilari

Pochi semplici accorgimenti preliminari per il proprio personaggio potranno fare la differenza più avanti.

Punteggi di caratteristica

Un personaggio medio di 1° livello inizia il gioco con tipici punteggi delle caratteristiche di 15, 14, 13, 12, 10 e 8. Il primo impulso potrebbe essere quello di assegnare il punteggio più alto alla caratteristica basilare dell'incantatore (Intelligenza nel caso di un mago o Carisma nel caso di uno stregone). Si tratta di una buona mossa per svariate ragioni: così facendo si inizia con le CD più alte possibili per i tiri salvezza su tutti gli incantesimi posseduti e si è inoltre in grado di lanciare incantesimi bonus e incantesimi di livello superiore. Se poi venisse scelto un alto punteggio di Intelligenza, il personaggio beneficerebbe altresì di molti più punti abilità.

Questa però non è l'unica opzione. Si potrebbe preferire avere il punteggio più alto in una caratteristica che aiuti a sopravvivere quel tanto necessario a lanciare tutti questi grandiosi incantesimi. Qui il trucco consiste nell'equilibrare progetti a lungo termine con sopravvivenza a breve scadenza. Un buon compromesso può essere quello di assegnare il secondo miglior punteggio alla caratteristica fondamentale per il proprio incantatore, destinando il punteggio migliore ad un'altra. Si può sempre incrementare Intelligenza o Carisma una volta raggiunto il 4° livello (e poi ogni quattro livelli). Anche se si decide di propendere per i progetti a lungo termine assegnando il punteggio migliore alla caratteristica fondamentale per il proprio incantatore, è comunque una buona idea assegnare il secondo a una caratteristica di "sopravvivenza".

Quali caratteristiche aiutano a sopravvivere? Costituzione rappresenta una buona scelta, poiché aumenta contemporaneamente i tiri salvezza sulla Tempra, che non è la categoria migliore degli incantatori (i tiri salvezza sulla Volontà hanno i modificatori più alti per maghi e stregoni), e i punti ferita. E quale mago non ha necessità di più punti ferita iniziali?

Destrezza va altrettanto bene che Costituzione, ma richiede un poco più di fede. In tal modo, i tiri salvezza sui Riflessi (anche quelli non proprio eccellenti) aumentano, contribuendo ad evitare molti effetti di incantesimi e il danno derivante da trappole, così come aumenta pure la Classe Armatura. Subendo in media meno danni, si può compensare al fatto di avere un numero basso di punti ferita. Inoltre, una buona Destrezza è di aiuto negli attacchi a distanza, inclusi alcuni incantesimi. Se la selezione degli incantesimi è basata soprattutto su incantesimi che richiedono un tiro per colpire a distanza, allora un alto punteggio di Destrezza è opportuno.

Scelta di un famiglia

I vari famigli offrono molti vantaggi, per cui occorre concedersi il tempo per riflettere su quale ne offra di più. È difficile rinunciare all'utilità di un famiglia volante quale un corvo o un gufo, soprattutto quando diventano capaci di portare a destinazione un incantesimo a contatto al posto dell'incantatore, ma si consideri per un momento un famiglia più modesto quale ad esempio un rospo. Quest'ultimo garantisce un modificatore di +2 al punteggio di Costituzione. In questo modo non soltanto si irrobustiscono i deboli tiri salvezza sulla Tempra, ma si aggiungono importantissimi punti ferita ad ogni livello, e anche solo pochi punti ferita extra possono fare la differenza. Misurato lungo il corso di una carriera di un avventuriero, un rospo può ben fornire il maggior vantaggio complessivo. Anche il topo e la donnola costituiscono delle scelte oculate, dal momento che ciascuno garantisce un modificatore +2 ai deboli tiri salvezza (rispettivamente a quelli su Tempra e Riflessi) degli incantatori.

Equipaggiamento

Oggiogiorno, un incantatore è ben lungi dall'essere inutile quando è a corto di incantesimi. Dal momento che darsi da fare con un'arma da mischia non è esattamente nel suo stile, è sempre opportuno avere a portata di mano armi per attacchi a distanza. Se l'incantatore è un elfo, la sua buona Destrezza e l'innata abilità con l'arco gli permetteranno buoni risultati con l'arco lungo. Persino una balestra può mettere a segno un danno di tutto rispetto, e questo nonostante il tempo maggiore che serve per ricaricarla.

Quando si è racimolato un bel gruzzoletto, un buon investimento consiste in qualche "granata": qualche fiaschetta di acido, il fuoco dell'alchimista o dell'acquasanta. Ciascuna di queste cose costituisce un potente attacco a distanza in situazioni di emergenza, soprattutto quando si ha un punteggio elevato di Destrezza, aumentando così le possibilità di mettere a segno i colpi. Sempre per il suddetto motivo, gli oggetti che ritardano e distruggono quali pietre del tuono, pallottole lampo e borse dell'impedimento, possono salvare la pelle dell'incantatore una volta esauriti gli incantesimi a disposizione.

Un trasportino per famiglia (vedi Capitolo 4: "I ferri del mestiere") è un oggetto praticamente indispensabile per tenere al sicuro questo prezioso compagno.

Scelta dei talenti

Tutti i talenti sono importanti e ciascuno ha il proprio impiego, ma il "quando" li si acquisisce è altrettanto importante del "quale" viene acquisito. Una scelta limitata effettuata a priori può rivelarsi di ostacolo nel corso della carriera di un incantatore.

Prima le faccende importanti

I maghi acquisiscono Scrivere Pergamene gratuitamente, ragion per cui è il caso di prepararle se si hanno tempo e denaro a disposizione. Pergamene di incantesimi di livello basso non sono onerose da creare, costituiscono un valido sostegno e permettono di lanciare un numero maggiore di incantesimi al giorno di quanti ne sarebbero altrimenti consentiti. Gli stregoni invece non cominciano con un talento gratuito, ed essendo già in grado di lanciare incantesimi svariate volte in un dato giorno, Scrivere Pergamene potrebbe non costituire la miglior scelta. Ottengono piuttosto i vantaggi maggiori da quei talenti che migliorano l'efficacia dell'incantesimo, come ad esempio Incantesimo Focalizzato.

Il miglior utilizzo dei talenti aggiuntivi è quello di potenziare gli incantesimi. Sebbene i talenti di metamagia siano concepiti per fare esattamente questo, la maggior parte innalza il livello di incantesimi più di quanto sia consigliabile quando si è agli inizi. Per cui è meglio pensare dapprima ad acquisire qualche talento generico.

Un talento straordinario per i maghi come per gli stregoni è Incantesimo Focalizzato, che innalza la CD dei tiri salvezza degli incantesimi lanciati da una particolare scuola. Naturalmente questo talento prepara la strada a Incantesimo Focalizzato Superiore (vedi Capitolo 2: "Talent"). Più alta è la CD dei tiri salvezza, maggiore è la probabilità di colpire i nemici con gli incantesimi. Incantesimo Focalizzato si dimostra utile molto più spesso di Incantesimo Inarrestabile, i cui vantaggi risultano evidenti solo contro creature con una resistenza agli incantesimi, quindi è ragionevole indirizzare la scelta sul primo. Questo è vero soprattutto se si è maghi specialisti. Per l'avvenire si tenga comunque in considerazione Incantesimo Inarrestabile, perché prima o poi capiterà di imbattersi in nemici che hanno una resistenza agli incantesimi, e in quel caso si avrà bisogno di tutto l'aiuto che sarà possibile procurarsi.

D'altro canto, quando si lancia un incantesimo che diviene efficace solo con attacchi di contatto a distanza, le CD dei tiri salvezza divengono meno importanti della precisione della mira. In una simile situazione un incantatore possiede probabilmente un alto punteggio di Destrezza e a quel punto trarrebbe maggior vantaggio da Tiro Ravvicinato e Tiro Preciso. Poiché gli incantesimi di contatto a distanza funzionano praticamente alla stessa maniera delle armi a distanza, entrambi i suddetti talenti andranno a potenziare anche queste (vedi alla voce "Incantesimi simili alle armi" nel Capitolo 5: "Incantesimi"). La parte più interessante di tutta la faccenda è che questi talenti funzionano anche con l'arco e con la balestra.

Il passo successivo

Non appena si sia acquisito e messo da parte qualche altro livello, ecco giunto il momento di prendere un ulteriore talento generico. È difficile rinunciare a Mescere Pozioni, specialmente se si è maghi. L'abilità di creare un oggetto magico spendibile e utilizzabile da chiunque, a metà del suo costo sul mercato, costituisce un grande vantaggio (altrettanto vero per qualsiasi talento relativo di creazione oggetto). Creare Bacchette si dimostra altrettanto eccezionalmente utile, ed è disponibile al 5° livello (la prima opportunità di un talento bonus per un mago). Per i maghi si tratta di un talento assolutamente vitale, e anche gli stregoni dovrebbero farci un pensierino. In molteplici occasioni una bacchetta fatta in casa è stata la salvezza dell'incantatore a corto di incantesimi personali.

Maghi

I maghi hanno uno straordinario vantaggio consistente nei loro talenti bonus (di metamagia, di creazione oggetto e Padronanza degli Incantesimi). I talenti di metamagia sono i migliori amici del mago, ma occorre prestare attenzione a quelli con cui si comincia. Le scelte iniziali non dovrebbero innalzare lo slot di incantesimi di più di un paio di livelli. Così facendo si potranno ottenere vantaggi immediati anche dagli incantesimi con i livelli più bassi.

Quando si sia raggiunto un livello sufficientemente alto, è il caso di attingere ai talenti di metamagia, quali Incantesimi Rapidi o Incantesimi Massimizzati. Qual è il migliore? Incantesimi Massimizzati si limita ad aumentare lo slot di incantesimi di tre livelli, il che può far ottenere un discreto profitto da *dardo incantato* massimizzato.

Però Incantesimi Rapidi è un po' l'asso nella manica: persino un *movimenti del ragno* rapido può consentirvi di battere in ritirata in una situazione in cui preferireste non esserci. A livelli più alti, una *porta dimensionale* rapida o *volare* rapido rappresentano un buon supporto per qualsiasi incantatore nel corso di un'avventura.

Stregoni

I talenti generici rappresentano di norma la soluzione migliore per gli stregoni. Poiché essi sono in grado di lanciare lo stesso incantesimo più e più volte, Incantesimo Focalizzato continua a rivelarsi un'ottima scelta. Seguendo questa filosofia, lo stregone dovrebbe scegliere Incantesimo Focalizzato in svariate scuole, e avere Incantesimo Focalizzato Superiore in una o più, possibilmente insieme a Incantesimo Inarrestabile e altri talenti che potenziano sia gli incantesimi, sia le armi a distanza. Primo classificato tra questi ultimi è il talento Specializzazione negli Incantesimi (vedi Capitolo 2: "Talent"), che, se usato unitamente a Tiro Ravvicinato, potrebbe consentire allo stregone di procurare +3 danni negli incantesimi di attacco a distanza.

Gli stregoni dovrebbero avvicinarsi con cautela ai talenti di metamagia. Quando si ricorre ad un talento di metamagia, occorre un'azione di round completo per lanciare l'incantesimo (vedi alla voce "Tempi di lancio degli incantesimi" nel Capitolo 5: "Incantesimi"). Per quel round non si possono intraprendere azioni di movimento, cosa piuttosto pericolosa durante un combattimento. Per uno stregone è consigliabile non prendere neanche in considerazione Incantesimi Rapidi. Incantesimi Massimizzati rappresenta ancora una buona scelta, però non lo si può usare efficacemente fino all'8° livello (il primo livello in cui si ottengono slot di incantesimi di 4° livello). D'altra parte, con una scelta talmente limitata di incantesimi, i talenti di metamagia assicurano quella flessibilità tanto agognata, soprattutto per quanto riguarda gli incantesimi di attacco. Ad esempio, all'8° livello è possibile lanciare un incantesimo di 4° livello almeno tre volte al giorno, ma se ne ha a disposizione solo uno. Se si sceglie un incantesimo utile quale *autometamorfo*, *invisibilità migliorata* oppure *porta dimensionale*, occorre rinunciare a quegli eccezionali incantesimi di 4° livello quale *tempesta di ghiaccio*. Tuttavia un *dardo incantato* massimizzato, una *freccia acida* di Melf potenziata, oppure una *palla di fuoco* o un *fulmine* ingranditi o intensificati compensano della perdita.

Scelta degli incantesimi

Gli incantesimi fanno il mago.

Per quanto la diversità e il numero di incantesimi ar-

cani consentano all'incantatore di assumere una certa varietà di ruoli all'interno di una compagnia, è probabile che gli altri avventurieri ricerchino nell'incantatore soprattutto incantesimi offensivi e solo qualche occasionale intervento in veste di moderatore magico. Il più delle volte l'incantatore è il solo membro della compagnia in grado di danneggiare o distruggere svariati avversari contemporaneamente (senza dover sacrificare incantesimi di guarigione come il chierico). Altre volte, l'incantesimo giusto può risolvere un problema difficile o persino trasformare in vittoria una sconfitta.

Incantesimi di livello basso

Malgrado in molti lo denigrino, alla fine tutti i maghi e gli stregoni si ritrovano a scegliere *dardo incantato*. E perché no? Si tratta di un incantesimo offensivo di 1° livello, che non necessita né di un tiro per colpire né concede tiri salvezza. Persino uno stregone, con la sua limitata selezione di incantesimi, se la caverebbe egregiamente con questo.

Altro incantesimo di importanza vitale, soprattutto per un mago, è *armatura magica*. Uno stregone potrebbe desiderare di temporeggiare prima di sceglierlo, dato che lanciarlo ripetutamente non ha grande valore. Se però anche un monaco fa parte della compagnia, questi diverrebbe il miglior amico dell'incantatore che gli lanciasse *armatura magica* prima di lasciarlo avventurare in un qualsiasi attacco, siccome tutti i tipi di bonus alla CA del monaco sono cumulativi.

Nel momento in cui si acquisiscono ulteriori incantesimi di 1° livello, si tengano in considerazione quelli che consentono di portare a termine un incontro senza manifestazioni pirotecniche. Vale a dire ad esempio *charme* (che rende amichevole un avversario altrimenti intrattabile, almeno per un po') e *cambiare sembianze* (un pratico sistema di travestimento). L'incantesimo *sonno* può avere effetti spettacolari su un gruppo di avversari deboli. *Spruzzo colorato* è quasi altrettanto efficace contro avversari deboli e mantiene parte della sua efficacia persino contro quelle creature non raggiungibili dagli effetti di *sonno*.

Non appena il vostro incantatore sarà in grado di lanciare incantesimi di 2° livello, sceglietene uno o più che potenzino le caratteristiche. Adesso più che mai, i punteggi di caratteristica determinano l'ammontare dei danni che l'incantatore è in grado di infliggere e di incassare. Dato che *grazia felina* e *vigore* sono d'aiuto a qualsiasi personaggio, uno stregone può decidere di scegliere uno dei due per primo, considerata la sua limitata selezione. *Forza straordinaria* è di minore utilità per un incantatore, ma se gli specialisti nel combattimento della compagnia possono contare sull'incantatore per potenziare i loro punteggi di Forza, egli potrà contare su di loro per una più efficace difesa in un combattimento di mischia.

Tra gli incantesimi di 2° livello, *invisibilità* rappresenta un grande vantaggio tanto per i maghi quanto per gli stregoni, soprattutto se un ladro fa parte del gruppo. I maghi traggono inoltre vantaggio apprendendo anticipatamente *vedere invisibilità*, ma il dover basarsi su una selezione di incantesimi limitata, rende tale incantesimo uno di quelli a cui uno stregone preferisce ricorrere all'ultimo. Quando il vostro elenco di incantesimi di 2° livello si accresce, prendete in considerazione *trama ipnotica* (ottimo per interrompere l'azione degli avversari in combattimento o per distrarre potenziali nemici senza in realtà provocare alcun danno) e *levitazione*.



Nessun incantatore può fare a meno di *dissolvi magie*, che deve essere assolutamente essere incluso tra gli incantesimi di 3° livello. Forse uno stregone gli preferirà *palla di fuoco*, *fulmine* oppure *volare* come prima scelta, ma *dissolvi magie* deve assolutamente essere il successivo. I suoi usi sono innumerevoli: con un buon risultato ai dadi è possibile far scendere di un livello i nemici che fanno uso di magia sradicandone i potenziamenti alle caratteristiche, le protezioni magiche e persino i loro incantesimi antimagia. Ottimi incantesimi sempre utili del 3° livello includono *suggestione*, *sfera di invisibilità* e *linguaggi*. È possibile inoltre scegliere da tra diversi incantesimi di supporto alla compagnia, quale ad esempio il sorprendente *velocità*.

Incantesimi di livello superiore

Una volta aver completato un elenco di incantesimi che vanno dal 1° al 3° livello, dovrete già esservi fatti un'idea del personaggio che state interpretando. Mantenersi pertanto accostati al sentiero intrapreso renderà conseguenziale la scelta dei successivi incantesimi di livello superiore, anche se sarete comunque sempre in tempo per mutar rotta.

Maghi

Se impersonate il tipo di mago che si compiace di investire gli avversari con incantesimi offensivi, non avete che l'imbarazzo della scelta. Incantesimi quali *tempesta di ghiaccio*, *muro di fuoco*, *nube mortale*, *cono di freddo*, *nebbia acida*, *catena di fulmini*, *palla di fuoco ritardata*, *spruzzo pri-*

smatico, orrido avvizzimento, nube incendiaria e sciame di meteore (il più eclatante degli incantesimi di attacco del gioco), consentono di infliggere danni a palate.

Certo si potrebbero pure prendere in considerazione mezzi alternativi per attaccare i nemici. Alle volte, ad esempio, è meglio sconfiggere rapidamente un solo potente avversario invece di danneggiarne svariati contemporaneamente. Incantesimi quali *metamorfosi*, *allucinazione mortale*, *congedo*, *disintegrazione* e i vari incantesimi *parola del potere* sono concepiti al fine di eliminare bersagli individuali.

Se si possiedono già gli incantesimi di attacco basilari di livello basso (*dardo incantato*, *palla di fuoco* e *fulmine*), se ne trarranno grandi vantaggi. Gli incantatori che non fossero interessati solo al combattimento dovrebbero prendere in considerazione quegli incantesimi che garantiscono flessibilità e che permettono di adempiere a compiti che nessun altro è in grado di svolgere. Tali incantesimi includono *metamorfosi*, *porta dimensionale*, *passapareti*, *giara magica*, *porta in fase*, i vari incantesimi della mano di Bigby, nonché i due incantesimi in assoluto più flessibili di tutto il gioco, vale a dire *desiderio limitato* e *desiderio*.

Quanti prediligono un approccio più sottile o difensivo all'avventura, hanno pure a loro disposizione una varietà di incantesimi di alto livello. *Pelle di pietra* costituisce una buona difesa a trecentosessanta gradi, soprattutto se paragonato con un incantesimo *scudo* e a pochi altri oggetti magici di difesa. *Muro di forza* rappresenta la difesa fisica suprema e *campo anti-magia* ha grossomodo la stessa efficacia contro le minacce magiche. Non lasciatevi sfuggire *contingenza*, *riflettere incantesimo*, e *vuoto mentale*.

Se amate giocare d'astuzia nei vostri approcci con l'avventura, le scelte migliori in campo di incantesimi sono costituite da *charme sui mostri*, *blocca mostri*, *dominare persone*, *repulsione* e *dominare mostri*. Incantesimi finalizzati alla raccolta di informazioni quali *scrutare*, *occhio arcano*, *analizzare dweomer*, *conoscenza delle leggende*, *scrutare superiore*, e *visione* vi aiuteranno ad essere subito pronti ad affrontare situazioni d'emergenza.

Stregoni

La selezione degli incantesimi è per uno stregone di gran lunga più importante delle scelte effettuate da un mago. Non c'è spazio per stravaganti capricci, ogni incantesimo scelto implica la rinuncia ad un altro incantesimo già appreso. Le vostre scelte vi accompagneranno per sempre nel corso della vostra carriera, nel bene e nel male. Quindi occorre riflettere bene e a lungo.

Il potere reale di uno stregone consiste nella sua capacità di lanciare lo stesso incantesimo più e più volte. Il trucco è di avere a portata di mano l'incantesimo più adeguato alla situazione. Per cui, che tipo di stregoni siete? Siete a vostro agio in un ruolo di sostegno? Se sì, considerate incantesimi che aiutino il gruppo a spostarsi, quali *movimenti del ragno*, *levitazione*, *volare*, *porta dimensionale* e *teletrasporto*. Una tale scelta di incantesimi risulterà utile a una compagnia ma spesso non troppo soddisfacente da giocare. Un *fulmine* che si sprigiona dalla punta delle dita dà una soddisfazione ben più profonda dello svolazzare semplicemente a destra e a manca, benché non sia altrettanto utile in altrettante situazioni. Gli stregoni costruiscono eccellenti banchine mobili di artiglieria. Forse sarebbe il caso di far propri innanzitutto incantesimi di attacco e solo in un secondo tempo passare a quelli di supporto.

Quando si sia avanzati di livello e completato il pac-

chetto base di incantesimi, ecco giunto il momento di rivolgersi a quegli incantesimi che garantiscono il massimo della flessibilità. Occorre trarre il meglio da ogni incantesimo che si possiede quando se ne hanno così pochi. Gli incantesimi della scuola di Illusione, ad esempio, consentono di creare qualsiasi effetto desiderato; ciò vale in particolare per quegli incantesimi contenenti la parola "ombra". I vari incantesimi "muro" sono utili sia in attacco che in difesa. Qualsiasi incantesimo *evoca mostri* è utile per il combattimento, ma possedendo pure l'incantesimo *linguaggi* oppure parlando il linguaggio appropriato alla situazione, è possibile usare i mostri evocati per altre mansioni: dall'abbattere porte, al far scattare trappole.

Una buona idea è quella di accaparrarsi *autometamorfosi* alla prima occasione. Si tratta di un buon incantesimo per la mobilità, la difesa e inoltre, nella nuova forma assunta, non occorre essere particolarmente abili per sferrare un attacco.

Attenzione agli incantesimi simili che sono raggruppati in un elenco. I maghi possono permettersi di imparare tutti gli incantesimi della serie *evoca mostri*, per esempio, ma uno stregone non può. Esiste una piccola differenza tra quelli di livello vicino (*evoca mostri I* e *evoca mostri II*, ad esempio), pertanto se ne imparate più d'uno, assicuratevi di volta in volta di avere un considerevole incremento nelle capacità. Allo stesso modo, non occorre conoscere sia *cambiare sembianze* che *alterare se stesso*. Quando poi si raggiungono livelli più alti, meglio essere pronti ad effettuare una scelta tra incantesimi che si equivalgono, quali ad esempio *suggestione* e *charme sui mostri*, *porta dimensionale* e *teletrasporto*, *blocca persone* e *blocca mostri*, *suggestione di massa* e *charme di massa*. È opportuno dare un'occhiata al livello dell'incantesimo successivo e decidere quali capacità si desideri avere immediatamente e per quali si possa invece attendere.

Scelta degli oggetti magici

Non bisogna aver paura di utilizzare gli oggetti magici. Farne incetta solo per finire stecchiti non è molto saggio. Confezionare o acquistare oggetti magici non permanenti, quali pozioni, pergamene, bacchette e simili accresce sensibilmente l'efficacia tanto dell'incantatore quanto della compagnia di cui fa parte.

Se si sceglie un qualsiasi talento di creazione oggetto, allora va usato. Il fabbricare pergamene al 1° e 2° livello, pozioni al 3° e al 4° e, cosa più preziosa, bacchette al 5°, aiuta ad allungare la vita vostra e della vostra compagnia e ad un prezzo inferiore che se doveste invece acquistare tali oggetti. Non ha senso pagare un oggetto al massimo del suo costo, quando con il talento adatto se ne può avere uno identico, ma a metà prezzo. Ad esempio, un tipico personaggio giocante di 5° livello dovrebbe possedere oggetti magici e denaro per un valore complessivo di circa 9.000 mo. Costruire una bacchetta di 3° livello costa 5.625 mo, vale a dire la metà del prezzo di mercato. Il denaro in tal modo risparmiato potrà essere utilizzato per l'acquisto di altri utili oggetti dell'equipaggiamento.

Prendete in considerazione l'idea di fabbricare o acquistare pergamene di *velocità*, *invisibilità* e *pelle di pietra*. Questi tre incantesimi, combinati con la propria selezione di incantesimi, sono in grado di assicurarvi una forza travolgente (ma, poiché è probabile che i vostri avversari facciano lo stesso, doveste pure tenervi a portata di mano *dissolvi magie*, pronto per essere lanciato op-

pure in forma di pergamena o bacchetta). Un altro strabiliante utilizzo delle pergamene, soprattutto quando si sia in grado di scriversele da soli, è quello di trasportare gli incantesimi per cui spesso non si desidera usare uno slot ma di cui alle volte si ha estrema necessità. Tra di questi si annoverano: *ancora dimensionale*, *arma magica superiore*, *arma magica*, *destriero fantomatico*, *disco fluttuante di Tenser*, *dissolvere superiore*, *localizza oggetto*, *mano magica*, *muro di forza*, *pietra in carne*, *rimuovi maledizione*, *scassinare*, *scurovisione*, *serratura arcana* e *trucco della corda*. Se si è in grado di costruire una bacchetta, *freccia acida di Melf* costituisce una buona opportunità di attacco, ma decidere di sostenere la compagnia potrebbe essere una scelta migliore. I vostri compagni d'avventura saranno lieti di anticiparvi il denaro occorrente per una bacchetta di *vigore*, *forza straordinaria* o *grazia felina*, da usare su di loro. E naturalmente più valida è l'intera compagnia, maggiori sono le vostre personali probabilità di sopravvivenza.

Altri oggetti salvavita da includere nel bagaglio personale sono un paio di pozioni di *cura*. Prendete pure in considerazione una *pozione del vigore* e non abbiate paura di sprecarla. Vale sempre la pena avere dei punti ferita extra. Altri oggetti utili a prezzi modici sono: *stivali della velocità*, *fermaglio dello scudo*, *guanti della Destrezza*, le varie *pietre magiche* e un *talismano anti-veleno*.

Guadagnando livelli e denaro, si sarà in grado di procurarsi alcuni essenziali oggetti magici permanenti. Tra di essi si dovrebbero includere la scorta difensiva base di *bracciali dell'armatura*, un *anello di protezione*, un *amuleto dell'armatura naturale* e un *mantello della resistenza*. Accaparratevi gli

oggetti magici più potenti che potete permettervi, ma prima cercate di mettere insieme la serie completa con oggetti meno potenti se presi singolarmente, ma i cui effetti si combinino bene, è più economico e meno precario che affidarsi solo ad un paio di oggetti magici più potenti. In tal modo, anche se un oggetto magico andasse perduto, la forza protettiva nel suo complesso non ne sarebbe intaccata irrimediabilmente.

Una volta focalizzati i bisogni primari relativi alla difesa, la mossa vincente è quella di innalzare il prima possibile il punteggio relativo alla caratteristica fondamentale per il lancio degli incantesimi, tramite una *fascia dell'intelletto* oppure un *mantello del Carisma* (quest'ultimo richiede che si sostituisca una *veste della resistenza* con un *mantello della resistenza* dato che è possibile indossare solo un mantello alla volta). Si potrà beneficiare in tal modo di un numero maggiore di incantesimi e di una CD più alta ai tiri salvezza. Tenete gli occhi ben aperti anche per altri oggetti che migliorano il lancio degli incantesimi, quali *anelli della stregoneria* e *perle del potere*.

Di norma è possibile selezionare oggetti magici di costo maggiore come se fossero incantesimi, ma, essendoci un limite al numero di oggetti che è possibile utilizzare contemporaneamente, conviene concentrarsi su quelli che assicurano abilità diverse da quelle degli incantesimi che già si possiedono. Se potete permettervi un bastone, vi garantisce l'accesso ad una serie di incantesimi che possono essere riutilizzati nel giro di breve tempo, spesso più potenti di quelli di una bacchetta.

Bastoni del fuoco o *del gelo* confezionano un buon arsenale offensivo. Un *bastone di terra e pietra* migliora la mobilità, mentre un *bastone dello charme* è ottimo per superare i nemici senza troppo strepito.

Cercate di mantenere ragionevoli le vostre aspettative: un *bastone del passaggio* oppure uno del *potere* sono entrambi potenti e versatili, ma hanno un costo proibitivo, e le vostre probabilità di inciampare in uno dei due sono praticamente nulle.

Occhi dello charme, della *devastazione* oppure della *pietrificazione* consentono di effettuare attacchi con lo sguardo, cosa che può rivelarsi piuttosto efficace contro molteplici avversari che si siano avvicinati troppo. Se la vostra selezione di incantesimi vi assicura già un'offensiva potente, allora trarrete maggior vantaggio da oggetti magici difensivi oppure pratici, quali ad esempio una *tunica del mimetismo*, una *tunica dei colori scintillanti*, *occhi dell'aquila* oppure *occhiali della visione dettagliata*.

Se non si hanno molti incantesimi di Divinazione, una *sfera di cristallo* risulta essere un pratico strumento per la raccolta di informazioni (funziona ancor meglio se si può contare su un buon punteggio nell'abilità *Scrutare*). Altrettanto preziosi sono pure un *elmo della telepatia* oppure un *medaglione dei pensieri*, anche se, per utilizzare quest'ultimo, è necessario prima rimuovere l'*amuleto dell'armatura naturale*. Le varie *statuine del potere* meraviglioso sono in grado di fornire mezzi di trasporto, alleati combattenti o entrambe le cose. Per quanto riguarda poi la mobilità completa, è difficile riuscire a battere un *tappeto* oppure una *scopa volante*.

Riservato ai maghi: Specializzarsi in una scuola

La specializzazione consente ad un mago di preparare un incantesimo aggiuntivo della scuola selezionata per ogni livello di incantesimo ogni giorno. Si guadagna un modificatore +2 ai tiri di Sapienza Magica che riguardano gli incantesimi della scuola prescelta. Tale vantaggio risulta particolarmente utile quando si apprendono nuovi incantesimi (vedi alla voce "Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago", pagina 155 del *Manuale del Giocatore*). Maggiore è la selezione degli incantesimi che si possono preparare e lanciare ogni giorno, maggiori saranno le probabilità di essere dei maghi competenti. Più spesso, comunque, le prove di Sapienza Magica entrano in gioco quando si prova a ricorrere a *individuazione del magico* per identificare un'aura magica, quando si tenta un *controincantesimo* o quando si leggono per la prima volta gli incantesimi di una pergamena.

Tuttavia anche la specializzazione ha un suo prezzo. Per essere esperti nella scuola scelta, occorre rinunciare a tutti gli incantesimi di un'altra scuola. Non è possibile aggiungerli al proprio libro di incantesimi, né prepararli dal libro di qualcun altro e nemmeno lanciarli attraverso oggetti magici a compimento di incantesimo (pergamene) o ad attivazione di incantesimo (bacchette e bastoni). Inoltre, si subisce una penalità di -5 alle prove di Sapienza Magica nel momento in cui ci si imbatte in un incantesimo o nel suo effetto di una scuola proibita.

Infine, è necessario decidere se specializzarsi nel momento stesso in cui un personaggio comincia a prendere vita, scelta cui poi occorre mantenersi conformi. Non è possibile avere più di una specializzazione, nemmeno con personaggi multiclasse. Indifferentemente dalla specializzazione scelta, si rimane comunque dei maghi.

Estendere la gamma di scelta di uno specialista

Vi offriamo un astuto stratagemma per aggirare il problema rappresentato dal limite di oggetti magici che uno specialista può usare: prendete almeno un livello da stregone. Gli stregoni infatti hanno accesso a tutte le scuole di magia. Non sarete ancora in grado di preparare e lanciare incantesimi della vostra scuola o scuole proibite come maghi, ma, come stregoni, sarete in grado di usare oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo per ogni incantesimo arcano posseduto.

Naturalmente un tale espediente ha un suo costo. Per ogni livello da stregone acquisito, se ne perde uno da mago, vale a dire che si posticipa l'accesso agli incantesimi di alto livello.

Il che significa che se si è un invocatore di 3° livello, e si avanza di un livello, non si può divenire invocatore di 3° livello e contemporaneamente illusionista di 1°.

Qualora si scegliesse la via della specializzazione, sarebbe opportuno prendere, alla prima occasione, nella propria scuola di specializzazione anche il talento Incantesimo Focalizzato. Si avranno parecchie occasioni di lanciare incantesimi di quella scuola, per cui meglio rendere il più alta possibile la CD dei tiri salvezza per quegli incantesimi.

Pro e contro delle scuole di specializzazione

Vi presentiamo un quadro generale sui condizionamenti che ciascuna scuola di specializzazione esercita sui maghi (vedi alla voce "Scuole di specializzazione", pagina 42 del *Manuale del Giocatore*).

Abiurazione

Se si predilige una forte difesa, Abiurazione rappresenta una buona scuola di specializzazione. Essa include certi potenti incantesimi difensivi, anche se non moltissimi. Ad esempio, se vi ritenete cacciatori di demoni, allora *esilio* è un'arma micidiale.

Per divenire un abiuratore, occorre scegliere la scuola o le scuole proibite tra: (1) una tra Ammalimento, Evocazione, Illusione, Invocazione o Trasmutazione; oppure (2) entrambe Divinazione e Necromanzia.

Si potrebbe cedere alla tentazione di rinunciare a Divinazione e Necromanzia, dal momento che gli incantesimi di queste due scuole non sono potenti ai livelli bassi. Ma d'altra parte, Divinazione risulta essere piuttosto utile, anche se non offre incantesimi appariscenti, e Necromanzia annovera tutti gli incantesimi incuti-paura (da considerarsi come incantesimi di "esilio minore"). La scelta migliore è dunque quella di selezionare una sola scuola proibita. Invocazione è quasi una scelta naturale, visto che è l'opposto di Abiurazione (implica l'attirare a sé oggetti e creature, piuttosto che inviarli da qualche parte). Illusione, che si occupa principalmente dell'irreale, è un'opzione ragionevole, ma sceglierla significa rinunciare all'incantesimo *invisibilità*. Perdere Trasmutazione non è una buona idea, in quanto annovera parecchi incantesimi utili, compresi quelli, utilissimi, che innalzano le caratteristiche. Similmente non è una scelta saggia lasciarsi scappare i potenti incantesimi di Invocazione; alcuni di essi, soprattutto *muro di fuoco*, *muro di gelo* e *muro di forza* creano barriere che rappresentano un appropriato completamento degli effetti che si possono creare se si è scelta come scuola di specializzazione Abiurazione.

Ammalimento

Si tratta di una scuola di specializzazione raffinata, che, se interpretata correttamente, può essere molto potente. Si possono sconfiggere i nemici e trovare scampo prima che qualcuno se ne renda conto. Purtroppo, esistono dei casi in cui gli incantesimi di questa scuola non sortiscono alcun effetto, ad esempio quando si ha a che fare con non morti, costrutti o parassiti.

Per diventare un ammaliatore, è necessario scegliere la scuola o le scuole proibite come segue: (1) una tra Abiurazione, Evocazione, Illusione, Invocazione o Trasmutazione; oppure (2) entrambe Divinazione e Necromanzia.

Tanto Invocazione che Trasmutazione contengono potenti incantesimi e rinunciare a una delle due significa

pagare un prezzo altissimo. Tuttavia, se si vuol diventare un ammaliatore perché si preferisce accostarsi alla magia in modo raffinato o in uno stile pacato, allora in questo caso Invocazione è trascurabile. Scegliere di perdere Abiurazione comporta la perdita dell'importantissimo *dissolvi magie*, scelta quindi sconsigliata. Se proprio non si può fare a meno degli incantesimi offensivi, e ci si può invece privare della magia per raccogliere informazioni, non è un'idea malvagia rinunciare a Divinazione e Necromanzia.

Divinazione

La maggior parte degli incantesimi della scuola di Divinazione sono pratici da ottenere, ma non così eccitanti da usare. Se amate essere un mago con le risposte pronte, tuttavia, questa è la specializzazione che fa per voi.

Per diventare un divinatore, dovete scegliere una qualsiasi altra scuola come proibita. Forse è proprio questo il maggior vantaggio dello specializzarsi in Divinazione: per riuscirci in fondo basta rinunciare a poco. Si può facilmente fare a meno di Necromanzia. Per essere un divinatore probabilmente non vale la pena di rinunciare ad altro.

Evocazione

Questa scuola offre una buona mescolanza di incantesimi di attacco e di difesa. Si tratta di una scelta particolarmente attraente per coloro che amano quel certo non so che di esotico e misterioso, soprattutto a livelli alti quando è possibile evocare creature extraplanari a cui rivolgere (o persino esigere) particolari richieste.

Per divenire un evocatore, occorre scegliere una o più scuole proibite tra una delle opzioni seguenti: (1) Invocazione; (2) due qualsiasi delle seguenti tre scuole: Abiurazione, Ammalimento e Illusione; (3) Trasmutazione; oppure (4) tre scuole qualsiasi.

Invocazione offre potenti incantesimi di combattimento e si potrebbe dunque avere una certa riluttanza a rinunciarvi, occorre tuttavia tenere presente che un mago non è esattamente versato nell'atteggiamento offensivo. Invece Abiurazione rappresenta l'antitesi della specializzazione in Evocazione, e rinunciare agli incantesimi di questa scuola non è proprio un'idea brillante. Si perderebbe l'accesso all'incantesimo *dissolvi magie* che è di importanza vitale, e di conseguenza si perderebbero tutti quegli incantesimi che aiutano a sbarazzarsi di quello che si è evocato. Meglio allora rinunciare a Ammalimento e Illusione. Trasmutazione costituisce un'importante e utile scuola: vale la pena sacrificarla soltanto se si ritiene indispensabile avere accesso a Invocazione. Se invece si decide di rinunciare a tre scuole, le opzioni migliori sono Divinazione, Necromanzia e Illusione o Ammalimento.

Illusione

La scuola di Illusione è una scuola flessibile, poiché include incantesimi in grado di ferire (o uccidere), nascondere, ingannare e persino creare. Il risvolto della medaglia sta nel fatto che, come gli ammaliatori, gli illusionisti non se la cavano bene contro nemici privi di intelligenza. Inoltre, molti incantesimi appartenenti ad Illusione non possono né ferire né intralciare i nemici in modo diretto; occorre essere abbastanza furbi da raggiurarli.

Per divenire Illusionista, occorre selezionare la scuola o le scuole proibite come segue: (1) una tra Abiurazione, Ammalimento, Evocazione, Invocazione o Trasmuta-

zione; oppure (2) entrambe Divinazione e Necromanzia.

Divinazione, che dischiude informazioni, si considera l'antitesi di Illusione, per cui è più che naturale scegliere di rinunciare. Dato che le illusioni non funzionano benissimo contro i non morti, tuttavia, sarebbe il caso di includere nel proprio repertorio qualche incantesimo di Necromanzia, e non si può sceglierne uno senza avere anche Divinazione.

Privarsi del discernimento offerto da Divinazione potrebbe obbligarvi a ricorrere ad altri illusionisti, cosa che può essere piuttosto imbarazzante, per dirla tutta. Una scuola qualsiasi tra Ammalimento, Evocazione, Invocazione o Trasmutazione è di sicuro un'alternativa migliore. Quale scegliere dipende dal vostro stile di magia. Evocazione e Invocazione, che producono entrambe effetti reali (e mortali), sono in antitesi rispetto ad Illusione, tuttavia si possono ottenere degli ottimi risultati mischiando gli incantesimi delle due scuole. Alcuni illusionisti considerano Ammalimento irrilevante, possedendo già incantesimi che disorientano e confondono, ma altri considerano invece le due scuole complementari. Se il vostro illusionista è un personaggio plateale, pomposo, scartate Ammalimento. Se invece preferite un approccio più raffinato, rinunciate ad Evocazione o Invocazione.

Invocazione

La scuola di Invocazione comprende gli incantesimi offensivi più potenti. Si tratta della specializzazione più ovvia se si desidera ardentemente sconfiggere l'avversario disintegrandolo. Ma il prezzo da pagare è quanto mai alto.

Per divenire invocatori, occorre selezionare la scuola o le scuole proibite da una delle seguenti opzioni: (1) Evocazione; (2) due qualsiasi delle seguenti tre scuole: Abiurazione, Ammalimento e Illusione; (3) Trasmutazione; oppure (4) tre scuole qualsiasi.

Ci si può permettere di perdere Evocazione, dato che non si ha la necessità di acquisire gli incantesimi offensivi di questa scuola quando si è già in possesso di *palla di fuoco*, *tempesta di ghiaccio* e *fulmine*. È una pessima idea rinunciare ad Abiurazione e al suo indispensabile incantesimo *dissolvi magie*.

È probabile che si voglia diventare un invocatore per poter mandare le cose per aria, nel qual caso Ammalimento e Illusione sono scelte facili, dato che probabilmente non si apprezza l'approccio "raffinato" da esse offerto. D'altro canto, certi invocatori ritengono che Invocazione e Illusione rappresentino una potente combinazione. Lanciando incantesimi alternativamente da entrambe queste scuole, gli avversari avranno un bel daffare a rendersi conto di quali effetti siano irreali e quali invece illusori. Se si sceglie di percorrere questa strada, forse sarebbe il caso di rinunciare a Evocazione oppure a tre scuole: la scelta migliore ricadrebbe su Divinazione, Necromanzia e Ammalimento.

Necromanzia

Questa scuola non è particolarmente indicata per sconfiggere rapidamente un nutrito numero di nemici, ma può dimostrarsi devastante contro numeri ridotti di avversari appartenenti al mondo dei vivi. Specializzarsi in Necromanzia è consigliabile per quanti hanno una gran voglia di giocare un personaggio con un preponderante lato oscuro.

Per divenire Necromante, si deve scegliere come scuola proibita una qualsiasi tra le rimanenti altre. Similmente a Divinazione, la specializzazione in Necromanzia è dav-

vero a buon mercato. La scelta migliore è quella di rinunciare a Divinazione, Illusione o Ammalimento. Se poi presupponete di dovervi imbattere con un certa frequenza con dei non morti, allora scegliete senz'altro una delle ultime due.

Trasmutazione

Esistono più incantesimi nella scuola di Trasmutazione che in tutte le altre, per cui una specializzazione in Trasmutazione significa un accesso più ampio ad un vasto numero di svariati effetti di incantesimi. Alcuni di questi sono il pane quotidiano dei maghi avventurieri (quali ad esempio *velocità* e *teletrasporto*). Si tratta davvero di una scelta oculata se si vuol possedere qualche incantesimo extra o se si ha l'intenzione di divenire il classico mago.

Diventare trasmutatore comporta la scelta della scuola o delle scuole di magia proibite secondo le seguenti opzioni: (1) Evocazione; (2) Invocazione; (3) due qualsiasi delle seguenti tre scuole: Abiurazione, Ammalimento e Illusione; oppure (4) tre scuole qualsiasi.

Evocazione e Invocazione forniscono potenti incantesimi offensivi, ma l'ampiezza e la profondità della scuola di Trasmutazione sopperisce in modo più che egregio alla loro perdita, per cui si consiglia di rinunciare a una delle due. D'altro canto, entrambe completano superbamente la scuola di Trasmutazione. Ancora una volta tutto dipende dal vostro stile di magia. Questa scuola vi fornisce di buona mobilità, e quindi rinunciate ad Evocazione se vi preme muovervi fulmineamente tutt'intorno al campo di battaglia al fine di eliminare i nemici. Ma se la vostra scelta ricade su Trasmutazione a causa della sua flessibilità, preferite mantenere Evocazione piuttosto che Invocazione. Evitate di rinunciare ad Abiurazione se potete, preferendo invece privarvi di Ammalimento e Illusione. In alternativa, potreste rinunciare a tre scuole: Illusione, Necromanzia e Divinazione rappresentano la miglior combinazione.

FAMIGLI: AMICI VERI

Pochi investimenti assicurano un tornaconto ben più superiore del tempo e delle monete d'oro spese per acquisire un famiglia. Quest'ultimo diviene compagno di tutta una vita, guardia, spia, in poche parole il miglior amico di ogni incantatore, oltre ad essere naturalmente il suo più leale confidente. Tutti i famigli sono in grado di adempiere ad utilissimi compiti per i quali il loro padrone dovrebbe altrimenti ricorrere ad incantesimi, come per esempio andare a prendere piccoli oggetti, sbirciare dietro gli angoli, origliare e vegliare sul sonno dell'incantatore. Inoltre i famigli assicurano capacità extra, estendendo ad esempio la portata degli incantesimi a contatto del loro padrone, a seconda della loro natura e del livello del loro padrone.

Una volta acquisito, un famiglia deve essere ben protetto, poiché la sua perdita va ben oltre il suo puro valore in monete d'oro (vedi pagina 54 del *Manuale del Giocatore*).

Acquisire un famiglia

Per ottenere un famiglia occorre innanzitutto individuare il tipo di creatura desiderata, che non può essere evocata. L'aspirante padrone può ricorrere a qualsiasi mezzo atto ad ottenere il famiglia in questione. Nelle città è possibile fare semplicemente una capatina in un negozio di animali e acquistare il più adatto. Se si è in

possesto del talento Famiglio Migliorato (vedi Capitolo 2: "Talenti"), è possibile acquisire come famiglio una creatura più potente, ma queste sono di norma più difficili da individuare.

Una volta individuato il futuro famiglio, è necessario darsi da fare per tenerlo a portata di mano per il quotidiano rituale che lo lega al padrone. Con un po' di fortuna, si troverà una creatura abbastanza amichevole da tenersi nei paraggi, ma alle volte il candidato deve essere legato oppure messo in gabbia se si vuole evitare che se ne vada a zonzo.

Il rituale non avrà esito se il famiglio designato è ostile o maldisposto nei confronti dell'aspirante padrone. Una creatura dotata di un punteggio di Intelligenza pari a 3 o maggiore (prima di qualsiasi aumento dovuto al fatto che diviene un famiglio) deve essere innanzitutto amichevole nei confronti dell'incantatore. Ugualmente il rituale non sortirà alcun esito se il famiglio designato si trova sotto l'effetto di incantesimi di charme o compulsione. Siete liberi di tentare con qualsiasi mezzo non magico per mutare un atteggiamento poco incline, effettuando ad esempio prove di Carisma oppure vincendo la sua diffidenza con profferte di cibo o moine.

È possibile avere un solo famiglio per volta, come pure un famiglio può avere solamente un unico padrone. Una creatura che fosse già il famiglio di qualcuno, non può scegliere un altro padrone.

Capacità dei famigli

Un famiglio possiede tutte le capacità speciali della sua razza, insieme a certe caratteristiche che acquista come famiglio, come viene evidenziato a pagina 54 del *Manuale del Giocatore*. Il famiglio conserva tali caratteristiche fin quando sia lui sia il suo padrone restano in vita, a meno che il padrone non decida di congedarlo.

Se il famiglio ha una prospettiva di vita inferiore a quella del suo padrone, smette di invecchiare secondo il suo normale ritmo, conformandosi invece a quello del padrone. Se abbandonato, riacquista il ritmo di invecchiamento normale, senza per questo risentire di immediati effetti. Se il famiglio ha una prospettiva di vita superiore a quella del padrone, continua ad invecchiare normalmente.

Nonostante il suo intelletto e le sue abilità, un famiglio resta comunque l'estensione del suo padrone e non esiste realmente da solo. Non può diventare membro di una classe di personaggio, né sviluppare capacità o caratteristiche in modo indipendente.

Il livello del padrone

È il livello del padrone a determinare quali caratteristiche guadagni una creatura; segnatamente, il vostro livello in una classe che prevede l'acquisizione di un famiglio. Se si possiedono livelli in due classi di questo tipo, va operata una somma. Per esempio: un mago di 10° livello/guerriero di 5° livello si considera complessivamente di 10° livello al fine di determinare le caratteristiche del famiglio, dal momento che i guerrieri non possono tenere famigli. Ugual risultato si otterrà per un mago di 5° livello/stregone di 5°, poiché entrambe le classi possono avere un famiglio. Talune classi di prestigio garantiscono incantesimi extra o livelli di incantatore extra effettivi. Ciò tuttavia non accresce le caratteristiche di un famiglio.

Qualsiasi livello negativo si riceva, non sortisce alcun effetto sul famiglio posseduto. Se l'incantatore perde un livello, tuttavia, le caratteristiche del famiglio vengono ridotte di conseguenza. Se si possiede un famiglio migliorato e il proprio livello cala sotto il minimo richiesto, non si rischia la perdita del famiglio, questi soffrirà però degli effetti legati alla perdita di livello.

Se un famiglio riceve un livello negativo, soffre delle relative penalità (vedi pagina 81 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Se perde effettivamente un livello, è trattato come un famiglio che appartenga ad un personaggio con un livello più basso. Ad esempio: nel momento in cui il suo famiglio fallisce il tiro salvezza sulla Tempra e perde un livello per un risucchio di energia, Mialea è una maga di 9° livello. Il famiglio viene perciò considerato come quello di un personaggio di 8° livello e come tale continua, un livello più in basso rispetto a quello di Mialea, fin quando la perdita non viene recuperata.

Dadi Vita: Per gli effetti che dipendono dai Dadi Vita (quali quelli dell'incantesimo *sonno*), si faccia riferimento al livello del padrone o a quello normale complessivo del famiglio, a seconda di quale sia il più alto.

Punti ferita: I punti ferita di un famiglio corrispondono alla metà dei normali punti ferita del padrone, arrotondati per difetto. Se il famiglio possiede normalmente un numero di punti ferita superiore, può usare il numero più alto.

Qualsiasi aumento permanente di punti ferita nel padrone (come avviene se si acquista un livello di classe o un aumento permanente al punteggio di Costituzione) determina l'aumento dei punti ferita del famiglio. Tuttavia il famiglio non acquista punti ferita aggiuntivi da nessun aumento temporaneo di cui benefici il padrone, come quello ottenuto per esempio da un incantesimo *aiuto*, da un aumento temporaneo dei punteggi di Costituzione (ira barbarica, un incantesimo *vigore* oppure da una *pietra magica* romboidale rosa), né da Dadi Vita temporanei (come quelli derivanti dalla capacità di ispirare grandezza del bardo). Qualsiasi diminuzione permanente dei punti ferita del padrone, derivante ad esempio dalla perdita di un livello o dal risucchio di Costituzione, riduce di conseguenza i punti ferita del famiglio.

Se il punteggio della Costituzione di un famiglio cambia, il cambiamento modifica di conseguenza i suoi punti ferita come accadrebbe per un'altra creatura della sua stessa specie, ma di norma non intacca il suo totale attuale (equivalente generalmente ad un mezzo dei punti ferita totali del suo padrone). Tuttavia il famiglio usa il punteggio alla Costituzione modificato nei tiri salvezza sulla Tempra (vedi la voce "Tiri salvezza", sotto).

Un famiglio può ricevere punti ferita bonus da certi incantesimi ed effetti. Ad esempio un bardo può ispirare grandezza per garantirgli 2d10 punti ferita temporanei (tra gli altri vantaggi).

Attacchi: Il famiglio usa il bonus di attacco del padrone o il proprio, a seconda di quale sia più alto, più il proprio modificatore di Destrezza o Forza a seconda di quale sia il migliore. Usa il proprio modificatore di Destrezza quando effettua attacchi a distanza, sempre che possieda la capacità di farlo.

Il famiglio ha le stesse armi naturali di una normale creatura della sua stessa razza e infligge danni di conseguenza.

Tiri salvezza: Il famiglio usa i bonus dei tiri salvezza base del padrone se questi risultano essere migliori dei suoi, ma ricorre ai propri modificatori di punteggio

di caratteristica.

Abilità: Il famiglia può utilizzare le proprie abilità, più quelle del suo padrone se ne è fisicamente in grado (un gatto o un serpente probabilmente non sono in grado di avvalersi di Artigianato). Al fine di calcolare il punteggio del famiglia, quando questi ricorra ad un'abilità del padrone, usare i gradi abilità del padrone e il modificatore alla caratteristica rilevante posseduto dal famiglia. Se tanto il padrone quanto il suo famiglia dovessero avere la stessa abilità, e se il punteggio del famiglia fosse maggiore di quello che otterrebbe usando i gradi del proprio padrone, allora può avvalersi del proprio punteggio, più alto.

Capacità speciali

Più di una capacità del famiglia dipende dal livello del padrone (vedi Tabella 3-20 nel *Manuale del Giocatore*). Questa sezione approfondisce parte delle informazioni di base ivi contenute.

Armatura naturale: I famigli sono estremamente resistenti e acquistano un'armatura naturale migliorata, che aumenta a seconda del livello del padrone. Non si tratta di un modificatore che incrementa in qualche modo l'armatura naturale esistente. Il famiglia si limita ad accrescere la sua armatura naturale nel momento in cui il suo padrone avanza di livello.

Intelligenza: Il punteggio di Intelligenza di un famiglia aumenta proporzionalmente al livello del suo padrone, ma se il suo punteggio base fosse comunque maggiore, si deve tenere in considerazione quello.

Sensi acuti: Se il famiglia si trova entro un raggio di 1,5 metri, il padrone acquista Sensi Acuti e tra i due si instaura una linea di effetto ininterrotta.

Eludere migliorato: Si tratta di una capacità straordinaria, e funziona esattamente come per un monaco. Il famiglia riceve il vantaggio di tale capacità persino se viene colto alla sprovvista o se non riesce ad ottenere per altre ragioni un bonus alla Destrezza (sebbene in quest'ultimo caso vi siano minori probabilità di superare un tiro salvezza).

Condividere incantesimi: L'incantatore può fare in modo che ogni incantesimo lanciato su di sé, agisca contemporaneamente sul suo famiglia. Per essere condiviso, l'incantesimo deve avere come bersaglio l'incantatore; l'effetto e gli incantesimi ad area non possono essere condivisi. Gli incantesimi che richiedono il contatto non possono essere condivisi a meno che l'incantatore non ponga se stesso come bersaglio del contatto.

L'incantatore e il suo famiglia possono persino condividere incantesimi che di norma non sortirebbero alcun effetto su creature dello stesso tipo del famiglia in questione (che è di solito una bestia magica). L'incantesimo condiviso non deve necessariamente essere un incantesimo arcano; qualsiasi incantesimo lanciato dall'incantatore su se stesso può aver effetto anche sul suo famiglia. È inoltre possibile condividere capacità magiche e soprannaturali, fermo restando che l'incantatore se ne faccia bersaglio. Ad esempio, Hennes e il suo famiglia possono avvalersi entrambi di un incantesimo *armatura magica* lanciato da una bacchetta, ma non potranno condividere il bonus all'armatura conferito da *bracciali dell'armatura*.

Per condividere un incantesimo, un famiglia deve trovarsi entro un raggio di 1,5 metri dall'incantatore e tra i due deve esserci una linea di effetto ininterrotta. Se l'incantesimo condiviso ha una durata diversa da quella istantanea, il famiglia deve rimanere entro la suddetta distanza e mantenere la linea d'effetto ininterrotta, altri-

menti perderà i benefici dell'incantesimo. Quando il famiglia perde i benefici di un particolare incantesimo lanciato, non può più riguadagnarli nel corso della durata di quello stesso incantesimo.

Un famiglia e un padrone che condividano un incantesimo si comportano come un solo essere per quanto riguarda gli effetti di quell'incantesimo. Ad esempio, se Hennes decide di *teletrasportarsi* con il suo famiglia, quest'ultimo non inciderà sui limiti di peso dell'incantesimo. Allo stesso modo, se i due condividono l'incantesimo *respirare sott'acqua*, entrambi usufruiscono della durata massima, il famiglia infatti non si considera come un'altra creatura toccata. Un incantesimo *immagine speculare* condiviso crea duplicati sia del padrone che del famiglia, e un attacco riuscito contro le immagini tanto del padrone quanto del famiglia elimina un'immagine di entrambi. Condividere *protezione dagli elementi* protegge tanto il padrone quanto il suo famiglia, ma tutti i danni derivati dagli elementi che uno dei due subisce sono sottratti dall'ammontare complessivo di energia che l'incantesimo è in grado di assorbire.

Nonostante quanto precedentemente esposto, certi aspetti del padrone e del famiglia si mantengono distinti. I due hanno una riserva distinta di punti ferita, per cui se viene lanciato un incantesimo *cura ferite*, tutti i punti ferita concessi devono andare o all'uno o all'altro. Tuttavia se l'incantesimo conferisce più punti ferita di quelli occorrenti a ripristinare l'ammontare complessivo del destinatario prescelto, i punti in eccedenza possono essere indirizzati all'altro destinatario. Allo stesso modo, il padrone e il suo famiglia possiedono punteggi personali alle caratteristiche, e una magia che incrementasse o migliorasse un punteggio di caratteristica deve indirizzarsi interamente all'uno o all'altro dei due.

In alcuni casi, un incantesimo fornisce certi vantaggi che possono essere completamente condivisi e altri che devono essere assegnati ad un destinatario unico. Per esempio, un incantesimo *aiuto* conferisce 1d8 punti ferita temporanei e concede un modificatore morale di +1 al tiro per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Se il padrone e il suo famiglia condividono l'incantesimo, soltanto uno dei due otterrà i punti ferita temporanei, ma riceveranno entrambi il bonus morale.

Esiste anche la possibilità di lanciare qualsiasi incantesimo avente come bersaglio l'incantatore sul famiglia come se si trattasse di un incantesimo con un raggio di contatto. In tal modo non si condividono gli effetti con il famiglia, ma quest'ultimo ne conserva i vantaggi per tutta la durata dell'incantesimo, non importa dove il famiglia si diriga successivamente.

Legame empatico: Padrone e famiglia possono comunicare telepaticamente fino ad una distanza di 1,6 km. Si tratta di una capacità soprannaturale, per cui se uno dei due si trovasse all'interno di un *campo anti-magia*, la comunicazione telepatica risulterebbe impossibile.

Padrone e famiglia non condividono i sensi percettivi, possono semplicemente comunicare. La comunicazione telepatica è facile come quella verbale, ma non ha bisogno di parole né di un normale linguaggio.

I punteggi relativi all'Intelligenza e alla Saggezza di un famiglia, unitamente alla sua taglia e razza, influenzano quanto viene trasmesso al padrone. Tutti i famigli sono intelligenti come le persone, ma solitamente non quanto certe persone particolarmente brillanti. Tutti possiedono una certa percezione del passato, del presente e del futuro; sono in grado di contare almeno fino a 100 e di riconosce-

re creature, oggetti e attività della vita quotidiana. I famigli animali, soprattutto se dotati di un punteggio di Intelligenza di 9 o inferiore, tendono a distrarsi in presenza di cibo, di altri animali e di creature più grandi e pericolose che si nascondono nelle vicinanze. (Quando un famiglio è di taglia Minuscola, qualsiasi altra creatura gli sembrerà davvero enorme). Probabilmente quindi i famigli in questione hanno bisogno, in simili occasioni, di essere richiamati all'ordine.

A meno che il famiglio non parli un linguaggio, non sarà in grado di riferire il contenuto di una conversazione origliata. Può, tuttavia, descrivere chi parla, discernere chi parla più a lungo e valutare l'umore degli interlocutori. Indipendentemente dal punteggio di Intelligenza, i famigli non sono in grado di leggere o scrivere, ragion per cui non possono ricopiare un documento o riferirne il contenuto. Però potrebbero essere in grado di prenderlo.

Essendo il famiglio un prolungamento del suo essere, il padrone condivide, una volta che quello sia tornato da un qualche luogo o abbia vissuto una qualche esperienza, il legame con esso. Se un famiglio è entrato in una stanza, ad esempio, il padrone può ricorrere all'incantesimo *teletrasporto* per arrivare in quella stanza come se vi fosse già stato personalmente. Similmente, se il famiglio ha visto un oggetto, può ricorrere all'incantesimo *localizza oggetto* per trovarlo come se l'avesse visto personalmente.

Contatto: A partire dal 3° livello, quando viene lanciato un incantesimo a contatto, è possibile designare il famiglio come "chi tocca", ammesso che famiglio e padrone siano in contatto nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato. Il famiglio è quindi in grado di portare a destinazione l'incantesimo a contatto esattamente come farebbe il padrone ed è soggetto alle stesse limitazioni. L'incantesimo in questione non deve necessariamente essere di tipo arcano. Il famiglio è in grado di portare a destinazione qualsiasi incantesimo a contatto che il padrone è in grado di lanciare.

Il famiglio può effettuare un attacco a contatto in mischia al fine di portare a destinazione l'incantesimo oppure usare gli usuali attacchi in mischia, a seconda di quale strategia si dimostri più conveniente. Nell'ultimo caso, l'attacco deve colpire la normale Classe Armatura dell'avversario. In caso di successo, infliggerà danni normali più gli effetti dell'incantesimo. Se il famiglio può effettuare più di un attacco, il primo attacco della serie sarà quello con cui consegna l'incantesimo. Se non vi riesce, comunque non avrà sprecato l'incantesimo.

Alcuni incantesimi a contatto producono evidenti effetti una volta lanciati, e tali effetti possono essere trasferiti al famiglio. Ad esempio, l'incantesimo *tocco gelido* fa brillare di una luce azzurra la mano dell'incantatore. Se quest'ultimo designa il proprio famiglio per consegnare l'incantesimo, sarà il famiglio a brillare di una luce azzurra.

Parlare con il padrone: A partire dal 5° livello, padrone e famiglio sono in grado di comunicare verbalmente attraverso un linguaggio segreto. Le altre creature non saranno in grado di comprendere il loro mutuale scambio di informazioni a meno che non ricorrano all'aiuto della magia.

Parlare con altri del suo stesso tipo: Una volta raggiunto almeno il 7° livello, un famiglio di tipo animale è in grado di comunicare con altri animali che siano approssimativamente della sua stessa specie (incluse le varianti crudeli), ma la comunicazione sarà condizionata dal punteggio di Intelligenza delle creature con cui tenta la conversazione.

I famigli migliorati possiedono una capacità simile per conversare con altre creature del loro stesso tipo o sottotipo. Per esempio, uno pseudodrago è in grado di conversare con creature del tipo drago, un elementale della terra Piccolo può parlare con creature elementali del sottotipo Terra, e un imp può dialogare con esterni appartenenti al sottotipo Legale e Malvagio. La maggioranza dei famigli migliorati parlano inoltre uno o più linguaggi.

Resistenza agli incantesimi: A partire dall'11° livello, il famiglio acquisisce una resistenza agli incantesimi pari a quella del livello del padrone +5. Alcuni famigli migliorati possiedono già una resistenza agli incantesimi. In questo caso, non si procede ad una somma, ma il famiglio ricorrerà alla resistenza agli incantesimi con valore più alto.

Scrutare: A partire dal 13° livello, il padrone può scrutare il proprio famiglio una volta al giorno (come se lanciasse *scrutare* avendo il famiglio come soggetto). Si tratta di una capacità magica lanciata secondo il livello dell'incantatore.

Data l'alta confidenza con il famiglio, la CD base richiesta per le prove di Scrutare è 5. Un famiglio si considera un prolungamento della coscienza del padrone, che è come se possedesse letteralmente un pezzettino del famiglio dentro di sé. Tale connessione conferisce un modificatore di +10 alle prove di Scrutare. Il successo è virtualmente assicurato, anche se il famiglio dovesse trovarsi su un altro piano di esistenza.

Congedare un famiglio

Qualche volta un padrone sente il desiderio di volersi liberare del proprio famiglio, magari perché quest'ultimo ha subito una qualche ferita debilitante oppure semplicemente perché desidera acquisirne uno nuovo. Se si vuol congedare un famiglio, basta farlo, anche se rompere il legame che si è creato con esso richiede un'azione di round completo.

Congedare un famiglio non è però un'azione da prendere alla leggera. A parte il fatto che si tratta di un'azione che rivela una certa insensibilità da parte del padrone, poi scindere un legame che si trascinava da un lungo periodo, ed era talmente profondo, non può avvenire senza lasciare cicatrici. Una volta che ha congedato il suo famiglio, il padrone subirà una perdita di punti esperienza con effetto immediato, così come viene descritto alla fine di pagina 53 del *Manuale del Giocatore* e non sarà in grado di possedere un altro famiglio per un anno e un giorno. La creatura perde immediatamente tutte le capacità che aveva come famiglio, divenendo una normale creatura della sua specie. Non subisce altri effetti dannosi.

Morte di un famiglio

Quando un famiglio muore, si tratta di un evento straziante. Il padrone subisce la perdita di punti esperienza, come spiegato sopra e non può avere un nuovo famiglio prima di un anno e un giorno. Fortunatamente, molti famigli possono essere rianimati dalla morte, anche se occorre un incantesimo *desiderio* o un *miracolo* per riportare indietro creature del tipo elementale o esterno. I costrutti, come pure gli omuncoli, non posso essere rianimati né resuscitati.

Resuscitare il famiglio ristabilisce il legame con il padrone. Tuttavia, un incantesimo *reincarnazione* rappresenta un'eccezione. L'incantesimo infatti riporta indietro il famiglio ma come essere indipendente, e la creatura risultante non può più considerarsi un famiglio.

Non importa in che modo il famiglia ritorni dalla morte, il procedimento non cancellerà la perdita dei punti ferita causati dalla sua morte. Il famiglia recuperato non subirà alcuna perdita di livello o nel punteggio di Costituzione. Se il padrone fosse sceso di livello, tuttavia, le capacità del suo famiglia sarebbero ridotte di conseguenza (vedi alla voce precedente "Capacità del famiglia").

Morte di un padrone

Se il padrone muore e il famiglia gli sopravvive, una parte del padrone continuerà a vivere in lui. Il famiglia perde qualsiasi punto ferita extra e abilità acquisiti tramite il padrone, mantiene invece la maggior parte delle sue capacità di famiglia. Si comporta come se appartenesse ad un padrone di due livelli inferiore (comunque mai al di sotto del 1° livello). Se in seguito il padrone venisse portato indietro dalla morte, il legame tra i due sarebbe ristabilito e il famiglia guadagnerebbe qualsiasi capacità insita nel nuovo livello acquisito dal padrone.

Ad esempio, Hennes ha come famiglia un gatto e si trova all'11° livello quando fallisce un tiro salvezza contro un veleno letale. Il suo gatto diviene una bestia magica con 1/2 DV e con 2 punti ferita (la media di 1/2 d8). Possiede le capacità speciali di un famiglia appartenente ad un personaggio di 9° livello: armatura naturale +5, Intelligenza 10, e la capacità di parlare con i felini (le altre capacità del famiglia sono irrilevanti in assenza di un padrone). Se Hennes viene riportato indietro dalla morte, ritorna come stregone di 10° livello e il suo gatto acquista tutte le capacità di un famiglia per un padrone di quel livello.

Famigli alternativi a seconda della taglia del padrone

I famigli consigliati nel *Manuale del Giocatore* presuppongono un padrone di taglia compresa tra Piccola e Grande. I padroni al di fuori di queste dimensioni contemplate possono avere famigli più grandi o più piccoli, a seconda della loro taglia.

Famigli per padroni di taglia minuscola o inferiore

I padroni di taglia inferiore a quella normale possono avere famigli proporzionalmente più piccoli, come di seguito indicato.

TABELLA 1-1: FAMIGLI PER PADRONI DI TAGLIA MINUSCOLA O INFERIORE

Famiglio	Speciale
Barbagianni	È dotato di visione crepuscolare; il padrone guadagna un modificatore +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Furetto	Il padrone guadagna un modificatore di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
Pipistrello	-
Porcospino	Il padrone guadagna un bonus di +1 di armatura naturale
Rospo	Il padrone guadagna un bonus di +2 al punteggio di Costituzione
Sorcio	Il padrone guadagna un modificatore di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Sparviero	-
Toporagno	Morso velenoso
Tordo	Parla un linguaggio

Statistiche

Di seguito sono elencate le statistiche base per i famigli elencati nella Tabella 1-1. Ciascuna fa riferimento ad un padrone di 1° livello senza classi aggiuntive né bonus razziali per gli attacchi o i tiri salvezza.

Capacità conferite: In aggiunta alle loro qualità speciali, tutti i famigli assicurano ai loro padroni il talento Sensi Acuti, eludere migliorato, legame empatico e la condivisione di incantesimi al 1° livello (vedi sopra).

► **Barbagianni famiglia:** GS -; Bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 3 m, volare 9 m (normale); CA 18 (contatto 17, colto alla sprovvista 15); Att +7 in mischia (1d2-3, artigli); Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS Conferisce un modificatore di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +4; For 4, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +20, Osservare +6/+8 al crepuscolo e nell'oscurità (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (artigli).

► **Furetto famiglia:** GS -; Bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m; CA 17 (contatto 16, colto alla sprovvista 15); Att +6 in mischia (1d2-4, morso); Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; AS Attaccarsi; QS Olfatto acuto, conferisce un modificatore di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi; capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +3; For 3, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +4, Scalare +11 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso).

Attaccarsi (Str): Con un colpo riuscito di attacco con il morso infligge automaticamente danni da morso ad ogni round (quando è attaccato ha CA 15).

► **Pipistrello famiglia:** GS -; Bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 1,5 m, volare 12 m (buona); CA 17 (contatto 16, colto alla sprovvista 15); Att -; Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS Vista cieca 36 m; capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +4; For 1, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +9 (oppure il punteggio del padrone, se migliore).

Vista cieca (Str): Aggiunge +4 alle prove di Osservare e Ascoltare (già incluso sopra), negato da silenzio (raggio visivo 3 metri).

► **Porcospino famiglia:** GS -; Bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +0; Vel 4,5 m; CA 17 (contatto 15, colto alla sprovvista 16); Att +5 in mischia (1d3-4, morso); Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; AS veleno; QS Conferisce un bonus di +1 di armatura naturale, capacità conferite, chiusura a riccio; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +3; For 3, Des 12, Cos 10, Int 6, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Nascondersi +17, Osservare +5 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso).

Veleno (Str): Quando si chiude a riccio (vedi sotto), le spine avvelenano i nemici che toccano il porcospino; tiro salvezza sulla Tempra (CD 10); danno iniziale e se-

condario 1d2 temporanei alla Destrezza.

Chiusura a riccio (Str): Si chiude a riccio come azione standard, assicurandosi un modificatore di circostanza di +2 ai tiri salvezza e alla CA. Ritornare alla posizione normale è un'azione gratuita.

➤ **Rospo famiglia:** GS -; Bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 16 (contatto 15, colto alla sprovvisa 15); Att -; Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS Conferisce +2 alla Costituzione, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +4; For 1, Des 12, Cos 11, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +21, Osservare +5 (oppure il punteggio del padrone, se migliore).

➤ **Sorcio famiglia:** GS -; Bestia magica Piccolissima; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +0; Vel 3 m, scalare 3 m; CA 19 (contatto 18, colto alla sprovvisa 19); Att -; Faccia/Portata 15 cm per 15 cm/0 cm; QS Olfatto acuto, conferisce un modificatore di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +3; For 1, Des 11, Cos 10, Int 6, Sag 12, Car 2.

Abilità: Equilibrio +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +20, Scalare +10 (oppure il punteggio del padrone, se migliore).

➤ **Sparviero famiglia:** GS -; Bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 3 m, volare 15 m (normale); CA 18 (contatto 17, colto alla sprovvisa 15); Att +7 in mischia (1d3-3, artigli); Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS Capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +4; For 4, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6/+8 al crepuscolo e nell'oscurità (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (artigli).

➤ **Toporagno famiglia:** GS -; Bestia magica Piccolissima; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m; CA 22 (contatto 21, colto alla sprovvisa 19); Att +11 in mischia (1d2-5 e veleno, morso); Faccia/Portata 15 cm per 15 cm/0 cm; AS veleno; QS Olfatto acuto, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +3; For 1, Des 17, Cos 11, Int 6, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Equilibrio +11, Nascondersi +23, Osservare +8, Scalare +12 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso).

Veleno (Str): Morso; tiro salvezza sulla Tempra (CD 11); danno iniziale e secondario 1d2 alla Costituzione.

➤ **Tordo famiglia:** GS -; Bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (normale); CA 17 (contatto 16, colto alla sprovvisa 15); Att -; Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS Parla un linguaggio, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +4; For 1, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 6.

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6 (oppure il punteggio del padrone, se migliore).

Famigli per padroni di taglia enorme o superiore

I padroni di taglia superiore a quella usuale possono avere famigli proporzionalmente più grandi, come di seguito indicato.

TABELLA 1-2: FAMIGLI PER PADRONI DI TAGLIA ENORME O SUPERIORE

Famiglio	Speciale
Aquila (Media)	-
Corvo (Piccolo)	Parla un linguaggio
Ghiottone	Il padrone guadagna un modificatore di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
Gufo (Medio)	È dotato di visione crepuscolare; Il padrone guadagna un modificatore di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Leopardo	Il padrone guadagna un modificatore di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Lucertola (Gigante)	Il padrone guadagna un bonus di +2 al punteggio di Costituzione
Pipistrello (Piccolo)	-
Topo crudele	Il padrone guadagna un modificatore di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra
Vipera (Media)	Morso velenoso

Statistiche

Di seguito sono elencate le statistiche base per i famigli elencati nella Tabella 1-2. Ciascuna fa riferimento ad un padrone di 1° livello senza classi aggiuntive né bonus razziali per gli attacchi o i tiri salvezza.

Capacità conferite: In aggiunta alle loro qualità speciali, tutti i famigli assicurano ai loro padroni il talento Sensi Acuti, eludere migliorato, legame empatico e la condivisione di incantesimi al 1° livello (vedi sopra).

➤ **Aquila Media famiglia:** GS -; Bestia magica Media; DV 2; pf 13 oppure 1/2 del padrone; Iniz +1; Vel 3 m, volare 24 m (normale); CA 13 (contatto 11, colta alla sprovvisa 12); Att +3 in mischia (1d4+2, 2 artigli), +1 in mischia (1d6+1, morso); QS Capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +4; For 14, Des 13, Cos 14, Int 6, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6/+14 nella luce diurna (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Multiattacco.

➤ **Corvo Piccolo famiglia:** GS -; Bestia magica Piccola; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +1; Vel 3 m, volare 12 m (normale); CA 13 (contatto 12, colto alla sprovvisa 12); Att +2 in mischia (1d3-3, artigli); QS Parla un linguaggio, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +4; For 5, Des 13, Cos 12, Int 6, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (artigli).

➤ **Ghiottone famiglia:** GS -; Bestia magica Media; DV 3; pf 25 oppure 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 9 m, scavare 3 m, scalare 3 m; CA 15 (contatto 12, colto alla sprovvisa 13); Att +4 in mischia (1d4+2, 2 artigli), -1 in mischia (1d6+1, morso); AS Ira; QS Conferisce un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi, capacità conferite, Olfatto acuto; AL qualsiasi; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +3; For 14, Des 15, Cos 19, Int 6, Sag 12, Car 10.

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +15 (oppure il punteggio del padrone, se migliore).

Ira (Str): Se subisce danni in combattimento, nel round successivo guadagna +4 Forza, +4 Costituzione e -2 CA; può porre fine all'ira volontariamente come azione gratuita.

➤ **Gufo Medio famiglia:** GS -; Bestia magica Media; DV 2; pf 13 oppure 1/2 del padrone; Iniz +1; Vel 3 m, vo-

lare 18 m (normale); CA 14 (contatto 11, colto alla sprovvisa 13); Att +2 in mischia (1d4+2, 2 artigli), +0 in mischia (1d6+1, morso); QS Conferisce un modificatore di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +4; For 14, Des 13, Cos 12, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +19, Osservare +6/+14 nel crepuscolo o nell'oscurità (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Multiattacco.

➤ **Leopardo famiglio:** GS -; Bestia magica Media; DV 3; pf 19 oppure 1/2 del padrone; Iniz +4; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 16 (contatto 14, colto alla sprovvisa 12); Att +6 in mischia (1d6+3, morso), +1 in mischia (1d3+1, 2 artigli); AS Afferrare migliorato, balzo, sperone 1d3+1; QS Conferisce un modificatore di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +3; For 16, Des 19, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9/+17 nell'erba alta o in zone con folto sottobosco, Osservare +6, Scalare +11 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso, artigli).

Afferrare migliorato (Str): Su un colpo con il suo attacco con il morso contro avversari di taglia Piccola o inferiore, infligge danni normali e tenta di cominciare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se trattiene la preda, può anche attaccarla con gli speroni.

Balzo (Str): Se un leopardo salta su un nemico durante il primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo anche se ha già intrapreso un'azione di movimento.

Sperone (Str): Dopo un balzo o una presa riuscita, un leopardo può effettuare due attacchi con gli speroni (+6 mischia) con le zampe posteriori infliggendo 1d3+1 danni per ciascuna.

➤ **Lucertola Gigante famiglio:** GS -; Bestia magica Media; DV 3; pf 22 oppure 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 9 m, nuotare 9 m; CA 16 (contatto 12, colta alla sprovvisa 14); Att +5 in mischia (1d8+4, morso); QS Conferisce +2 alla Costituzione, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +3; For 17, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 2.

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +7/+15 in foreste o zone con vegetazione particolarmente rigogliosa, Osservare +4, Scalare +9 (oppure il punteggio del padrone, se migliore).

➤ **Pipistrello Piccolo famiglio:** GS -; Bestia magica Piccola; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +1; Vel 3 m, volare 12 m (buona); CA 13 (contatto 12, colto alla sprovvisa 12); Att +2 in mischia (1d4-2, morso); QS Vista cieca 36 m; capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +4; For 7, Des 13, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +9 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso).

Vista cieca (Str): Aggiunge +4 alle prove di Osservare e Ascoltare (già incluso sopra), negato da silenzio (raggio visivo 3 metri).

➤ **Topo crudele famiglio:** GS -; Bestia magica Piccola; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 12 m, scalare 6 m;

CA 16 (contatto 14, colto alla sprovvisa 13); Att +4 in mischia (1d4, morso); AS Malattia; QS Olfatto acuto, conferisce un modificatore di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +3; For 10, Des 17, Cos 12, Int 6, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +11, Scalare +11 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso).

Malattia (Str): Febbre lurida-morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 12), periodo di incubazione 1d3 giorni; 1d3 danni temporanei alla Destrezza e 1d3 danni temporanei alla Costituzione (vedi la sezione "Malattia", pagina 75 della Guida del DUNGEON MASTER).

➤ **Vipera Media famiglio:** GS -; Bestia magica Media; DV 2; pf 9 oppure 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 17 (contatto 13, colto alla sprovvisa 14); Att +4 in mischia (1d4-1 e veleno, morso); AS Veleno; QS Olfatto acuto, capacità conferite; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +3; For 8, Des 17, Cos 11, Int 6, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Osservare +6, Scalare +11 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso).

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 11); danno iniziale e secondario 1d2 temporanei alla Costituzione.

Famigli migliorati

Gli incantatori arcani con il talento Famiglio Migliorato (vedi Capitolo 2: "Talent") possono scegliere un nuovo famiglio da un elenco non standard. Tali creature hanno abilità speciali insolite ma per il resto seguono le regole generali relative ai famigli.

Statistiche

Di seguito sono elencate le statistiche base per i famigli elencati nella Tabella 2-2 del Capitolo 2: "Talent", insieme ai famigli migliorati alternativi della Tabella 2-3. Ciascuna fa riferimento ad un padrone del minimo livello richiesto senza classi aggiuntive né bonus razziali per gli attacchi o i tiri salvezza.

Capacità conferite: In aggiunta alle loro qualità speciali, tutti i famigli assicurano ai loro padroni il talento Sensi Acuti, eludere migliorato, legame empatico e la condivisione di incantesimi al 1° livello (vedi sopra).

➤ **Elementale dell'acqua Piccolo famiglio:** GS -; Elementale Piccolo (acqua); DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +0; Vel 6 m, nuotare 27 m; CA 20 (contatto 11, colto alla sprovvisa 20); Att +5 in mischia (1d6+3, schianto); AS Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice; QS Capacità conferite, contatto, parla con il padrone, elementale; AL qualsiasi; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +4; For 14, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +5 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Attacco Poderoso.

Padronanza dell'acqua (Str): Modificatore +1 su attacco e danni se sia l'elementale che il suo nemico sono in contatto con l'acqua, penalità di -4 all'attacco e ai danni contro creature terrestri.

Bagnare (Str): Il tocco dell'elementale estingue torce, fuochi da campo, lanterne esposte e qualunque altra fiamma che si trovi all'aperto di natura non magica e di taglia Grande o inferiore. Può dissolvere il fuoco magico

con cui entra in contatto come un *dissolvi magie* pronunciato da un incantatore di 2° livello.

Vortice (Sop): Una volta ogni 10 minuti, può trasformarsi in un vortice per 1 round se si trova sott'acqua; base di 1,5 metri, sommità fino a 9 metri, altezza 3-6 metri. Si muove alla sua velocità natatoria.

Le creature di taglia Minuscola o inferiore devono superare un tiro salvezza su Riflessi (CD 11) o subire 1d4 danni, e un secondo tiro salvezza su Riflessi (CD 11) o essere risucchiate violentemente e tenute sospese. Le creature in grado di nuotare possono tentare un tiro salvezza su Riflessi per sfuggire al vortice (ma subiscono comunque i danni). L'elementale può espellere le creature trasportate in qualsiasi momento.

Se la base del vortice tocca il fondo dell'acqua, esso crea una nube turbinante di detriti centrata sull'elementale, con diametro di metà dell'altezza del vortice, che oscura ogni forma di visione (inclusa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Le creature che si trovano a 1,5 metri godono di un occultamento del 50%, mentre quelle più lontane hanno un occultamento totale (vedi la sezione "Occultamento", pagina 133 del *Manuale del Giocatore*). Chi viene risucchiato all'interno della nube deve superare una prova di Concentrazione (CD 11) per lanciare un incantesimo.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento; non soggetto ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

➤ **Elementale dell'aria Piccolo famiglia:** GS -; Elementale Piccolo (aria); DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +7; Vel volare 30 m (perfetta); CA 20 (contatto 14, colto alla sprovvista 17); Att +6 in mischia (1d4 schianto); AS Padronanza dell'aria, turbine; QS Capacità conferite, contatto, parla con il padrone, elementale; AL qualsiasi; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +4; For 10, Des 17, Cos 10, Int 8, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +5 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (schianto), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 al tiro per colpire e ai danni contro un elementale dell'aria.

Turbine (Sop): Una volta ogni 10 minuti, può trasformarsi in un turbine per 1 round; base del turbine di 1,5 metri, sommità fino a 9 metri, altezza 3-6 metri. Si muove alla velocità di movimento in volo.

Le creature Minuscole o più piccole devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 11) o subire 1d4 danni, e un secondo tiro salvezza sui Riflessi (CD 11) oppure essere sollevate violentemente e tenute sospese in aria. Le creature in grado di volare possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per fuggire (ma subiscono comunque i danni). L'elementale può scagliare lontano le creature trasportate in qualsiasi momento.

Se la base tocca il suolo, crea una nube vortice di detriti avente come epicentro l'elementale, come diametro la metà dell'altezza totale del turbine e oscura ogni forma di visione (inclusa la scurovisione) per un raggio superiore a 1,5 metri. Le creature che si trovano entro una distanza di 1,5 metri hanno un occultamento del 50%, mentre quelle più distanti hanno occultamento totale (vedi la sezione "Occultamento", pagina 133 del *Manuale del Giocatore*). Le creature imprigionate nella nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 11) per lanciare un incantesimo.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi

si e allo stordimento; non soggetto ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

➤ **Elementale del fuoco Piccolo famiglia:** GS -; Elementale Piccolo (fuoco); DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +5; Vel 15 m; CA 18 (contatto 12, colto alla sprovvista 17); Att +4 in mischia (1d4 + 1d4 fuoco, schianto); AS Bruciare; QS Capacità conferite, contatto, parla con il padrone, elementale, sottotipo del fuoco; AL qualsiasi; TS Temp +1, Rifl +4, Vol +4; For 10, Des 13, Cos 10, Int 8, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +5 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (schianto), Iniziativa Migliorata.

Bruciare (Str): Le creature colpite da un attacco a schianto di un elementale del fuoco, o che lo colpiscono con armi naturali o attacchi senz'armi, devono superare un tiro salvezza su Riflessi (CD 11) o prendere fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round (vedi alla voce "Prendere fuoco", pagina 86 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Una creatura in fiamme può intraprendere un'azione equivalente al movimento per estinguere le fiamme.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento; non soggetto ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

Sottotipo del fuoco: Immunità al fuoco, danni raddoppiati dal freddo a meno che non superi con successo un tiro salvezza.

➤ **Elementale della terra Piccolo famiglia:** GS -; Elementale Piccolo (terra); DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz -1; Vel 6 m (perfetta); CA 20 (contatto 10, colto alla sprovvista 20); Att +6 in mischia (1d6+4, schianto); AS Padronanza della terra, spinta; QS Capacità conferite, contatto, parla con il padrone, elementale; AL qualsiasi; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +4; For 17, Des 8, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +5 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Attacco Poderoso.

Padronanza della terra (Str): Modificatore +1 su attacco e danni se sia l'elementale che il suo nemico toccano terra, penalità di -4 all'attacco e ai danni contro creature volanti o acquatiche.

Spinta (Str): Può effettuare una spinta senza provocare attacchi di opportunità. I modificatori al combattimento forniti nella descrizione di padronanza della terra, qui sopra, si applicano anche alle prove di Forza contrapposte.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento; non soggetto ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

➤ **Falco celestiale famiglia:** GS -; Bestia magica Minuscola; DV 3; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 3 m, volare 18 m (normale); CA 19 (contatto 15, colto alla sprovvista 16); Att +6 in mischia (1d4-2, artigli); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Punire il male; QS Resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità 5, scurovisione 18 m, capacità conferite, contatto; RI 2; AL qualsiasi buono; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +5; For 6, Des 17, Cos 10, Int 7, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6/+14 nella luce diurna (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (artigli).

Punire il male (Sop): Una volta al giorno effettua un normale attacco in mischia per infliggere +1 danni contro un avversario malvagio.

➤ **Formian lavoratore famiglio:** GS -; Esterno Piccolo (Legale); DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 12 m; CA 21 (contatto 13, colto alla sprovvista 19); Att +5 in mischia (1d4+1, morso); QS Resistenza all'elettricità, al fuoco, agli attacchi sonori 20, immune al veleno, alla pietrificazione e al freddo, capacità conferite, parla con il padrone, contatto; AL LN; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +5; For 13, Des 14, Cos 13, Int 9, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Artigianato (qualsiasi) +4, Scalare +3 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Abilità Focalizzata (Artigianato).

➤ **Imp famiglio:** GS -; Esterno Minuscolo (malvagio, legale); DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 12 m, volare 15 m (perfetta); CA 22 (contatto 15, colto alla sprovvista 19); Att +8 in mischia (1d4 e veleno, pungiglione); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Capacità magiche, veleno; QS Riduzione del danno 5/argento, immunità al veleno, resistenza al fuoco 20, vedere nell'oscurità, forma alternativa, rigenerazione 2, capacità conferite, contatto, parla con il padrone; RI 5; AL LM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +6; For 10, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +15, Osservare +5, Sapienza Magica +5 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (pungiglione), Schivare.

Capacità magiche: A volontà: individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità (solo su se stesso); 1 volta al giorno - *suggestione*. Queste capacità sono equivalenti agli incantesimi lanciati da uno stregone di 6° livello (tiro salvezza con CD 10 + livello dell'incantesimo).

Veleno (Str): Pungiglione; tiro salvezza sulla Tempra (CD 13); danno iniziale 1d4 temporanei alla Destrezza, danno secondario 2d4 temporanei alla Destrezza.

Vedere nell'oscurità (Sop): Riesce a vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata dall'incantesimo *oscurità profonda*.

Forma alternativa (Sop): Equivalente ad un incantesimo *autometamorfosi* lanciato da uno stregone di 12° livello, tranne per il fatto che un imp può assumere solo una o due forme non più grandi della taglia media. Le forme comuni includono ragni mostruosi, corvi, topi e cinghiali.

Rigenerazione (Str): Subisce danni normali dall'acido e dalle armi sacre e benedette (se d'argento o incantate).

➤ **Lucertola folgorante famiglio:** GS -; Bestia magica Piccola; DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 12 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 19 (contatto 13, colta alla sprovvista 17); Att +3 in mischia (1d4, morso); AS Scarica stordente, scarica letale; QS Percezione elettrica, immunità all'elettricità, capacità conferite, parlare con il padrone, contatto; AL qualsiasi; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +5; For 10, Des 15, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +11, Osservare +4, Saltare +4, Scalare +12 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Sensi Acuti.

Scarica stordente (Sop): Una volta al round, infligge 2d8 danni temporanei ai nemici viventi entro un raggio di 1,5 metri (Riflessi dimezza CD 12).

Scarica letale (Sop): Due o più lucertole folgoranti entro 7,5 metri l'una dall'altra, possono collaborare alla creazione di una scarica letale; raggio di effetto di 7,5 metri, centrato su una qualunque delle lucertole partecipanti; danni 2d8 per ogni lucertola partecipante (Riflessi di-

mezza CD 10 + il numero delle lucertole partecipanti).

Percezione elettrica (Str): Individua automaticamente ogni scarica elettrica entro un raggio di 30 metri.

➤ **Mephit del ghiaccio famiglio:** GS -; Esterno Piccolo (aria, freddo); DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +7; Vel 9 m, volare 15 m (perfetta); CA 22 (contatto 14, colto alla sprovvista 19); Att +4 in mischia (1d3+2 freddo, 2 artigli); AS Arma a soffio, capacità magiche, evoca mephit; QS Capacità conferite, contatto, parla con il padrone, sottotipo del freddo, guarigione rapida 2; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +5; For 10, Des 17, Cos 10, Int 12, Sag 11, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +12, Osservare +6, Raggiare +6 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Iniziativa Migliorata.

Arma a soffio (Sop): Utilizzabile una volta ogni 1d4 round. Cono di frammenti ghiacciati, 3 metri; 1d4 danni, Riflessi dimezza CD 12 oppure subisce una penalità morale di -4 alla CA e una penalità morale di -2 al tiro per colpire per 3 round.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *dardo incantato* come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 3° livello; 1 volta al giorno: *gelare il metallo* come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 6° livello; tiro salvezza con CD 12 + livello dell'incantesimo.

Evoca mephit (Mag): Una volta al giorno può evocare un altro mephit del ghiaccio come se lanciasse un incantesimo *evoca mostri*, ma con una probabilità di successo solo del 25%.

Sottotipo del freddo: Immunità al freddo; danni raddoppiati da fuoco tranne che su un tiro salvezza riuscito.

Guarigione rapida (Str): Recupera 2 punti ferita al round se viene a contatto con un pezzo di ghiaccio di dimensioni almeno minuscole, oppure se la temperatura ambiente è prossima alla soglia di congelamento o inferiore.

➤ **Omuncolo famiglio:** GS -; Costrutto Minuscolo; DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 6 m, volare 15 m (buona); CA 18 (contatto 14, colto alla sprovvista 16); Att +4 in mischia (1d4-1 e veleno, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Veleno; QS Capacità conferite, contatto, parla con il padrone, costruito; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +6; For 8, Des 15, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 7.

Abilità: Le stesse del padrone.

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 11); danno iniziale sonno per 1 minuto, danno secondario sonno per altri 5d6 minuti.

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, alle malattie e ad effetti simili. Non soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, al risucchio di energia o alla morte da danno massiccio.

➤ **Pseudodrago famiglio:** GS -; Drago Minuscolo; DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +0; Vel 4,5 m, volare 18 m (buona); CA 22 (contatto 12, colto alla sprovvista 22); Att +5 mischia (1d3 e veleno, pungiglione), +0 mischia (1, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Veleno; QS Capacità conferite, contatto, parla con il padrone, immunità a sonno e paralisi, vedere invisibilità, telepatia; AL NB; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +6; For 11, Des 11, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +2, Nascondersi +16/+24 in foreste o zone con vegetazione particolarmente rigogliosa, Orientamento +3, Osservare +5 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Sensi Acuti.

Veleno (Str): Pungiglione; tiro salvezza sulla Tempra (CD 12); danno iniziale sonno per 1 minuto, danno secondario sonno per 1d3 giorni.

Vedere invisibilità (Str): Sempre attivo come l'incantesimo omonimo, raggio 18 metri.

Telepatia (Sop): Comunica telepaticamente entro un raggio di 18 metri con le creature che parlano il Comune o il Silvano.

➤ **Quasit famiglio:** GS -; Esterno Minuscolo (caotico, malvagio); DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 6 m, volare 15 m (perfetta); CA 22 (contatto 15, colto alla sprovvista 19); Att +8 in mischia (1d3-1 e veleno, 2 artigli), +3 in mischia (1d4-1 morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Capacità magiche, veleno; QS Riduzione del danno 5/argento, resistenza al fuoco 20, immunità al veleno, scurovisione 18 m, forma alternativa, rigenerazione 2, capacità conferite, parlare con il padrone, contatto; RI 5; AL CM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +6; For 8, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14, Osservare +6, Sapienza Magica +4 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso, artiglio).

Capacità magiche: A volontà: individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità (solo su se stesso); 1 volta al giorno - *incuti paura* (equivalente all'incantesimo, ma con un raggio di azione di 9 metri). Queste capacità sono equivalenti agli incantesimi lanciati da uno stregone di 6° livello (tiro salvezza con CD 10 + livello dell'incantesimo). Una volta alla settimana un quasit può usare *comunione* per porre sei domande (per il resto è equivalente all'incantesimo omonimo lanciato da un chierico di 12° livello).

Veleno (Str): Artiglio; tiro salvezza sulla Tempra (CD 13); danno iniziale 1d4 temporanei alla Destrezza, danno secondario 2d4 temporanei alla Destrezza.

Forma alternativa (Sop): Equivalente ad un incantesimo *autometamorfosi* lanciato da uno stregone di 12° livello, tranne per il fatto che un quasit può assumere solo una o due forme non più grandi della taglia media. Le forme comuni includono pipistrelli, millepiedi mostruosi, rospi e lupi.

Rigenerazione (Str): I quasit subiscono danni normali dall'acido e dalle armi sacre e benedette (se d'argento o incantate).

➤ **Uccello stigeo famiglio:** GS -; Bestia Minuscola; DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +4; Vel 3 m, volare 12 m (normale); CA 19 (contatto 16, colto alla sprovvista 15); Att +8 in mischia (1d3-4, contatto); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Attaccarsi, risucchio di sangue; QS Capacità conferite, parla con il padrone, contatto; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +5; For 3, Des 19, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Nascondersi +14 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (contatto).

Attaccarsi (Str): Se un uccello stigeo colpisce con un attacco di contatto, si appende al corpo del nemico (quando è attaccato ha CA 12).

Risucchio di sangue (Str): Un uccello stigeo attaccato provoca 1d4 danni temporanei di Costituzione

ogni round. Non appena esso ha risucchiato 4 punti di Costituzione, si stacca e non può risucchiare sangue prima che siano trascorse 8 ore.

➤ **Vipera immonda famiglio:** GS -; Bestia magica Minuscola; DV 3; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 19 (contatto 15, colto alla sprovvista 16); Att +6 in mischia (veleno, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm (arrotolata)/0 cm; AS Veleno, punire il bene; QS Resistenza al freddo e al fuoco 5, scurovisione 18 m, olfatto acuto, capacità conferite, contatto; RI 2; AL qualsiasi malvagio; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +4; For 6, Des 17, Cos 11, Int 7, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Equilibrio +11, Nascondersi +18, Osservare +8, Scalare +12 (oppure il punteggio del padrone, se migliore); Arma Preferita (morso).

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 11); danno iniziale e secondario 1d6 temporanei alla Costituzione.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno effettua un normale attacco in mischia per infliggere +1 danni contro un avversario buono.

Famigli in combattimento

Poiché il confronto fisico diretto non è esattamente il punto di forza di maghi e stregoni, è probabile che, in quanto tali, non abbiano propensione per il combattimento fisico. Con un famiglio sotto la propria protezione, divengono ancora più riluttanti, se possibile, a gettarsi nella mischia. Persino il famiglio di un personaggio di alto livello, diviene facile preda per un avversario potente al punto di sfidarlo.

La miglior protezione che si possa offrire ad un famiglio quando si partecipa ad un'avventura è quella di lasciarlo a casa, o almeno all'accampamento. Grazie a questa strategia non solo si mantiene il famiglio al sicuro dai pericoli che occorre affrontare, ma si ottiene pure che una fidata sentinella rimanga a guardia dei beni che si possiedono e sia pronta, in caso di necessità, a difenderli. Anche se un famiglio non può impedire un'incursione, può però fornire al padrone testimonianza visibile immediata dell'avvenimento o persino pedinare gli intrusi fino al loro covo.

Fin quando il padrone rimarrà entro 1,6 chilometri di distanza dal famiglio, potrà venire a sapere di un qualsiasi problema istantaneamente (grazie al legame empatico esistente). Superando tale distanza, il padrone potrà comunque ricorrere all'incantesimo *scrutare* per tenersi aggiornato sugli eventi. Il famiglio rappresenta un facile soggetto per un simile tentativo e, a partire dal 13° livello, il padrone sarà in grado di *scrutarlo* senza dover ricorrere all'incantesimo corrispondente o a dispositivi finalizzati a tale scopo.

Se invece un famiglio partecipasse ad un'avventura, è compito del padrone prendere le precauzioni necessarie per evitargli qualsiasi danno.

Minacce fisiche

Nonostante l'incremento alla Classe Armatura e ai punti ferita, un famiglio risulta più vulnerabile del suo padrone negli attacchi in mischia, come pure in quelli a distanza. Tuttavia, esso può sempre occupare lo stesso posto del suo padrone, usufruendo in tal modo di metà copertura. Così facendo, ottiene un modificatore di +4 alla CA e, cosa più importante, i nemici non possono effet-

tuare contro di esso attacchi di opportunità. Il fatto che padrone e famiglia condividano uno spazio non intralaccia nessuno dei due, e ciò grazie al legame empatico (il famiglia si discosta istintivamente dalla traiettoria del padrone, e quest'ultimo evita istintivamente di calpestarlo o inciampare su di esso). Lo svantaggio potrebbe essere qui costituito dal fatto che un attacco indirizzato al famiglia finisca invece per colpire il padrone (vedi pagina 132 del *Manuale del Giocatore*).

In alternativa, il padrone può portare con sé una scatola, una sacca o un altro contenitore in cui il famiglia può nascondersi ricevendo così una copertura totale. Esistono parecchi oggetti magici speciali atti a questo scopo (vedi Capitolo 4: "I ferri del mestiere").

Un padrone attento protegge inoltre il proprio famiglia con la magia difensiva. Grazie alla capacità di condividere gli incantesimi quali *armatura magica*, *distorsione*, *immagine speculare*, *intermittenza*, e *sfoatura*, è possibile riuscirci facilmente.

Minacce magiche

In linea di massima, gli incantesimi ad area rappresentano la minaccia maggiore alla longevità di un famiglia. Per fortuna, la maggior parte di tali incantesimi consente tiri salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, e la capacità eludere migliorato di un famiglia spesso gli permette di evitare il danno di un incantesimo ad area completamente.

Un tiro fallito significa che il famiglia incassa solo metà dei danni. Purtroppo questo potrebbe ancora rivelarsi fatale, dato che un famiglia non ha molti punti ferita. Qualunque cosa volta a migliorare i tiri salvezza sui Riflessi del famiglia, ne migliora automaticamente le probabilità di sopravvivenza. Anche il modificatore di copertura per la condivisione dello stesso spazio tra padrone e famiglia (vedi sopra) garantisce un modificatore di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi, per cui è sempre meglio tenere un famiglia molto vicino, a meno che non si abbiano delle valide ragioni per spedirlo altrove.

Gli incantesimi che forniscono protezione dagli attacchi di energia rappresentano un buon indennizzo contro eventuali fallimenti dei tiri salvezza del famiglia.

A questo proposito *protezione dagli elementi* si rivela efficace, però occorre indovinare esattamente a quale tipo di attacco si andrà incontro. Per fortuna, tale incantesimo può essere condiviso. Se ci si aspetta una battaglia che va per le lunghe, è consigliabile lanciare *globo minore di invulnerabilità* oppure *globo di invulnerabilità*. Questi due incantesimi escludono gli effetti degli incantesimi ostili, permettendo inoltre di lanciare dei controincantesimi senza ostacoli. Naturalmente, se il padrone o il famiglia sono costretti ad abbandonare la sfera immobile dell'incantesimo, perderanno la protezione, ma questa sarà attiva fin tanto che saranno in grado di mantenere la loro posizione.

Effetti in grado di riempire un'area o di colpire bersagli multipli, ma che non consentono tiri salvezza sui Riflessi, sono particolarmente pericolosi per i famiglia.

Ne esistono più di quanti se ne possa pensare: *dardo incantato*, *grido*, *lamento della banshee*, *nebbia acida*, *nube mortale*, *orrido avvizzimento*, i vari incantesimi *parola del potere* e *suono dirompente*, solo per citarne qualcuno. Molti di questi sono incantesimi di alto livello, per cui non c'è bisogno di preoccuparsene troppo, non subito almeno. D'altro canto, se mai occorresse affrontarli, le difese solitamente affidabili non sortirebbero alcun effetto. Ad esempio, *globo minore di invulnerabilità* non è in grado di fermare incantesimi superiori al 3° livello, e *protezione dagli elementi* non è di alcun aiuto contro *orrido avvizzimento*. *Resistenza agli incantesimi* offre una certa protezione praticamente contro tutto, e vale la pena lanciarlo anche se un famiglia possiede già una resistenza agli incantesimi (che l'omonimo incantesimo contribuirà a migliorare). Ma, cosa più importante, padrone e famiglia possono condividere l'incantesimo. Altrettanto efficace è pure *protezione dagli incantesimi* (anche se si tratta di uno di quegli incantesimi piuttosto dispendiosi da lanciare). Se si conoscono gli incantesimi da affrontare, e se nel gruppo di avventurieri vi è un chierico in grado di farlo, si può chiedere che sul famiglia venga lanciato *immunità agli incantesimi*.

Può risultare difficile difendersi contro quegli incantesimi che attaccano direttamente il famiglia, quali ad esempio *dardo incantato*, *charme sui mostri* oppure *dito della morte*, ma molti dei suggerimenti precedenti rimangono validi anche in questi casi.

Gli incantesimi di *charme* e *compulsione* lanciati contro un famiglia, possono rivelarsi gli inconvenienti maggiori ma non per questo essere necessariamente disastrosi. Tutte le volte che un famiglia supera un tiro salvezza contro uno di questi incantesimi (o contro un qualsiasi incantesimo privo di un effetto palesemente fisico), il padrone, se si trova entro 1,6 chilometri di distanza, ne verrà a conoscenza. Infatti, grazie sempre al legame empatico, il famiglia lo informerà circa la forza ostile o il formicolio che percepisce. Se il famiglia non dovesse superare il tiro salvezza, il padrone, se ancora entro 1,6 chilometri di distanza, verrebbe comunque a sapere che c'è qualcosa che non va. C'è poco da fare se un famiglia cade sotto gli effetti di *compulsione*. Se si riesce a raggiungerlo, si può tentare di afferrarlo e tenerlo fermo prima che si faccia del male o faccia qualcosa di pericoloso, oppure si può tentare di dissolvere l'incantesimo. È più facile gestire gli effetti dello *charme*. Se si impartiscono ordini contraddittori ad un famiglia sotto l'effetto di *charme*, questi acquista un nuovo tiro salvezza (a patto che l'incantesimo ne ammetta uno quando si ordina al soggetto di compiere qualcosa che vada contro la sua natura). I padroni più furbi insegnano ai loro famiglia di non eseguire mai gli ordini impartiti dagli sconosciuti né da qualsiasi altra cosa che non sia il padrone in persona. Il famiglia tiene a mente questa raccomandazione e pertanto acquista un nuovo tiro salvezza tutte le volte che riceve un ordine mentre si trova sotto l'effetto di *charme*.

Famigli e oggetti magici

Un bel sistema di difendere un famiglia e assicurargli anche un qualche potere difensivo, è quello di dotarlo di un qualche oggetto magico. Un padrone può acquistare oggetti magici speciali per il proprio famiglia o passargli quelli di cui non ha più bisogno, come per esempio un *anello di protezione+1* se ha acquistato un *anello+2*.

Quali oggetti magici è in grado di usare un famiglia? Dal momento che la maggior parte di tali oggetti si adat-

Appunti per il DM: Recuperare informazioni

Ecco un pratico trucco utilissimo a movimentare un'avventura. Se un giocatore dimenticasse parte dell'arcano sapere che il suo personaggio dovrebbe invece conoscere, il DM può chiedergli di effettuare una prova di Conoscenze (arcane) per risvegliare la memoria del personaggio. Si tratta però di un espediente da usare con moderazione, o il giocatore finirà per pensare di non dover tener a mente i dettagli oppure che non sia lui ad avere la situazione sotto controllo.

CD 10: Recuperare conoscenze comuni come, ad esempio, che le armi d'argento feriscono i licanthropi.

CD 15: Recuperare conoscenze specializzate come, ad esempio, che le creature immonde sono dotate di resistenza al freddo.

CD 20: Recuperare conoscenze esoteriche come, ad esempio, sapere quali incantesimi siano efficaci su un particolare tipo di golem.



ta ad utenti di qualsiasi taglia, la risposta logica è un bel po'. Tuttavia esistono delle restrizioni. I famigli, non essendo degli incantatori, non possono utilizzare oggetti magici a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo. Allo stesso modo, i famigli che non sanno parlare, non possono usare parole di comando. Molti famigli mancano poi di competenza alle armi e di appendici prensili, di conseguenza non possono nemmeno utilizzare le armi. Questo però non esclude pozioni (ovviamente se il famiglio non fosse in grado di aprirne il contenitore e versarle, spetterebbe quindi al padrone farlo), anelli e la maggior parte di quegli oggetti magici che possono essere indossati o trasportati.

A pagina 176 della *Guida del DUNGEON MASTER* viene spiegato dove le creature umanoidi possono indossare vari tipi di oggetti magici. I famigli hanno analoghe collocazioni. Ad esempio, un quadrupede usa le zampe posteriori per gli oggetti da indossare ai piedi, e quelle anteriori per gli oggetti da indossare alle mani. Per quanto riguarda gli uccelli, essi utilizzano arti e piedi come fossero mani e braccia e le ali come fossero gambe e piedi. Le ali di un umanoide o di un quadrupede volante, come un imp o uno pseudodrago, non forniscono una collocazione extra per gli oggetti magici. Le creature possono pure indossare sulle ali o sulle zampe posteriori, ma non su entrambe, oggetti che andrebbero indossati alle gambe. Un serpente indossa gli oggetti lungo il suo corpo o sulla testa.

Il DM può decidere che alcuni oggetti non si addicono alla struttura fisica del famiglio di un giocatore. Quest'ultimo potrebbe allora cercare di persuaderlo a lasciare che il suo gatto indossi degli stivali, citando la famosa fiaba "Il gatto con gli stivali" per esempio, ma di

certo non si può pensare che una vipera indossi degli stivali. Creature quali gufi e pipistrelli non hanno certo un buon rapporto con gli indumenti, che interferiscono con le loro ali. Nella maggior parte dei casi, anche se un famiglio non può utilizzare un determinato oggetto, è possibile costruirne (o farsi costruire) uno equivalente. Ad esempio, sarebbe bello avere per il proprio pipistrello o per il proprio falco un paio di ali della velocità, che funzionerebbero esattamente come gli stivali della velocità.

UNO SGUARDO RAVVICINATO ALLE ABILITÀ

Questa sezione contiene alcuni consigli e suggerimenti per utilizzare al meglio le abilità Conoscenze (arcane) e Sapienza Magica, possedute da molti maghi e stregoni.

Quale abilità utilizzare?

Quando effettuare una prova di Sapienza Magica e quando utilizzare Conoscenze (arcane)? In alcuni casi, i risultati sono simili. È la situazione a determinare la differenza.

Sapienza Magica è la capacità di studiare e comprendere la magia attiva. Questa abilità va utilizzata quando un personaggio cerca di analizzare o identificare un effetto o un'aura magici. Una prova di Sapienza Magica è appropriata ogniqualvolta un personaggio tenti di ricorrere all'esperienza o all'intuito per accertarsi di determinati fenomeni magici, piuttosto che provare a ricordare qualcosa che potrebbe aver letto oppure aver ascoltato da qualche parte.

Conoscenze (arcane) comprende nozioni accademi-

che sulla magia e non richiede un'effettiva pratica delle arti magiche. Molti personaggi che non sono degli incantatori possiedono delle conoscenze in quest'ambito. Questa abilità va utilizzata quando si sta cercando semplicemente di ricordarsi certi fatti inerenti ad un effetto, un luogo, un oggetto oppure una creatura magici.

Tratti distintivi di un laboratorio magico

Tirare 1d10 o scegliere dall'elenco seguente.

Tiro Tratto distintivo

- 1 Cerchio magico di convocazione iscritto sul pavimento o sulla parete.
- 2 Clessidra piena di polvere d'osso che scorre all'insù sfidando la legge di gravità.
- 3 Scheletro rivestito di acciaio di un gigante (o altro mostro grande) sospeso tra le travi del soffitto.
- 4 Fornace alimentata da un elementale del fuoco piccolo.
- 5 Frammento di meteorite, roccia lunare o minerale prelevato da un altro piano di esistenza.
- 6 Mano mummificata di un demone o di un diavolo.
- 7 Portale del diametro di 30 cm, collocato tra le fauci di una grande statua di un leone ruggente, che conduce in una nicchia dimensionale.
- 8 Golem di ferro vincolato come domestico alla stanza a causa di un errore verificatosi al momento della sua creazione.
- 9 Umanoide ibernato in un blocco di ghiaccio che non si scioglie, in grado di comunicare telepaticamente.
- 10 Calderone incantato ribollente; una volta al giorno emette un protoplasma (solitamente) innocuo che muore di norma nel giro di qualche minuto.

Sapienza Magica

Questa abilità consente di identificare gli incantesimi mentre vengono lanciati o mentre se ne manifestano gli effetti. Ha molteplici impieghi e spesso si rivela essenziale. Per ulteriori informazioni consultare pagina 73 del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi durante il lancio

La CD per l'identificazione di un incantesimo mentre viene lanciato è pari a 15 + il livello dell'incantesimo. Chi vi ricorre esamina attentamente l'incantatore, ascoltandone le parole pronunziate per l'incantesimo, osservandone i gesti e notando qualsiasi componente materiale o focus. La CD aumenta di +2 per ognuno di questi elementi che non si è in grado di discernere. Ad esempio, se un avversario lancia un incantesimo senza muoversi e rimanendo in silenzio, la CD della prova di Sapienza Magica aumenta di +4.

Anche la distanza è un fattore determinante. In condizioni di luce normali e con una buona visibilità, si riesce infatti a vedere e analizzare la mimica somatica fino a una distanza di 27 metri e le componenti materiali fino a una distanza di 18 metri. Si riescono a sentire le componenti verbali fino a una distanza di 9 metri, posto che non vi siano interferenze acustiche. Al di là di tali portate, è impossibile discernere gli elementi in questione. Allo stesso modo, se le condizioni contingenti non consentissero di notare un elemento di un incantesimo, la CD aumenterebbe. Ad esempio, se l'incantatore fosse del tutto occultato per l'oscurità o per la nebbia, la CD alla prova di Sapienza Magica aumenterebbe di +4 (dal momento che sarebbe impossibile scorgere i movimenti o le componenti materiali usati dall'incantatore).

Incantesimi già attivi

Risulta utile conoscere la differenza tra *nube maleodorante* e *nube mortale*, oppure se per esempio il trillo che si ode è un normale campanello oppure un incantesimo di *allarme*. La CD per le prove di Sapienza Magica volte all'identificazione degli effetti in atto è pari a 20 + il livello dell'incantesimo. L'incantesimo in questione deve produrre un effetto che si possa vedere, udire, assaggiare, annusare o toccare, come succede ad esempio per *palla di fuoco*, *fulmine*, *nubi*, *nebbie* e *suoni*. Non è possibile identificare effetti che non si riescono a percepire direttamente. Così, ad esempio, è impossibile identificare un *fulmine* solo dal suono che produce. In taluni casi, tuttavia, si può anche

identificare un incantesimo osservandone le conseguenze. Ad esempio, imbattendosi in una creatura *velocizzata*, è facile notarne i movimenti accelerati. Allo stesso modo, si può ricorrere alle prove di Sapienza Magica per stabilire se un oggetto in movimento sia stato animato o sia semplicemente mosso da una *mano magica* o da un'altra forza.

Materiali creati con la magia

L'incantatore è in grado di determinare se una barriera di ferro sia il risultato di un incantesimo *muro di ferro* o se un particolare oggetto sia stato creato con un qualche incantesimo come ad esempio *creazione minore*. Si tratta di una forma di identificazione degli effetti in atto e ha la stessa CD. L'incantatore può comunque effettuare una prova di Sapienza Magica per stabilire se una creatura o un oggetto abbiano subito un incantesimo di *metamorfosi*, benché non possa risalire tuttavia alla forma originaria.

Effetti magici insoliti

Comprendere un effetto magico sconosciuto o inusuale è grosso modo come identificare l'effetto di un incantesimo, e tuttavia non si tratta di un incantesimo. Si possono osservarne gli effetti e tentare congetture sulle conseguenze. Ad esempio, se si trovasse una fontana la cui acqua, se bevuta, provoca la demenza, si potrebbe tentare di dedurne appunto tale effetto. Il DM può richiedere al giocatore di fare qualcosa di rischioso, come toccare o assaggiare quell'acqua.

Stabilire la CD delle prove per un tale utilizzo della Sapienza Magica è buona norma. Una regola di massima è considerare 30 + il livello dell'incantesimo cui l'effetto si avvicina maggiormente. Ad esempio, una CD 37 è ragionevole per l'identificazione della fontana che induce alla demenza, dato che l'incantesimo *demenza* è di 7° livello.

Conoscenze (arcane)

Questa abilità rappresenta la personale raccolta di fatti riguardanti la magia di un incantatore. Si può ricorrere a Conoscenze (arcane) per indovinare cosa potrebbe succedere tentando di utilizzare un particolare oggetto magico o di riconoscere fenomeni magici. Ecco alcuni esempi di quel che si può fare e le CD tipiche per ciascun tentativo.

CD 10: Riconoscere la differenza tra un golem e un oggetto animato.

CD 15: Riconoscere una creatura immonda oppure celestiale.

CD 30: Ricordare la parola d'ordine per una porta chiusa magicamente. La porta in questione deve essere rinomata abbastanza da giustificare che si conosca la parola d'ordine (l'abilità non permette di indovinare le parole d'ordine di qualsiasi porta in cui possa capitare di imbattersi).

MAGHI, STREGONI E IL MONDO CHE LI CIRCONDA

In molte circostanze maghi e stregoni si tengono alla larga dalle faccende che riguardano il mondo. E fanno benissimo, dato che i loro regni appartengono alla sfera esoterica e non fisica. Agli occhi di un profano, le due classi non presentano che differenze minime; entrambe

impiegano immensi poteri magici che nessuno, a meno che non sia versato nell'arcano sapere, riesce a comprendere. Infatti, chiunque osservasse uno stregone o un mago lanciare lo stesso incantesimo vedrebbe entrambi utilizzare identici gesti, parole e materiali.

Agli incantatori, invece le differenze appaiono ovvie e profonde. Un mago pratica la magia attraverso il potere dello studio e della disciplina mentale. Lo stregone perviene agli stessi risultati per virtù dell'innata forza e intuizione.

Tra i due, lo stregone è quello che tende ad appartenere di più al mondo. A causa della sorgente magica scaturiente da un talento innato, non necessita di trascorrere ore e ore di studio meticoloso sopra volumi ammuffiti, affannandosi ad immagazzinare la dose quotidiana di potenziale magico, e ha perciò più tempo da dedicare ad altre attività. Agli occhi degli stregoni, i maghi appaiono spesso come i membri di una cerchia ristretta e pedante, riunendosi, come fanno, in piccole crocchie per blaterare di libri di incantesimi, di formule arcane e dei loro ultimi exploit di magia. Per di più gli stregoni tendono ad essere simpatici, attraenti o entrambe le cose (come può evincersi dal loro alto punteggio di Carisma). Come risultato le loro relazioni sociali sono di gran lunga più facili di quanto non lo siano invece per i maghi, anche se in pochi possiedono la maestria sociale dei bardi. Inoltre, gli stregoni tendono a muoversi con prudenza tra la gente comune, sapendo che la maggior parte delle persone teme infatti il potere della magia arcana, e che la diffusa credenza che negli stregoni scorra sangue di drago non facilita certo le cose.

I maghi, per necessità, sono più isolati rispetto agli stregoni, ma, sempre per necessità, sono anche meno introversi. Non sono in grado di gestire la loro magia interrogando semplicemente la mente e l'anima, vale a dire alla maniera degli stregoni, devono al contrario ricercare fonti esterne di conoscenza e comprensione. Solitamente trovano quello di cui hanno bisogno nei libri, ma possono anche apprenderlo da altri maghi. Due maghi che studiano insieme possono trarne enormi vantaggi, soprattutto se mettono in condivisione i loro libri di incantesimi. Gli stregoni potrebbero offrirsi reciproco supporto morale, scambiarsi le loro tecniche di meditazione preferite o riferire delle più recenti scoperte personali, ma raramente una tale collaborazione produce il tipo di risultati tangibili che i maghi possono raggiungere lavorando insieme. Agli occhi dei maghi, d'altra parte, gli stregoni appaiono superficiali e indolenti, dotati di un innato talento per la magia, ma incapaci o riluttanti ad apprendere alla perfezione le arti arcane.

Divenire mago

Chiunque sia in grado di comprendere la teoria e le tecniche della magia arcana ha le carte in regola per diventare mago. Di solito, una tale comprensione si manifesta dopo un lungo periodo di apprendistato sotto un mago esperto, oppure dopo un corso di studi presso un'accademia o un'altra istituzione. Lo studente di magia arcana inizia con le nozioni basilari leggendo libri di incantesimi, successivamente tenta di misurarsi con un paio di incantesimi. Una volta che abbia compreso come prepararli, è di norma pronto ad apprendere almeno un incantesimo di 1° livello. Una volta fatto questo, acquisire nuove abilità e conoscenze è solo questione di esperienza e di applicazione.

Divenire stregone

La maggior parte degli stregoni sviluppa dei rudimentali poteri durante la pubertà, spesso creando spontaneamente degli effetti magici in condizioni di stress emotivo. Comunemente si ritiene che gli stregoni abbiano almeno una goccia di sangue di drago che scorre nelle vene, cosa che spiegherebbe le loro capacità magiche. Questo potrebbe non essere interamente vero, la natura delle loro capacità appare svariata come gli stregoni stessi. Alcuni hanno realmente dei draghi come antenati (o altre ascendenze che vantano un qualche tipo di retaggio magico, come creature immonde o celestiali). Molti stregoni dichiarano di essere in contatto con spiriti che conferiscono loro magici poteri. Tali spiriti potrebbero essere quelli degli avi, di protettori extraplanari, folletti o semplicemente sorgenti di energia magica che giacciono in certi luoghi. Altri stregoni portano con sé feticci o totem che (a quel che si dice) potenziano i loro incantesimi.

Qualunque sia la verità riguardo alle capacità magiche degli stregoni, è un dato di fatto che essi giungano tardi ai loro poteri, spesso dopo aver intrapreso la carriera degli avventurieri. Dichiarano solitamente di aver scoperto certi poteri magici latenti che erano in grado di sviluppare e controllare, così come una persona potrebbe sviluppare l'abilità di suonare uno strumento musicale o di scrivere poesie.

Ruoli da mago e da stregone

A causa delle loro conoscenze arcane e dei loro poteri magici, maghi e stregoni ricoprono spesso ruoli specifici all'interno della società. Generalmente finiscono per rientrare in una delle seguenti categorie:

Artiglieria: L'incantatore appartenente a questa categoria fornisce potere offensivo ad un'armata o altro gruppo, usando incantesimi quali *palla di fuoco*. Eccellono in questo ruolo stregoni e invocatori.

Protettore: Gli incantatori operano in qualità di guardiani o sentinelle, erigendo barriere contro assalti magici e vigilando contro altri pericoli. In questo compito divinatori e abiuratori sono i migliori.

Consigliere: Si tratta di consulenti o saggi che indagano al fine di ottenere informazioni, coadiuvano nell'escogitare piani e, addirittura, forniscono un'istruzione in diverse discipline. In tale attività, grazie al loro sapiente esercizio nella ricerca e nella crescita personale, si distinguono i maghi.

Factotum: Può essere un diplomatico o un moderatore, i cui compiti possono essere talmente svariati da andare dallo sbrogliare le intricate matasse della politica, al raccogliere informazioni, al trovare la maniera di aggirare o sconfiggere gli ostacoli. Gli stregoni svolgono bene un tale ruolo, traendo profitto dalle abilità sociali ben sviluppate e dalla capacità di lanciare più volte lo stesso incantesimo.

Combinazione: Si tratta di un mix di svariati incarichi che il personaggio ricopre simultaneamente. Il classico mago di corte, ad esempio è sia consigliere sia protettore. E un incantatore avventuriero è spesso chiamato a risolvere un buon numero di situazioni diversissime tra loro. I maghi, che solitamente possiedono una più vasta gamma di incantesimi e abilità, di norma se la cavano meglio degli stregoni nei ruoli combinati.

ORGANIZZAZIONI: PER MOLTI MA NON PER TUTTI!

Gli incantatori arcani sono spesso dei solitari. Sono riservati, gelosi delle loro conoscenze e dei loro poteri, egoisti e avidi della dottrina magica. Tuttavia, non tutti sono degli individualisti, e quanti sono uniti da convinzioni simili o da impegni comuni spesso si riuniscono in gruppi organizzati. Alcuni di questi, incluse varie accademie di magia, hanno resistito nel corso dei secoli acquistandosi la stima e il rispetto delle comunità al cui interno risiedono. Altri sono gruppi più giovani o più riservati, o entrambe le cose, e di solito suscitano il sospetto della gente presso cui operano.

Un incantatore può tentare di unirsi ad una specifica organizzazione magica per guadagnare certi vantaggi in cambio di rette, di missioni o di altri obblighi. Alcuni di queste sono affiliazioni molto libere che l'incantatore può ignorare o riconoscere a sua discrezione. Altre sono fondate su basi più solide e includono una sala capitolare o altri luoghi di incontro permanenti.

Un'organizzazione libera esiste principalmente allo scopo di divulgare le informazioni tra i suoi membri. Può persino non avere un punto di ritrovo fisso, tenendo le proprie riunioni in locali presi in affitto o in altri posti stravaganti. Le organizzazioni più formali richiedono una vera e propria devozione da parte dei loro membri, per quanto un tale comportamento venga poi ricompensato con vantaggi tanto attinenti al mondo reale quanto magici. Talvolta simili organizzazioni sono la fonte di una determinata classe di prestigio.

Questa sezione descrive varie organizzazioni di incantatori. Come sempre il DM ha l'ultima parola sulla decisione di includere o meno una data organizzazione nella propria campagna. Laddove un'organizzazione sia legata ad una classe di prestigio (vedi Capitolo 3: "Classi di prestigio"), è meglio usarle entrambe se si sta pensando di usarne una. Ogni elenco include le voci dei requisiti e dei vantaggi per i propri membri, insieme ai dati fondamentali dei leader. Sono state pure incluse statistiche dettagliate relative a pochi importanti leader e, nel caso dell'Ordine Arcano, persino una mappa (vedi pagina 26), ma molte sono state semplicemente abbozzate. Alcune organizzazioni sono poco più che leggende per le persone comuni. Tali entità di cui si parla sottovoce, possono rappresentare degli ottimi spunti per avventure.

Bacchette Spezzate

Quella delle Bacchette Spezzate è una gilda di incantatori che uccidono per denaro.

Condizioni di associazione: Non sono richieste né una quota di iscrizione né rette annuali. I membri devono però accettare i contratti assegnati dal consiglio direttivo della gilda.

Benefici: I membri di alto rango ricevono ricompense in denaro per aver adempiuto ai loro contratti. L'ammontare dei pagamenti varia a seconda della difficoltà e della finalità di particolari lavori. Gli assassini indipendenti di qualsiasi banda operante nella stessa comunità di un

agente delle Bacchette Spezzate sono considerati bersagli al pari di chiunque altro.

Consiglio direttivo: Uno stregone di nome Inverno è alla guida delle Bacchette Spezzate. Inverno non lascia mai la cittadella della gilda, o comunque mai senza un buon travestimento. E le opzioni di travestimento a disposizione di un drago bianco con livelli da ladro, stregone e assassino sono piuttosto vaste.

Quartier generale: La gilda opera all'esterno di una cittadella nascosta attraverso la magia, che si trova con ogni probabilità su di un semipiano costruito da un mago. Il luogo preciso rimane un segreto ben custodito.

Quanti sono interessati nei servizi offerti dalla gilda delle Bacchette Spezzate ne attirano l'attenzione abbozzando con il sangue il segno della gilda (un bastone spezzato) sul lato interno di una porta. Tramite un metodo segreto di scrutamento, viene determinata la posizione di tali segnali, dopo di che un rappresentante delle Bacchette Spezzate si mette in contatto con il committente.

Cacciatori di Bestie

I Cacciatori di Bestie sono incantatori interessati allo studio delle creature. Basano la loro erudizione tanto su referenze materiali quanto sull'esperienza personale, allevando un vasto serraglio che viene tenuto a disposizione degli iscritti.

Condizioni di associazione: È richiesta una quota di 100 mo da versare al momento dell'iscrizione. La retta annuale è di 10 mo, e viene anche chiesto ai membri di contribuire alla colletta di consultazione.

Benefici: Ai membri di alto rango è consentito l'uso della Sala Grande, una vasta biblioteca che raccoglie volumi sulle creature. Consultare i libri della biblioteca conferisce un modificatore di competenza +2 su qualsiasi prova di Conoscenze concernente le bestie magiche e altre creature mostruose.

Consiglio direttivo: Il ruolo di Capo Cacciatore viene ricoperto da uno dei membri dopo una votazione che si tiene ogni tre anni. Attualmente riveste tale ruolo Rotherli Smalls (umana str13; Addestrare Animali +16 [i DM sono liberi di scegliere le aree di focus per adattare alle proprie campagne], Empatia Animale +16).

Quartier generale Base operativa dei Cacciatori di Bestie è la Sala Grande. Tre grandi stanze di riunioni sono attigue alla biblioteca centrale. I dungeon sotterranei contengono una collezione consultabile di campioni, tenuta costantemente aggiornata e che si compone di strani mostri, animali crudeli e bestie magiche. Si dice che i tunnel naturali conducano molto più in profondità, congiungendosi con il Sottosuolo ove i membri alle volte organizzano spedizioni con lo scopo di catturare altre creature.

Escrrier

Si tratta di una rete di incantatori che gradiscono tenersi in contatto.

Condizioni di associazione: La quota di iscrizione ammonta all'esorbitante somma di 20.000 mo, ma non vi sono rette annuali da pagare. Comunque, ogni membro deve restare in contatto con gli altri.

Benefici: Gli Escrrier sono un'associazione informale e hanno in comune solo un fermaglio che ogni membro riceve all'atto dell'iniziazione. Tale fermaglio consente ad ogni membro di contattare, due volte al giorno, gli altri membri che indossano a loro volta il proprio fermaglio.

Fermaglio degli Escrrier

Questo magico oggetto in vetro e metallo, consente a chi lo indossa di contattare, due volte al giorno, qualsiasi altra creatura indossi un fermaglio simile come se ricorresse all'incantesimo *inviare*. Si tratta di una capacità magica che richiede un'azione standard che non comporta un attacco di opportunità. Le creature che non indossano un *fermaglio degli Escrrier* non possono essere contattate attraverso questo oggetto. Il fermaglio non funziona nelle aree di magia morta o attraverso i piani di esistenza. Ha CA 13, 1 pf, durezza 5 e CD di rottura 18.

Livello dell'incantatore: 5°;
Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, *inviare*; **Prezzo di Mercato:** 20.000 mo; **Peso:** -.

Sostanzialmente, i membri formano una sorta di rete di comunicazione magica che collega ogni fermaglio (infatti spesso questo collegamento viene chiamato Rete). La "quota di iscrizione" costituisce in realtà il costo per la fabbricazione di tale fermaglio, la cui creazione è un segreto ben custodito.

Consiglio direttivo: Gli Escrier non hanno capi né sottoposti, e nemmeno osservano un credo comune che non sia il desiderio di tenersi in contatto. Di regola, le notizie viaggiano attraverso i "Fermagli degli Escrier" più veloci che con qualsiasi altro mezzo. A volte, i membri più audaci si uniscono a compagnie di avventurieri solo per creare un avvincente diversivo per la Rete.

Quartier generale L'organizzazione è formata da una rete decentralizzata senza un quartier generale conosciuto. Se esiste un luogo fisico che funziona da base, allora si tratta di un segreto molto ben custodito.

Incantaspade

Questi incantatori sono esperti di magia arcana come di combattimento, e non disdegnano essere mercenari.

Condizioni di associazione: Non si deve pagare una quota di iscrizione, mentre la retta annuale è di 100 mo. I membri devono prendere parte alla Grande Mischia di Spade e Incantesimi che si svolge ogni anno nell'arena della Casa Capitolare (vedi sotto).

Benefici: Gli incantatori che desiderino coniugare l'arte della magia a quella della guerra sono i benvenuti nelle sale e nell'arena della Casa Capitolare. I membri di provata esperienza sorvegliano quelli meno esperti, e gli studenti che presentassero particolari requisiti possono avanzare di livelli nella classe di prestigio degli incantaspade (vedi Capitolo 3: "Classi di prestigio").

La Casa Capitolare offre un atrio pubblico dove quanti fossero interessati ad usufruire delle capacità di incantatori e spadaccini dei membri dell'associazione, possono imbucare le loro offerte di lavoro. I membri dell'associazione richiedono un equo compenso per i propri servizi, generalmente si tratta di una parte del tesoro ritrovato o di un salario base di 10 mo al giorno più le spese, a seconda di quale sia la soluzione più remunerativa.

Consiglio direttivo: Il capo degli incantaspade è il Campione Supremo, scelto ogni dieci anni nel corso della Grande Mischia attraverso una serie di duelli. Solo raramente i duelli si concludono con la morte di uno dei partecipanti (almeno, con una morte non definitiva). L'attuale Campionessa Suprema è Haile l'Invincibile.

➤ **Haile l'Invincibile:** Umana Grr1/Mag7/Incantaspade10; GS 18; Umanoide Medio (umana); DV 1d10 + 7d4 + 10d8 + 36; pf 99; Iniz +2; Vel 6 m; CA 32 (contatto 15, colta alla sprovvista 32; 50% probabilità di essere mancata); Att +21/+16/+11 in mischia (1d8+9+1d6 elettricità, spada lunga folgorante dell'energia luminosa+5); AS Canalizzare Incantesimo III (vedi Capitolo 3: "Classi di prestigio"); QS Arma segreta dell'incantaspade (l'arma contiene attualmente cinque cura ferite gravi e un vigore), Donnola famiglia (vedi sotto); AL CB; TS Temp +13, Rifl +9, Vol +12; For 18, Des 14, Cos 14, Int 17, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +21, Osservare +15, Saltare +15, Sapienza Magica +21, Scalare +15; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Creare Armi e Armature, Estrazione Rapida, Incalzare Potenziato, Incalzare, Incantesimi Concatenati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo

Inarrestabile Superiore, Incantesimo Inarrestabile, Mescolare Pozioni, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati: (4/5/5/5/3/3/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo, 10% probabilità di fallimento): 0 - aprire/chiudere, frastornare, mano magica, raggio di gelo; 1° - caduta morbida, colpo accurato (3), scudo; 2° - forza straordinaria, grazia felina, protezione dalle frecce, vedere invisibilità, vigore; 3° - dissolvi magie, fulmine, protezione dagli elementi, velocità (2); 4° - allucinazione mortale, pelle di pietra, tempesta di ghiaccio; 5° - blocca mostri, colpo accurato (rapido), freccia acida di Melf (concatenata); 6° - trasformazione di Tenser (2).

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+5, spada lunga folgorante dell'energia luminosa+5, mantello della distorsione, mezza armatura di resistenza agli incantesimi+5 (RI 19), anello di protezione+5.

➤ **Jumoke:** Donnola famiglia; GS -; Bestia magica minuscola; DV 7; pf 49; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 18 (contatto 14, colto alla sprovvista 16); Att +15/+10/+5 (1d3-4, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; QS Conferisce un bonus +2 ai tiri salvezza sui Riflessi, capacità conferite; AL CB; TS Temp +11, Rifl +9, Vol +13; For 3, Des 15, Cos 10, Int 11, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +15, Scalare +15; Arma Preferita (morso).

Capacità conferite: Sensi acuti, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, contatto, parlare con il padrone, parla con i mustelidi (vedi la sezione "Famigli", sopra).

Quartier generale L'organizzazione possiede e ha la propria base nella Casa Capitolare, una struttura simile ad una fortezza, somigliante più ad un castello che ad un palazzo. Vi si trovano biblioteche, laboratori magici e dungeon oscuri. Accanto alla costruzione si trova una grande arena. Spesso viene affittata ad altre organizzazioni, ma di solito è riservata a speciali sessioni di pratica e naturalmente è il luogo deputato allo svolgimento della Grande Mischia di Spade e Incantesimi annuale. Tale evento richiama sempre grandi folle di spettatori, molti dei quali scommettono sui duelli dei maghi spadaccini.

Lega dei Divinatori

La Lega dei Divinatori è un'associazione professionale di incantatori esperti nella Divinazione.

Condizioni di associazione: Esiste una quota di iscrizione di 300 mo e una retta annuale di 60 mo. I membri devono inoltre superare un esame annuale per continuare a far parte dell'associazione.

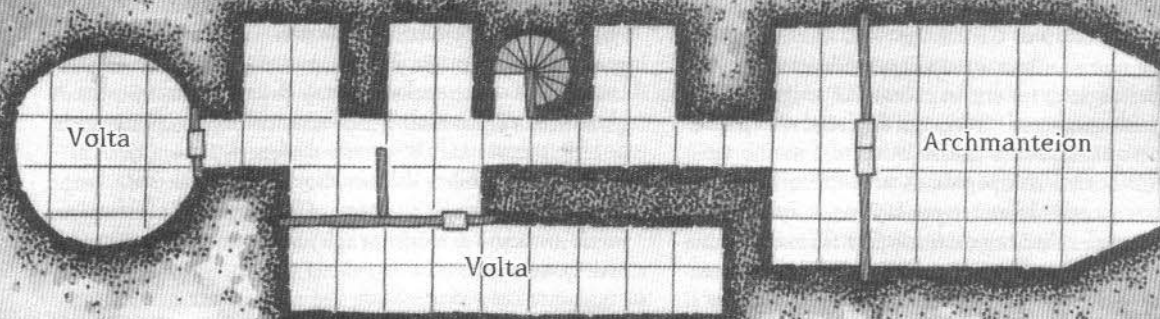
Benefici: I membri di altro rango compaiono su una lista di divinatori riconosciuti. I membri del consiglio hanno il compito di richiamare l'attenzione sulla capacità divinatoria di un incantatore e indirizzare in questo modo verso di lui i potenziali clienti. I membri del governo di norma preferiscono rivolgersi a quei divinatori che sono membri della Lega, esattamente come quei ricchi proprietari che vogliono la miglior divinazione che il denaro possa comprare.

Consiglio direttivo: Il dirigente che attualmente presiede la Lega dei Divinatori è Avulth Corbandu (elfo, Mag12; Scrutare +18). La sua principale responsabilità è quella di occuparsi degli esami annuali di divinazione sostenuti dai membri.

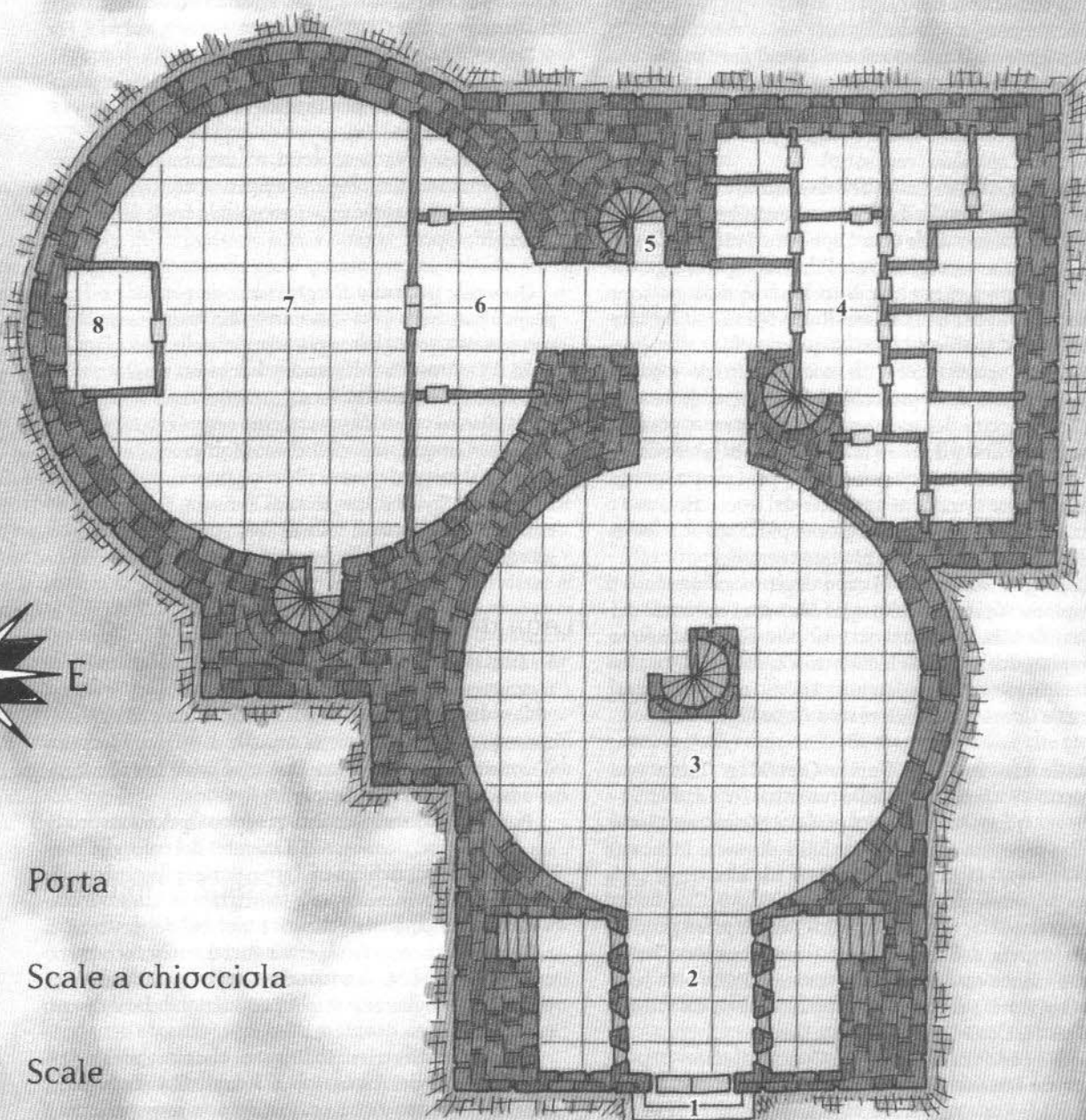
Quartier generale La Lega dei Divinatori non ha uffici

Mappa dell'Ordine Arcano

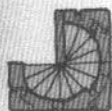
Livello
sotterraneo



Livello
principale



Porta



Scale a chiocciola



Scale

Un quadrato = 3 metri

centrali. I membri si incontrano una volta all'anno, in un luogo che non viene mai nominato, i membri devono risalire a tale luogo per mezzo della divinazione (o venire a sapere di che luogo si tratta attraverso metodi più mondani).

Ordine Arcano

L'Ordine Arcano è un consolidato collegio di maghi. Qui la magia viene insegnata e indagata e i membri beneficiano della condivisione delle proprie conoscenze. "Divulga o soccombi" è ben più di un modo di dire nell'ambiente dell'accademia arcana.

Condizioni di associazione: La retta è di 30 mo al mese. Ogni membro deve presentarsi al campus almeno una volta ogni sei mesi per assolvere alle eventuali commissioni speciali che possono venirgli assegnate.

Benefici: Gli incantatori che entrano a far parte dell'Ordine Arcano acquistano la classe di prestigio ad esso associata (vedi alla voce "Mago dell'Ordine Arcano" nel Capitolo 3: "Classi di prestigio"). Tra i benefici sono inclusi: l'alloggio, l'aumento del potere magico, opportunità sociali e oggetti magici, come descritto nella classe di prestigio.

Consiglio direttivo: Il cancelliere Japheth l'Arcano è a capo del collegio e ne dirige le ricerche. È ossessionato dai segreti che si celano dietro un'antica grammatica magica, conosciuta come l'Aleph o il Linguaggio Primevo. Vengono scoperti sparuti stralci di informazioni di questo sapere arcano e andarono dispersi negli anni passati. Alcuni sostengono che i talenti di metamagia siano appunto il frutto di tali conoscenze. Japheth sa che sono stati svelati solo i frammenti più piccoli di tutta la grammatica magica, e cerca quindi di espandere la sua conoscenza tramite la ricerca e gli scavi condotti in promettenti siti archeologici.

➤ **Japheth l'Arcano:** Umano Mag9/Mago della gilda10; GS 19; Umanoide medio (umano); DV 19d4+38; pf 78; Iniz +2; Vel 9 m; CA 32 (contatto 17, colto alla sprovvista 30); Att +12/+7 in mischia (1d6+3, *bastone del potere*, danni raddoppiati con carica); AS Polla Magica III (vedi Capitolo 3: "Classi di prestigio"), corvo famiglio (vedi sotto); AL CB; TS Temp +10, Rifl +10, Vol +16; For 12, Des 15, Cos 14, Int 25 (19), Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: Alchimia +29, Concentrazione +22, Conoscenze (arcano) +29, Conoscenze (storia) +29, Parlare Linguaggi (Abissale, Aquan, Auran, Celestiale, Draconico, Elfico, Gnomesco, Ignan, Silvano, Terran), Professione (archeologo) +11, Sapienza Magica +29, Scrutare +29; Creare Bacchette, Creare Bastoni, Incantesimi Cooperativi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Solenni, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Innato (raggio di indebolimento), Padronanza degli Incantesimi (globo di invulnerabilità, individuazione del magico, invisibilità migliorata, lettura del magico, teletrasporto senza errore, velocità, volare), Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati: (4/6/6/6/5/5/5/3/(4)3; CD base = 17 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica; 1° - armatura magica, caduta morbida, protezione dal male (solenne), scudo, servitore inosservato, sonno (solenne); 2° - risata incontenibile di Tasha (solenne), protezione dalle frecce, serratura arcana, vedere invisibilità (solenne), vigore (2); 3° - dissolvi magie (2), palla di fuoco, protezione dagli elementi, velocità, volare; 4° - globo minore di invulnerabilità (solenne), individuazione dello scrutamento (solenne), invisibilità migliorata, pelle di pietra, sfera elastica di Otiluke; 5° - blocca mostri (solenne), dominare persone, invisibilità migliorata (2), tentacoli neri di Evard; 6° -

campo anti-magia, contingenza, disintegrazione, globo di invulnerabilità, visione del vero; 7° - desiderio limitato, esilio (solenne), parola del potere stordire, spruzzo prismatico (solenne), teletrasporto senza errore; 8° - clone, corpo di ferro, evoca mostri VIII; 9° - dominare mostri, fermare il tempo, raggio di indebolimento (innato, solenne), teletrasporto rapido.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+5, bracciali dell'armatura+8, mantello della forma eterea, fascia dell'intelletto+6, 3 pozioni di cura ferite gravi, anello di protezione+5, anello di rifletti incantesimo, pergamena di velocità, pergamena di spruzzo prismatico, pergamena di vedere invisibilità, pergamena di teletrasporto, bastone del potere (40 cariche).

➤ **Raphael:** Corvo famiglio; GS -; Bestia magica minuscola; DV 9; pf 39; Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (normale); CA 19 (contatto 14, colto alla sprovvista 17); Att +11/+6 in mischia (1d4, artigli); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; QS Parla il Comune, capacità conferite; AL CB; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +15; For 1, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6 (più il punteggiaggio di Japheth); Arma Preferita (artigli).

Capacità conferite: Sensi acuti, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, contatto, parla con il padrone, parla con gli uccelli.

Quartier generale

Il campus dell'Ordine Arcano è chiamato Mathghamhna. Ha una storia singolare, non ultimo perché le sue torri, le sue camere del tesoro, le aule e i laboratori sono scavati nel cratere di un vulcano preistorico ormai inattivo. Intricato e somigliante nella struttura a un castello, l'interno del collegio è immenso. Volte sotterranee custodiscono magici tesori segreti, mentre aule e laboratori a livello della superficie vengono frequentati quotidianamente da studenti e incantatori professionisti dell'arcana.

Gli aspiranti maghi (e un esiguo numero di stregoni) svolgono il proprio apprendistato al collegio e rimangono buona parte dell'anno all'interno delle sale del Mathghamhna, come fanno pure i membri del consiglio che istruiscono gli apprendisti e gli incantatori ai primi livelli. Oltre duecento incantatori proclamano la loro appartenenza all'Ordine, con la differenza che non risiedono permanentemente all'interno della gilda, anche se sono i benvenuti a fermarsi per un certo periodo.

1. Ingresso: Una serie di porte di ferro incantate, delle dimensioni di 9 metri per 9 metri per 60 cm, è a guardia del vasto ingresso principale. Le porte sono decorate con altorilievi raffiguranti gargoyle e draghi impegnati in un conflitto senza fine. Di norma le porte sono lasciate aperte durante il giorno ma di notte, o nel caso in cui il collegio si trovi sotto la minaccia di un attacco, vengono chiuse e serrate magicamente.

➤ **Porte di ferro enormi:** Spessore 60 cm; durezza 10; pf 720; CA 3; CD per sfondarle 60; Scassinare Serrature (serratura arcana, incantatore di 15° livello).

2. Grande accesso: I pavimenti di questa sala sono interamente in marmo, mentre una fascia di affreschi ne adorna pareti e soffitto, descrivendo cime tuonanti sulle quali trovano dimora favolosi castelli. Dieci guardie (Com5) sempre visibili vi prestano servizio. Lungo il perimetro del salone si dislocano feritoie difficili da individuare (CD 25 alle prove di Osservare), che costituiscono per ulteriori dieci guardie fornite di arco (Com7) una posizione strategica contro gli ospiti indesiderati.

3. Vestibolo superiore: Nelle intenzioni dei costrut-

tori, pienamente riuscite, questo locale doveva ispirare un timore riverenziale. Ha un diametro di 27 metri e un'altezza di 36. Una grandissima rampa di scale a chiocciola trova il proprio supporto lungo il pilastro centrale, fungendo da via di collegamento a tutta una serie di balconate nascoste e gallerie superiori. Le gallerie conducono ai dormitori degli apprendisti, alle aule di vario genere, ai laboratori degli studenti, ai laboratori magici privati riservati ai membri del consiglio e ad altre meraviglie, incluso un giardino magico.

Un'immensa collezione di statue di pietra raffiguranti draghi, unicorni, pegasi e altre bestie magiche adorna le pareti a volta dell'interno, illuminata da *torce perenni* colorate con giochi di luci la cui resa sia il più possibile d'effetto. Si dice che quattro delle statue più grandi siano in realtà golem di pietra che tornerebbero ad animarsi qualora il collegio dovesse trovarsi sotto la minaccia di un attacco.

Questo salone svolge pure la funzione di punto di raccolta principale nelle occasioni importanti, poiché è grande a sufficienza da ospitare contemporaneamente il corpo studentesco, i membri del consiglio, nonché gli incantatori in visita.

4. Quartieri per gli ospiti: Questo atrio conduce a numerose stanze degli ospiti tenute pronte per i membri importanti della gilda che giungono in visita. Altri quartieri per gli ospiti si possono trovare oltre la tromba delle scale secondarie (area 5).

5. Tromba delle scale secondarie: Un'altra grande scala a chiocciola conduce a diverse gallerie superiori, aule e altri locali già raggiungibili dalla rampa di scale principale ubicata nel vestibolo superiore (vedi area 3). In basso si trovano le cucine, in cui uno staff scelto prepara i pasti per tutti coloro che risiedono nel collegio.

La rampa di scale conduce pure ad un livello sotterraneo ubicato in profondità al di sotto del collegio. Vi si trova una grande varietà di camere piuttosto interessanti, inclusa la leggendaria tesoreria del collegio e l'ancor più leggendario Archmanteion, il laboratorio magico privato e la camera degli artefatti di Japhet l'Arcano in persona.

6. Atrio della biblioteca: In questa camera sono disposte con gusto bellissime sculture, comode sedie e panchine, oltre a tavoli da lettura illuminati da luci magiche. Le stanze attigue conducono a camere private di lettura/incontro.

7. Grande biblioteca: Le doppie porte antistanti sono chiuse magicamente a chiave tramite un complicato incantesimo (incantatore di 15° livello) e consentono l'accesso solo ai membri o agli apprendisti dell'ordine arcano.

La Grande Biblioteca ospita una pletora di conoscenza magica esoterica disposta in bell'ordine su pesanti scaffali di quercia che si innalzano fino al soffitto alto 7,5 metri (molti dei volumi sono accessibili solo tramite scale animate a cui si può comandare di dirigersi magicamente allo scaffale desiderato). Gli argomenti contemplati spaziano su quasi tutto il vasto scibile magico, inglobando la filosofia degli incantesimi arcani, i miti e gli eventi magici riguardanti bestie, divinità e artefatti, miriadi di teorie sull'origine della magia, oltre a libri tenuti accuratamente sotto chiave che trattano delle Arti Oscure (solo per la consultazione), elenchi di piani di esistenza alternativi teoretici e molto, molto altro ancora.

I volumi che saltano subito all'occhio all'interno della biblioteca per la loro rilevanza sono dei tomi che contengono una selezione di incantesimi 0, 1° e 2° livello (tutti quelli elencati nel *Manuale del Giocatore*). Tali incantesimi sono stati pazientemente raccolti dagli incantatori

dell'Ordine e costituiscono un'inestimabile risorsa per i membri della gilda.

Una piccola scala a chiocciola conduce in basso fino a una rilegatoria, ove si trovano carta, presse per pergamene e scorte di inchiostro.

8. Studio del cancelliere: I quartieri privati di Japheth l'Arcano sono ubicati sul livello superiore, attigualmente alle altre stanze private dei membri del consiglio, tuttavia egli preferisce avere il suo studio e il suo ufficio nei pressi della Grande Biblioteca. Quando lo studio è libero, le porte di ferro ornate di altorilievi sono chiuse a chiave con la magia arca (incantatore di 19° livello).

La stanza contiene comode sedie, divani e un *servitore inosservato* in servizio permanente che esegue piccole commissioni per Japheth. Lo studio funge anche da biblioteca privata e contiene perciò parecchi tomi rari che trattano di soggetti arcani, preziosissimi per i collezionisti e per quanti sono interessati nell'ampliare le proprie conoscenze arcaiche. Uno dei tanti libri di incantesimi è esposto in bella mostra sotto una campana di vetro su di un leggìo protetto magicamente. Japhet lo si può spesso trovare in questa stanza, immerso nella lettura di un interessante tomo, a colloquio con uno o più membri del consiglio o impegnato, rinunciando a parte del suo preziosissimo tempo, a discutere di questioni disciplinari con un paio di potenziali apprendisti.

Regilandia

Pochi fortunati incantatori hanno formato la loro personale isola-nazione sotto la reggenza di una regina magica e benevolente.

Condizioni di associazione: Molti cittadini nati a Regilandia non possiedono capacità magiche, sebbene un buon numero di essi abbandonino il regno non appena raggiunta la maggiore età. L'immigrazione è consentita, ma hanno diritto di piena cittadinanza solo coloro che possono dimostrare di possedere reali capacità magiche. Gli immigrati devono disconoscere qualsiasi precedente cittadinanza e trascorrere almeno due mesi ogni anno presso la loro nuova nazione di adozione. La popolazione totale di Regilandia oscilla intorno alle 10.000 unità di cui circa la metà è composta di incantatori arcani di qualche tipo.

Benefici: A tutti i cittadini in grado di lanciare incantesimi viene garantito un domicilio e il libero accesso alla biblioteca del reame presso la capitale Murai. I cittadini possono contare sulla protezione della Corona nel momento in cui entrano nel paese, ma la regina ripudia comunque qualsiasi cittadino che compia atti criminali in suolo straniero e poi fugga ricercando asilo sull'isola. L'economia del reame è solida, e vi sono pochi indigenti.

Consiglio direttivo: La regina DiFate ha assunto la reggenza di Regilandia da talmente tanto tempo che nessuno riesce a ricordarlo. Si dice che il suo potere superi quello di qualsiasi altro incantatore mortale. Tutti amano la regina, e comunque bisogna dire che si tratta di una reggente nobile e capace.

Quartier generale I cittadini di Regilandia vivono su di un'isola magica. L'isola si muove, seguendo una rotta commerciale prestabilita attraverso gli oceani del mondo, ma in situazioni di emergenza, la regina può ridisegnare la rotta dell'isola secondo la sua volontà. Essendo satura di magia, l'isola mobile è piena di meraviglie: laghi stregati, castelli viventi, boschetti di alberi senzienti e magiche tecnologie di tutti i tipi.

Sapienti della Fiamma

Questi incantatori amano molto il fuoco, lo amano davvero tanto.

Condizioni di associazione: Non sono richieste né una quota di iscrizione né rette annuali, ma i futuri membri devono essere sapienti elementali con un focus fuoco (vedi Capitolo 3: "Classi di prestigio"). Quanti cercano di unirsi ai Sapienti della Fiamma devono dapprima riuscire ad individuare la loro base solitaria (vedi sotto). Tuttavia, una volta trovata, i Sapienti accolgono ogni aspirante che abbia i requisiti per entrare a far parte dell'associazione o che abbia comunque compiuto i passi necessari nella giusta direzione pur di rispondere a tali requisiti.

Benefici: I Sapienti della Fiamma fanno parte di una compagnia di pari, liberi di risiedere in un ambiente idoneo alla loro pratica, e si avvantaggiano della vicinanza di alcuni dei più famosi maghi del fuoco mai esistiti.

Naturalmente si può essere membri dell'associazione senza rimanere stabilmente in un luogo. Infatti, numerosi Sapienti si spostano continuamente verso luoghi lontani e ne fanno ritorno solo per riportare oggetti magici che siano di interesse per il consiglio direttivo, oppure solo per prendersi un periodo di riposo prima di ritornare a viaggiare.

Consiglio direttivo: I Sapienti rispettano profondamente Mearlisha Quarto Somida, altrimenti conosciuto come la Forma del Fuoco. Mearlisha ha assunto questo titolo da due anni, cioè più a lungo di qualsiasi altro precedente aspirante. La maggior parte dei sapienti elementali, una volta raggiunta la perfezione elementale, perdono gradualmente ogni interesse per qualsiasi altra faccenda del mondo materiale e ricercano invece la comunione con il loro elemento nei Piani Interni.

Quartier generale: La base operativa dei Sapienti, chiamata la Roccaforte di Fiamma, si trova parzialmente sospesa sul bordo di un vulcano semi attivo. Contiene una gran varietà di camere protette per quanti non fossero ancora a buon punto sul sentiero che hanno scelto di percorrere, oltre che naturalmente per i vari servitori, oggetti magici e aspiranti occasionali. Eblard Sizfer ha il compito di tener in ordine e accoglienti tali stanze.

Oltre le stanze protette esistono poi altre camere, la maggior parte delle quali non chiuse a chiave, che offrono una minor protezione dal potente calore emanate dal vulcano. Soltanto chi abbia raggiunto la perfezione del fuoco elementale riesce a sopravvivere nell'ultima camera non protetta, che galleggia leggera su di un bacino di magma incandescente.

12); Att +5 in mischia (1d6, bastone ferrato perfetto) oppure +6 a distanza (1d8, arco lungo); AS Focus fuoco (+1 alle CD dei tiri salvezza per incantesimi di fuoco), Compnetrazione fuoco (+1 alle prove dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi); QS Visione crepuscolare, immunità al sonno, non può usare effetti di energia diversi dal fuoco, resistenza al fuoco 5, rospo famiglio (vedi sotto); AL CB; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +10 (Ammalimento +12); For 10, Des 14, Cos 15, Int 18, Sag 14, Car 8. Altezza 1,70 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +4,



➤ **Eblard Sizfer:** Elfo Mag6/Sapiente elementale3; GS 9; Umanoide Medio (elfo); DV 9d4+18; pf 36; Iniz +2; Vel 9 m; CA 14 (contatto 12, colto alla sprovvista

Cercare +6, Concentrazione +14, Conoscenze (arcano) +16, Conoscenze (dei piani) +16, Osservare +6, Sapienza Magica +16; Arma Focalizzata (dardo di energia), Incantesimi Modellati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Ripetuti, Scrivere Pergamene, Sostituzione Energetica (Fuoco).

Incantesimi preparati: (4/5/5/4/3/1; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, luci danzanti, raggio di gelo (sostituito col fuoco)†, resistenza; 1° - arma magica, dardo incantato, mani brucianti†, ritirata rapida, tocco gelido (sostituito col fuoco)†; 2° evoca mostri II, freccia acida di Melf (3, sostituite col fuoco)†, sfera infuocata†; 3° - fulmine (sostituito col fuoco)†, palla di fuoco†, protezione dagli elementi, volare; 4° - evoca mostri IV, scudo di fuoco†, tempesta di ghiaccio (sostituito col fuoco)†; 5° - cono di freddo (sostituito col fuoco)†.

†La CD per i tiri salvezza aumenta di 1 per focus fuoco.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, anello di resistenza al fuoco minore, bacchetta delle palle di fuoco (incantatore di 6° livello).

➤ **Lick:** Rospo famiglio; GS -; Bestia magica minuta; DV 6; pf 18; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 18 (contatto 15, colto alla sprovvista 17); Att -; Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS Capacità conferite; AL CB; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +10; For 1, Des 12, Cos 11, Int 10, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Nascondersi +21, Osservare +6.

Capacità conferite: Sensi acuti, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, contatto, parlare con il padrone (vedi la sezione "Famigli", sopra).

Tetra Accademia

Benché in molti si rifiutino di crederci, parecchie voci riferiscono dell'esistenza di una fratellanza di incantatori che si diletta nelle arti oscure della necromanzia. Molti piani terribili, pregni dei miasmi di cadaveri che si risvegliano e di malattie che si diffondono dalle tombe, sono nati nelle stanze sacrileghe della Tetra Accademia.

Il collegio dei necromanti esiste realmente, anche se avvolto dal segreto. Rintracciare il quartier generale della Tetra Accademia (chiamata anche l'Accademia Nera) è una sfida e un aspirante proselita che vi riuscisse potrebbe rimpiangere la propria decisione.

Condizioni di associazione: I dettagli precisi relativi ai riti di iniziazione sono un mistero che i più non desiderano conoscere. Oltre ad una quota iniziale di 300 mo e una retta semestrale di 60 mo, i membri devono animare o creare almeno un non morto corporeo ogni semestre. L'abominevole creazione entra a far parte della "riserva di morti", operai in decomposizione, che lavorano al servizio dell'accademia.

Benefici: I membri sono istruiti in rituali sacrileghi volti ad evocare e controllare cadaveri animati. Tali studi non si compiono senza rischi: gli studenti che ottengono i voti più bassi in ogni classe devono rinunciare alla loro anima immortale e consegnarla nelle mani dei loro infernali insegnanti.

Un aspirante studente del male può qui scegliere tra una gran varietà di classi di prestigio, incluse la guardia nera e l'assassino. Questo rappresenta l'allenamento ultimo per divenire maestro esangue e necromante puro (vedi Capitolo 3: "Classi di prestigio").

Consiglio direttivo: A capo della Tetra Accademia sono quasi sempre creature immonde, benché potenti maestri esangui e necromanti ricoprano anche tale carica. I

nomi degli attuali insegnanti e dei membri del consiglio sono difficili da ricordare, soprattutto perché quanti vanno in giro a raccontare aneddoti sulla Tetra Accademia vengono ritrovati più tardi trucidati in modi singolari e terribili, sempre ammesso che vengano ritrovati.

Quartier generale Stando alle voci che corrono, la sede della Tetra Accademia dovrebbe trovarsi al centro di una squallida palude, edificata sulla cripta di un antico lich.

Unione dei Viaggiatori

Questi incantatori sono specializzati nella magia del viaggio e offrono i loro servizi a pagamento. Ricorrono ai membri dell'Unione le comunità e i funzionari reali quando viaggiano per affari ufficiali. Lo stesso fanno pure i ricchi proprietari che desiderano usufruire dei migliori trasporti che il denaro possa comprare.

Condizioni di associazione: La quota di iscrizione è di 200 mo. La retta da versare all'Unione corrisponde al 20% degli introiti complessivi incassati tramite i servizi di viaggio resi ai clienti e deve essere depositata alla tesoreria dell'Unione. Ogni membro deve lavorare per un minimo di due mesi l'anno presso la Commissione di Viaggio (vedi sotto).

Benefici: I membri dell'Unione dei Viaggiatori hanno accesso alla classe di prestigio dei viaggiatori guida (vedi Capitolo 3: "Classi di prestigio"), comunque non è obbligatorio assumere questa specifica classe. I membri dell'Unione devono lavorare presso la Commissione di Viaggio, che ha la propria base operativa nel quartier generale dell'Unione (vedi sotto) in una data città e cura le relazioni con i clienti alla ricerca di viaggi magici. I Viaggiatori dell'Unione hanno numerose richieste di teletrasporto (solamente dei clienti davvero ricchi possono permettersi questo lusso), e spesso accettano incarichi di viaggi molto rischiosi, naturalmente dietro pagamento di un ulteriore premio in denaro (almeno il doppio della tariffa normale, se non di più, a seconda del pericolo personale corso dall'incantatore).

I Viaggiatori dell'Unione vanno fieri della loro abilità di portare i clienti in qualsiasi luogo possa essere identificato e sufficientemente descritto, anche se si riservano il diritto di rifiutare il teletrasporto verso destinazioni pericolose o imprecise.

TARIFE E ONORARI DELL'UNIONE DELLE GUIDE DEI VIAGGIATORI

Servizio	Costo
Teletrasporto, sola andata, area molto familiare	900 mo*
Teletrasporto, sola andata, area studiata attentamente	1.080 mo*
Teletrasporto, sola andata, area vista per caso	1.260 mo*
Teletrasporto, sola andata, area vista una volta	1.440 mo*
Teletrasporto, sola andata, solo descrizione dell'area	1.620 mo*
Teletrasporto senza errore	1.820 mo*
Cerchio di teletrasporto, area molto familiare	3.060 mo*
Proiezione astrale, verso una base ben conosciuta dell'Unione	3.060 mo*
Pergamena di teletrasporto	1.125 mo
Pergamena di teletrasporto senza errore	2.275 mo

*Include il viaggio di ritorno dell'incantatore dell'Unione. Tutti i prezzi sono scontati del 25% con un contratto firmato per dieci o più incantesimi di viaggio. Tutti i prezzi sono raddoppiati se l'incantatore viaggia verso un'area pericolosa.

Consiglio direttivo: Quanti lavorano alla Commissione di Viaggio sono considerati aventi in qualsiasi mo-

mento ugual diritto di esprimere il proprio punto di vista in tutte le decisioni concernenti la loro carica, anche se ciascuna sezione elegge un tesoriere e un portavoce. Per decisioni di maggior peso, tutti i membri della Commissione di ogni sezione possono, se necessario, organizzare facilmente una riunione (tramite teletrasporto) per un voto rapido.

Quartier generale L'Unione dei Viaggiatori prende in affitto o possiede una filiale in molte delle maggiori città. Ciascuna si compone di un ufficio, di quartieri per gli incantatori attualmente in servizio in quella Commissione, di un'area di servizio per i teletrasporti in arrivo o in partenza e, talvolta, di grandi magazzini per il deposito degli oggetti da trasportare.

LA VALLETTA: UNA TIPICA DIMORA DA MAGHI E STREGONI

Benvenuti alla Valletta, una costruzione cinta da mura, dimora di Benay e Airees Ahollow, rispettivamente una maga e uno stregone che hanno scommesso su una vita insieme.

Fino a che punto la Valletta è una tipica dimora?

Come tutte le abitazioni private, la Valletta riflette la stravaganza e le preferenze dei proprietari, ma ha in sé molte caratteristiche riscontrabili in una qualsiasi altra residenza di incantatori arcani.

Riservatezza

La maggior parte dei maghi e degli stregoni desidera ritagliarsi dei momenti di riservatezza nel corso di una giornata. I maghi hanno bisogno di tranquillità per la preparazione quotidiana degli incantesimi, e persino gli stregoni devono meditare e focalizzare i loro poteri arcani. Inoltre, gli incantatori di livello alto hanno solitamente dei progetti che richiedono periodi di lavoro continuativo, soprattutto se stanno preparando degli oggetti magici. Per finire, maghi e stregoni compiono certe azioni che preferiscono non vengano viste da estranei, come per esempio consultarsi con poteri di altri mondi, scrutare luoghi remoti, fabbricare omuncoli, costruire golem o evocare alleati o servitori extraplanari. Di solito non c'è nulla di sinistro in simili attività, ma può essere comunque un problema riuscire a spiegarlo, specialmente poi a vicini impressionabili che non hanno la minima comprensione della magia arcana.

Non è una coincidenza infatti che la Valletta non abbia nessuna finestra al pianterreno. È vero che i passanti potrebbero gettare un'occhiata nel cortile attraverso il cancello, ma anche in questo caso vedrebbero ben poco, grazie agli alberi che vi sono stati piantati.

Sicurezza

È sempre una mossa saggia tenere un nemico distante oltre la portata della spada. Quando la maga o lo stregone sono in casa, è soprattutto saggio assicurarsi che la Valletta sia a prova di intruso.

I maghi e gli stregoni sono vulnerabili agli attacchi fisici. Poiché hanno una quantità minima di punti ferita e non sono provvisti di armatura, il combattimento fisico si-

gnifica morte certa. E come se ciò non fosse già di per sé abbastanza brutto, facendo perdere loro la concentrazione si può impedire che ricorrano alle loro armi e difese più potenti, vale a dire i loro incantesimi.

Questa vulnerabilità di maghi e stregoni si riflette, per così dire, sulla loro casa. Uno scassinatore avventato o un intruso infuriato possono causare danni irrimediabili distruggendo libri di valore, rovinando gli ingredienti degli incantesimi, disturbando esperimenti delicati o persino liberando creature imprigionate che sarebbe meglio lasciare dove si trovano.

Oltre a pensare alla propria sicurezza personale, maghi e stregoni devono pure tenere al sicuro da ladri e avversari i propri oggetti magici (e, per quanto riguarda i maghi, pure i libri degli incantesimi). Persino una collezione di congegni magici di un incantatore di medio livello vale un bel mucchio di denaro.

Tutto sommato, Benay e Airees Ahollow ritengono di poter gestire qualsiasi problema insorgente, perlomeno fino a quando non arrivino i rinforzi. Se la Valletta si fosse trovata in campagna invece che in città, probabilmente i suoi proprietari vi avrebbero aggiunto un fossato, un ponte levatoio e un corpo di guardia completo di guarnigione e caserme. Avrebbero inoltre edificato mura più alte e più spesse con tanto di passerella e parapetti da consentire il pattugliamento delle guardie. La torre sarebbe stata senza dubbio più alta e massiccia, con in cima una merlatura al posto del tetto, e vi sarebbe stato più spazio per il dungeon.

Stanze ad uso speciale

Lo studio, il laboratorio e la stanza di rappresentanza sono stanze tipiche delle case di maghi e stregoni.

Lo studio costituisce il tempio della preparazione di incantesimi e di semplici procedure magiche, come ad esempio lo scrutare.

Il laboratorio è necessario per la creazione di oggetti magici. Certi incantatori combinano studio, biblioteca e laboratorio in un'unica stanza, ma i più prudenti tengono le tre funzioni separate in modo tale da evitare che un solo incidente distrugga tutto in un sol colpo.

La stanza di rappresentanza costituisce il luogo per l'intrattenimento dei visitatori senza che riveli troppo del resto della casa.

La stanza speciale di evocazione della Valletta (vedi area 15) non è in verità così diffusa, ma camere del genere non sono nemmeno rare. Per quanto molti maghi e stregoni trovino i propri laboratori comunque confacenti, quanti compiono invece evocazioni con una certa frequenza, o quanti prevedono di dover in qualche modo confinare creature extraplanari intrattabili o pericolose, costruiscono spesso delle stanze apposite.

Ubicazione

La Valletta è situata in una tranquilla strada nei pressi del distretto commerciale di una grande città. Gli edifici circostanti appartengono a mercanti di successo, avventurieri e nobilotti. La Valletta non è né la più piccola né la più grande delle dimore della zona. La maggior parte dei passanti non la trova esattamente degna di nota, ed è esattamente questa l'idea di Benay e Airees Ahollow, i proprietari, che non desiderano certo attirare l'attenzione.

Le strade intorno non sono particolarmente trafficate, ma raramente comunque sono solitarie, e sono sempre ben pattugliate dalle squadre di vigilanza cittadine.

La Valletta

Una dimora per Maghi e Stregoni

● Incantesimo allarme



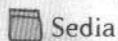
Letto



Alveare



Panca



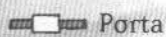
Sedia



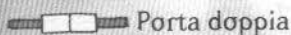
Baule



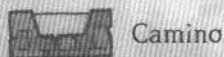
Scrigno



Porta



Porta doppia



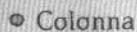
Camino



Giardino



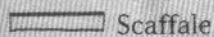
Cancello



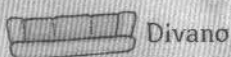
Colonna



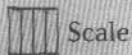
Stuoia



Scaffale



Divano



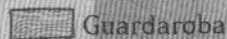
Scale



Tavolo



Albero



Guardaroba



Pozzo



Finestra

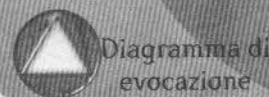
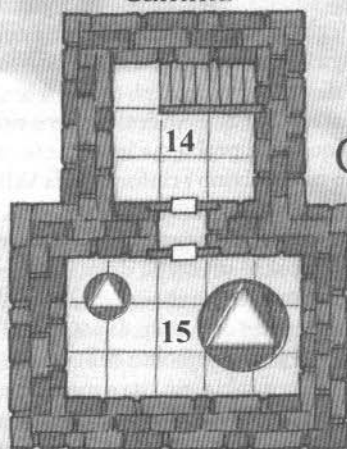


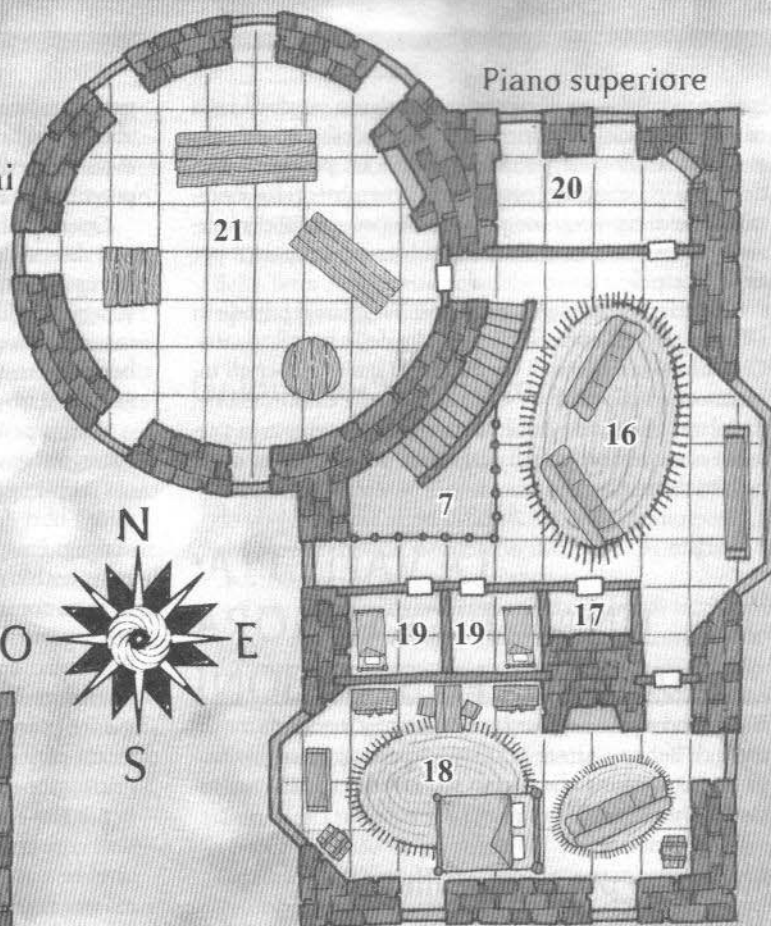
Diagramma di evocazione

Un quadrato = 1,5 metri

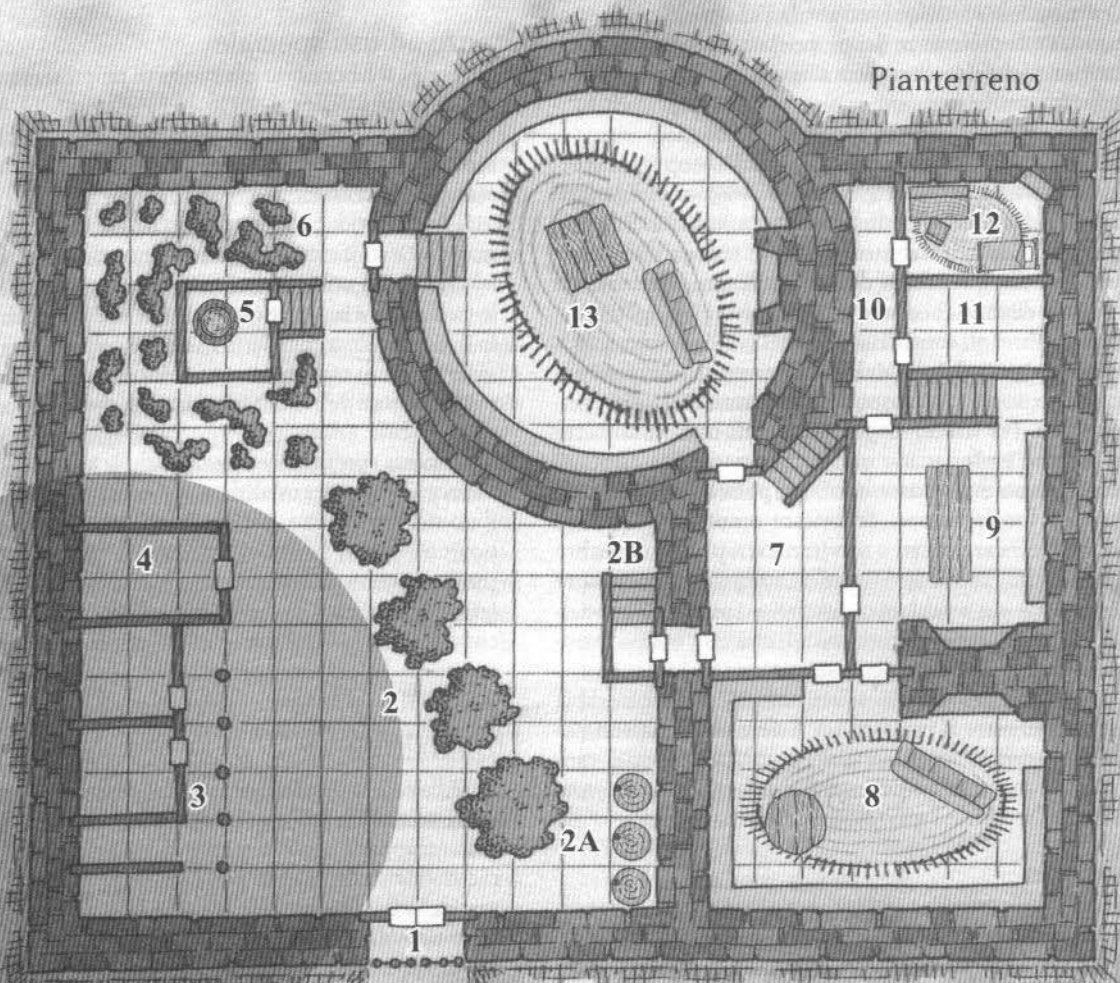
Cantina



Piano superiore



Pianterreno



Caratteristiche

La Valletta è una struttura in pietra a due piani. Quando Benay e Aiores la costruirono pensarono alla riservatezza, alla sicurezza e al comfort, non necessariamente in quest'ordine. A meno che non sia espressamente indicato nella descrizione di una specifica area della casa, le caratteristiche principali della Valletta sono le seguenti:

Muri: I muri esterni sono in muratura, con uno spessore di 1,5 metri. Anche i muri interni sono in muratura, con uno spessore di 15 centimetri. Tutti in buone condizioni (praticamente come nuovi) e piuttosto lisci onde scoraggiare quanti decidessero di scararli (CD alla prova di Scalare 20).

❖ **Muri esterni:** Spessore 1,5 metri; durezza 8; pf 300; CA 2; Sfondare CD 50.

❖ **Muri interni:** Spessore 15 centimetri; durezza 8; pf 45; CA 4; Sfondare CD 28.

Soffitti: I soffitti sono alti 4,5 metri.

Pavimenti: Al pianterreno e negli scantinati, i pavimenti sono di liscia pietra, mentre quelli del piano superiore sono in legno. Solo pochi sono spogli, per lo più sono disseminati di eleganti tappetini o di stuoie, come viene descritto alle voci per le relative aree.

Porte: Le porte esterne sono in legno rinforzato e solitamente chiuse a chiave. Quelle interne sono in legno semplice e tutte dotate di serrature, ma generalmente non chiuse a chiave. Benay e Aiores possiedono, ciascuno, un set di chiavi di tutte le porte della Valletta. Il loro apprendista, Edwin, ha le chiavi di tutte le porte esterne e interne del pianterreno.

❖ **Porte in legno rinforzato:** Spessore 5 centimetri; durezza 5; pf 20; CA 5; Sfondare CD 23; Scassinare Serrature CD 20.

❖ **Porte in legno semplice:** Spessore 2,5 centimetri; durezza 5; pf 10; CA 5; Sfondare CD 13; Scassinare Serrature CD 20.

Camini: La valletta ha diversi camini per il riscaldamento e per cucinare. Il fatto che sia una costruzione in pietra la rende fresca e leggermente umida anche nei giorni più caldi, quindi c'è sempre almeno un fuochello che arde in ogni camino.

I camini sono alti circa 1,2 metri e profondi altrettanto. La larghezza varia ed è indicata sulla mappa. Ciascun camino ha un comignolo quadrato con lato di 30 cm e alto da 7,5 a 15 metri (i comignoli più alti sono quelli che si dipartono dal pianterreno). I comignoli sono pure dotati di grate di acciaio (durezza 10, pf 60, Sfondare CD 28) nella parte alta come pure in quella bassa per evitare che qualcuno o qualcosa provi ad intrufolarsi dentro o a sgattaiolare fuori. Inoltre, la cima di ogni comignolo termina con una copertura in muratura per evitare che la pioggia o piccoli animali vi cadano dentro. Le creature di taglia piccolissima potrebbero riuscire a passare attraverso le grate, ma non c'è aria respirabile all'interno di un comignolo funzionante. Le esalazioni prodotte dal fuoco lo riempiono di calore e fumo e le creature che si trovassero al suo interno subirebbero 5 danni da calore ad ogni round.

Finestre: Tutte le finestre della Valletta si trovano al primo piano, e la loro base si trova almeno a 5,4 metri dal suolo. Ogni finestra è dotata di spessi vetri che lasciano filtrare la luce ma nascondono l'interno agli sguardi, e di una grata di possenti barre d'acciaio a protezione del vetro. Benay e Aiores lasciano talora le finestre aperte per l'aerazione, ma le grate rimangono al loro posto, inoltre delle tende di pesante maglia sono appese in corrispondenza delle aperture onde difendersi da sguardi indi-

creti e da qualsiasi altro ospite indesiderato che tentasse di intrufolarsi attraverso le sbarre.

❖ **Lastre di vetro delle finestre:** Spessore 2,5 centimetri; durezza 1; pf 1; CA 6; Sfondare CD 10.

❖ **Sbarre di acciaio delle finestre:** Spessore 5 centimetri; durezza 10; pf 60; CA 6; Sfondare CD 28.

Tetti: La Valletta ha tetti spioventi fatti di spesse tavole ricoperte di tegole d'ardesia, che sono scivolose e instabili. Chiunque tenti una normale azione di movimento sul tetto dovrà superare una prova di Equilibrio (CD 20) altrimenti solleverà con i piedi alcune tegole facendole precipitare e producendo conseguentemente un rumore assordante.

Un personaggio che precipita atterrerà entro un raggio variabile dai 9 ai 15 metri dal punto di caduta, a seconda dell'altezza del tetto in quel punto. Non è possibile correre o combattere sul tetto. Muoversi a velocità dimezzata diminuisce la CD di Equilibrio a 10.

All'interno della Valletta

Questa sezione comprende brevi descrizioni delle aree principali della Valletta.

1. Ingresso

È questo l'unico accesso alla Valletta dal pianterreno. L'ingresso non è altro che un arco a tutto sesto, alto 5,4 metri. I muri che lo fiancheggiano hanno un'altezza inferiore, di 4,5 metri, così si viene a creare un rigonfiamento di 90 centimetri in cima al muro. Un cancello in ferro battuto è collocato sul lato dell'arco che si affaccia sulla strada. Verso il cortile interno, invece, si trovano due porte in pesante legno rinforzato. Sia le porte che il cancello possono essere sbarrati dall'interno.

Durante il giorno il cancello rimane chiuso, mentre vengono invece tenute aperte le due porte, e i passanti possono quindi gettare un'occhiata al cortile interno. Di fianco al cancello si trova un campanello che permette ai visitatori di annunciare la loro presenza. Al suono del campanello, dopo un minuto o due, di solito accorre Edwin, l'apprendista della Valletta. A volte, tuttavia, è Aiores in persona a sopraggiungere.

❖ **Porte interne:** Spessore 10 centimetri; durezza 5; pf 40; CA 4; Sfondare CD 27 (31 se sbarrate); Scassinare Serrature CD 20.

❖ **Cancello esterno:** Spessore 5 centimetri; durezza 10; pf 60; Sfondare CD 24 (28 se sbarrato); Scassinare Serrature CD 20.

2. Cortile

Le mura che circondano il cortile sono alte 3,6 metri. Tutto il terreno è in acciottolato, spesso sdruciolevole per le foglie umide o i frutti morbidi che vi cadono dagli alberi disposti diagonalmente rispetto al centro del cortile. Ciascun albero è piantato su di un fazzoletto di terra rialzata, a forma quadrata con lato 1,2 metri. Fu Aiores a piantare gli alberi quando venne costruita la Valletta, perché fornissero ombra, riservatezza, boccioli in fiore a primavera e frutti commestibili. Aiores ha il pollice verde in fatto di piantar alberi e affini, ma non si può dire che sia un "mago" in fatto di manutenzione pratica. Non sa bene come tenere gli alberi ben curati, e si vede. Le aiuole su cui sorgono sono infestate dalle erbacce, mentre i rami si attorcigliano verso l'alto, e le due cose insieme fanno sì che la fila di alberi somigli più ad una foresta intricata che non ad un frutteto.

Il cortile è un luogo piacevole da visitare, soprattutto nelle tiepide giornate primaverili quando gli alberi sono in fiore. Airees e gli altri membri della casa vi passano sovente qualche ora del giorno, trovando il relax su una delle numerose panchine e godendosi l'atmosfera.

Tratti distintivi degli alloggi di un incantatore arcano

Tirare 1d10 o scegliere dall'elenco seguente.

Tiro Tratto distintivo

- 1 Gufo impagliato che risponde ad una domanda una volta al giorno, come si trattasse dell'incantesimo *presagio* lanciato da un chierico di 5° livello.
- 2 Statua di una scimmia ritrovata in uno sperduto dungeon; chiunque ne preme gli occhi si trasformerà in scimmia per effetto di un incantesimo *metamorfosi*.
- 3 Contenitore di vetro pieno di un liquido che preserva un occhio vivo.
- 4 Piccolo giocattolo d'oro modellato a forma di arpa che, se toccato, emette per magia una musica come di campanelli.
- 5 Penna magica che copia su velluto qualsiasi parola (tranne incantesimi) sotto dettatura, nella lingua del dettante.
- 6 Arazzo alla parete che mostra immagini sempre cangianti, ad alternanza casuale e continua, di altri luoghi.
- 7 Gargoyle in pietra, alto 30 centimetri, animato magicamente.
- 8 Scacchiera riccamente decorata infestata dallo spirito dell'artigiano che la creò e che bara al gioco.
- 9 Sfera di cristallo del diametro di 30 centimetri. Al suo interno vi sono delle magiche luci danzanti ed è sorretta dalla mano, scolpita nella pietra, di un demone.
- 10 Gatto di cristallo animato (con ogni probabilità un famigliaio).

2A. Alveari

Queste strutture coniche in legno ospitano un prospera colonia di api da miele che trovano nettare in abbondanza nel frutteto e nel giardino della Valletta. Le arnie sono il frutto di uno dei tanti progetti di Airees, il quale si dà parecchio da fare per ricavarne di tanto in tanto qualche etto di miele.

2B. Accesso principale

Una breve rampa di gradini in pietra che sale di circa 90 centimetri rispetto al livello del cortile, e conduce all'ingresso principale della Valletta.

3. Scuderia

Si tratta di un capannone aperto addossato alla parete sul lato occidentale del cortile. Il tetto è alto 3,6 metri nel punto in cui incontra la cinta muraria del cortile, abbassandosi fino ad un'altezza di 2,1 metri sull'estremo lato orientale, la qual cosa potrebbe trasformarsi in una pratica rampa per un ladro acrobata che cercasse di scalare il muro esterno e accedere così al cortile. Ecco perché Benay mantiene un incantesimo *allarme* permanente concentrato nell'area tutt'intorno alla scuderia, a 10,5 metri dal suolo. Il cerchio ombreggiato che si può notare sulla mappa indica l'area di effetto dell'incantesimo. Qualsiasi ladro che tentasse di sfidare il tetto della scuderia, dovrebbe preoccuparsi inoltre delle tegole traballanti (vedi sopra, alla voce "Tetti").

All'interno della scuderia si trovano due box e un paio di stalle più piccole. Le porte dei due box sono dotate di chiavistello ma non di serrature. In ciascun box è alloggiato un cavallo da guerra leggero (si tratta delle cavalcature di Benay e di Airees). Le stalle più piccole servono invece per le cavalcature degli ospiti e di solito rimangono vuote. Le scuderie hanno pure un solaio che funge da magazzino per il foraggio e la lettiera destinati ai cavalli.

Gli Ahollows hanno incaricato Morna, una ragazza umana di circa 14 anni, di occuparsi dei cavalli e della scuderia. La ragazza passa qui la maggior parte della giornata. Le occorrono solo poche ore al giorno per provvedere ai bisogni dei cavalli, così le rimane

tempo da trascorre ad ozio nel solaio.

➤ **Cavalli da guerra leggeri (2):** pf 22 ciascuno (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 192).

4. Magazzino

Questo piccolo edificio in pietra confina con il muro occidentale del cortile. La sommità del tetto spiovente è alta 6 metri. Come il tetto della scuderia, anche quello del ma-

gazzino rappresenta un percorso invitante per i ladri che volessero tentare di scavalcare il muro esterno, ecco perché l'incantesimo *allarme* di Benay (vedi sopra, area 3) si estende anche a quest'area.

All'interno del magazzino Benay e Airees tengono tutta una serie di attrezzi e merci appesi alle travi o disposti sugli scaffali delle pareti: attrezzi da giardino, parti avanzate dalla costruzione degli alveari, semi, bullette e finimenti per i cavalli, tegole di ricambio per i tetti e altri oggetti di uso quotidiano. Un mucchio di terra accostato alla parete occidentale serve come area di deposito per i bulbi da giardino (soprattutto carote e rape), che si mantengono bene nella terra fresca e asciutta.

5. Stanza del pozzo

La stanza del pozzo è una costruzione in pietra, isolata e alta 2,4 metri. Una breve rampa di scale conduce all'interno fresco dell'edificio. Al centro del pavimento si apre un pozzo, che fornisce l'approvvigionamento d'acqua agli Ahollow. Il pozzo è provvisto di un argano, una corda e un secchio per attingere l'acqua. Benay e Airees approfittano dell'aria fresca della stanza del pozzo per sistemarvi barili di mele raccolte dai loro alberi e mazzi di erba dissecata colti in giardino. I barili di mele sono disposti agli angoli mentre i mazzi di erba pendono giù dalle travi del soffitto.

6. Giardino

Gli Ahollow coltivano erbe, verdure e fiori in questa zona non pavimentata che circonda la casa del pozzo. Ad ogni primavera, piantano tutto in file ben ordinate. Con l'avanzare della stagione, il giardino comincia a perdere il suo aspetto ordinato, dato che né Benay né tanto meno Airees sono particolarmente meticolosi nella diserbatura o nella potatura.

7. Stanza di ingresso

Nel ballatoio di 1,5 metri che conduce alla porta interna che dà sulla stanza d'ingresso, si trova uno zerbino con su ricamata una poesia "Benvenuti alla Valletta" (una canzonetta di 30 parole scritta da Airees in un momento di spensieratezza; si incoraggiano i DM a comporre a questo punto una loro personale poesia). Benay e Airees possiedono due zerbini come questo, e uno dei due è stato incantato con l'incantesimo *sigillo del serpente*. Di solito quest'ultimo viene tenuto arrotondato durante il giorno (gli altri abitanti della casa potrebbero leggerlo inavvertitamente passando accanto). Benay e Airees srotolano il magico zerbino tutte le sere, quando viene pure sistemata su un candelabro a parete appeso nel muro a nord, una verga di ferro, delle dimensioni di una torcia, incantata con un incantesimo *fiamma perenne*.

La stanza di ingresso è sempre illuminata da incantesimi *fiamma perenne* lanciati su verghe di ferro che sono sempre appese ai muri sud, est e ovest. Il pavimento in pietra è vuoto, anche se di solito vi è qualche stuoia sparsa qua e là vicino alla porta della cucina (area 9). Uno stanzino che si trova nella parete occidentale serve a riporre altre verghe di ferro con incantesimi *fiamma perenne* e qualsiasi zerbino di benvenuto che in quel momento non venga utilizzato.

Una rampa di scale conduce al soggiorno (area 16).

➤ **Sigillo del serpente:** GS 3; tiro salvezza sui Riflessi (CD 18) sulla lettura dell'iscrizione, altrimenti si rimane immobilizzati fino a quando Benay non giunge a terminare l'incantesimo oppure dopo 1d4+14 giorni; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

8. Stanza di rappresentanza

Questa camera viene usata tanto come stanza da pranzo ufficiale della Valletta, quanto come il luogo in cui ricevere gli ospiti che Benay e Airees non conoscono bene, come per esempio gli estranei venuti a richiedere servizi magici, altri incantatori preceduti solo dalla propria reputazione, e simili. Benay e Airees tuttavia usano questa stanza solo di rado, poiché la maggior parte della gente che viene alla Valletta in questi giorni è ben nota ai proprietari (si tratta di solito di vecchi compagni di avventura o di altri vecchi e cari amici). Di conseguenza la stanza è buia, polverosa e odora di stantio.

Anche se solo raramente nel caminetto arde un fuochello, essendo tale camino sistemato in corrispondenza di quello della cucina e con esso comunicante (area 9), il fuoco che scoppietta in quello riempie la stanza di rappresentanza di una fioca incandescenza arancione. Un elaborato tappeto orientaleggiante ricopre la maggior parte del pavimento di pietra e di fronte al camino è sistemato un divano imbottito. Nella parte sudovest della stanza trova posto un magnifico tavolo rotondo in legno di quercia, intorno al quale sono disposte otto sedie con alte spalliere. Sugli scaffali sono riposti libri, pergamene, strani alambicchi, mentre un'incredibile varietà di anticaglie è allineata lungo le pareti. Tra gli oggetti in bella mostra vi sono vari teschi, un uccello stigeo impagliato, un omuncolo che sembra vero (si tratta solo di una copia) e varie bacchette "scariche" (Benay e Airees le acquistarono a prezzi stracciati quando le cariche si stavano esaurendo e le utilizzarono fino all'ultimo incantesimo).

Ultimamente questa stanza è diventata il ripostiglio per ogni genere di paccottiglia che gli Ahollow non vogliono trovarsi in giro per casa. Una collezione di polverose bottiglie di vino, alcune piene, altre vuote, occupa un bel po' di posto sugli scaffali. C'è pure una cassa piena di vecchie ossa che dovrebbero costituire lo scheletro di un golem di carne che Airees intende creare, un giorno o l'altro (grazie al *manuale del golem di carne* conservato nell'area 18), oltre a una grande collezione di armature ammaccate e armi arrugginite (trofei che Benay e Airees hanno riportato a casa dalle loro avventure) e una barchetta (un tempo usata per navigare su di un fiume sotterraneo) con un paio di remi.

9. Cucina

Qui l'atmosfera sembra sempre calda e accogliente, e la stanza odora sempre del profumo di erbe fragranti, o di pane fresco o ancora di un buon pranzetto, oppure di tutte e tre le cose insieme. Tutti i pasti della casa vengono preparati qui e la maggior parte vi viene anche consumata. Occupano la stanza un grande camino, una fila di scaffali pieni di vettovaglie e stoviglie e un lungo e alto tavolo con ripiano in marmo, che serve sia come tavolo da pranzo che come piano di lavoro. Il tavolo arriva praticamente al petto di un uomo, cosa che consente quindi alla maggior parte delle persone di lavorarvi sopra senza doversi abbassare. Sei alti sgabelli consentono ai invitati di desinare comodamente.

Un vasto assortimento di pentole, padelle e bollitori di ghisa e di rame penzolano dai ganci del soffitto. All'interno del grande camino si possono notare tutta una serie di ganci, spiedi e rastrelliere che servono per cucinare. Una porta nell'angolo nordovest consente l'accesso alle scale che portano in cantina. Tre verghe di ferro con incantesimi *fiamma perenne* forniscono la luce necessaria, due ai lati del camino e una al centro della parete nord.

Il pavimento della cucina è ricoperto da un miscuglio di canne secche raccolte fuori città e di erbe dissecate prese in giardino. Tale miscuglio ha la funzione di assorbire tutto quel che scola e cade a terra, e viene rinnovato ogni due settimane, mantenendo l'intera stanza fresca e pulita.

Il cuoco, un vecchio uomo di nome Carter, si trattiene qui a preparare i pasti o per schiacciare un pisolino accanto al fuoco. Anche il gatto famiglio di Benay, Shamus, ama raggomitolarsi davanti al camino.

10. Stanza sul retro

Varie casse e barili sono allineati lungo le pareti ovest di questo corto corridoio dallo spoglio pavimento di pietra. Contengono soprattutto vivande non deperibili: farina, carne e pesce salati, frutta secca e simili. Il tutto dovrebbe essere conservato in dispensa (area 11), ma Benay e Airees non hanno praticamente più spazio per le provviste. Quando fa caldo, i bracieri usati per riscaldare le zone della Valletta sprovviste di camino vengono radunati nel lato nord di questo corridoio. Una verga di ferro con l'incantesimo *fiamma perenne* fornisce la luce necessaria.

11. Dispensa

La luce arriva a illuminare questa buia stanzetta solo quando viene aperta la porta di accesso dalla stanza sul retro (area 10). Una pila ordinata di legna da ardere è allineata lungo tutta la parete nord. Il resto della stanza è stipato con casse e barili del tutto simili a quelli della stanza sul retro, oltre ad un cumulo sfuso di carbone. Il pavimento è di nuda pietra ma, data la quantità di roba stipata in questa stanza, è pressoché impossibile scorgerlo.

12. Stanza di Edwin

L'apprendista degli Ahollow, Edwin, dorme e lavora nella sua stanza, anche se durante il giorno solitamente ha sempre qualcosa da fare in cortile, nello studio o nel laboratorio.

La stanza era stata pensata originariamente come un magazzino, ragion per cui non è esattamente briosa. Quando Edwin vi si trasferì, gli Ahollow vi costruirono un camino nell'angolo nordest per scacciare freddo e umidità. Vi misero pure una stuoia e, alle pareti, dei pannelli di lana colorata.

Edwin dispone di un comodo letto, di uno scrittoio, di una serie di scaffali e di un baule per mettervi indumenti e roba varia. Sotto il letto si trova una robusta gabbia, la cuccia di Hildee, una donnola nonché futuro famiglio di Edwin.

Gli scaffali reggono il libro di incantesimi di Edwin e vari volumi presi in prestito dallo studio (area 13), oltre ad una scatola di legno piena di ingredienti per gli incantesimi (quanto basta per almeno tre incantesimi di ciascuna voce del suo libro) e un'altra scatola piena di pezzettini di carne secca (profferte per Hildee). L'unico cassetto dello scrittoio è pieno dell'occorrente per scrivere (inchiostro, penne d'oca, pergamene, carta e righelli) e di qualche fermacarte.

Edwin

Edwin è un ragazzo del posto, serio e coscienzioso. Ha 17 anni e spera di riuscire a mettersi in proprio al più presto. Ha colto al volo l'opportunità di stare al servizio degli Ahollow in cambio di addestramento magico, rendendosi presto conto di avere un vero e proprio talento per gli incantesimi di Abiurazione. Adesso sente di aver appreso bene quanto meno le basi delle arti magiche.

Anche Benay e Airees sono d'accordo e hanno cominciato a pagargli un piccolo stipendio. Edwin lo sta mettendo da parte per acquistare l'equipaggiamento e il materiale necessari a legare a sé il famiglia tanto desiderato. Il suo più grande desiderio è quello di usare un incantesimo in una vera battaglia.

➤ **Edwin:** Umano Abi1; GS 1; Umanoide Medio (umano); DV 1d4+1; pf 5; Iniz +6; Vel 9 m; CA 12 (contatto 12, colto alla sprovvista 10); Att -1 in mischia (1d6-1, bastone ferrato) o -1 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale); AL NB; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +3; For 8, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +5, Conoscenze (arcano) +6, Sapienza Magica +6, Scrutare +6; Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati: (4/3): 0 - individuazione del magico, lampo, prestidigitazione, resistenza*; 1° - armatura magica, blocca porte*, mani brucianti.

Libro degli incantesimi: 0 - aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - allarme, armatura magica, blocca porte, mani brucianti, ritirata rapida.

*Scuola di Abiurazione (specialità). Scuole proibite: Divinazione e Necromanzia.

Proprietà: Set parziale di chiavi per la Valletta, 15 mo.

➤ **Hildee la Donnola:** pf 2 (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 194)

13. Studio

Benay e Airees trascorrono qui la maggior parte delle loro ore di veglia, utilizzando lo studio come una stanza da lavoro, in cui portare a termine tutti quei compiti che non necessitano dell'equipaggiamento del laboratorio (area 21). Nella stanza ci sono un camino, un divano, una poltrona e un pesante tavolo che funge tanto da scrivania quanto da tavolo da lavoro. Il tavolo brulica di stranezze di tutti i tipi, che comprendono una sfera di cristallo, rotoli di carta e pergamene, boccette di inchiostro, varie penne d'oca, un piccolo telescopio d'ottone, qualche bacchetta e una gabbia con dentro un omuncolo (vedi sotto). Una stuoia orientale cela gran parte del pavimento, mentre tutt'intorno alle mura circolari della stanza si allineano vari scaffali alti fino al soffitto. Una scaletta permette di raggiungere i ripiani più alti degli scaffali. Sei candelabri d'ottone, alti 2,4 metri e incantati con l'incantesimo *fiamma perenne* illuminano l'ambiente.

Airees ha creato l'omuncolo per esercitarsi, dato che intende costruire, non si sa ancora bene quando, un golem o due. Purtroppo, non è ancora in possesso della selezione di incantesimi necessaria alla loro costruzione (ha dovuto lanciare gli incantesimi *immagine speculare* e *occhio arcano* necessari alla creazione dell'omuncolo dalle pergamene che Benay aveva preparato per lui). L'omuncolo avverte telepaticamente Airees se qualche estraneo si intrufola nello studio. La gabbia serve a proteggerlo da eventuali attacchi. Nello studio si trovano due porte che l'omuncolo è in grado di aprire se dovesse trovarsi nella necessità di abbandonare la stanza e fuggire. La porta che conduce alla stanza di ingresso (area 7) è dotata di uno sportellino nella parte inferiore che può essere utilizzato dall'omuncolo. Tale sportellino costituisce anche una facile via d'accesso allo studio per i famigli di Benay e di Airees.

La collezione di bacchette include tre bastoni non ma-

gici, delle dimensioni di normali bacchette, più altri due di analoghe dimensioni ma incantati con gli incantesimi, *aura magica* di Nystul, e una bacchetta completamente carica con *serratura arcano* (incantatore di 14° livello, 50 cariche). Benay ha creato quest'ultima bacchetta per sigillare la porta della Valletta nel caso in cui venisse attaccata.

Gli scaffali della stanza contengono molti libri, ma lo stesso spazio è dato anche a boccette e fiaschette d'ogni sorta. Molti di questi contenitori custodiscono strani oggetti, si va dalle lingue di colibri alle scaglie di drago, che gli Ahollow hanno messo insieme nel corso degli anni. La collezione include anche cinque o sei serie di componenti materiali per ogni incantesimo conosciuto da Benay e Airees. Tre dei libri contengono *rune esplosive* e tre dei contenitori sono stati incantati con incantesimi *trappola di fuoco*. C'è pure una piccola scatola di legno, piuttosto malandata e straripante di rocce e cristalli. Ve ne sono talmente tanti che è impossibile chiuderne il coperchio. La maggior parte delle pietre non ha valore, ma una di esse è una *pietra di controllo degli elementali di terra* che è stata anche sottoposta all'incantesimo *aura imperscrutabile* di Nystul. All'insorgere di guai, Benay o Airees possono usare la pietra per evocare un elementale della terra dal giardino.

Come ci si poteva aspettare dalla propensione degli Ahollow ad occupare ogni minimo spazio disponibile, dal soffitto della stanza pendono cristalli di ogni sorta, piccole sacche e fasci di erbe dissecate.

Le scale portano giù verso una porta che immette nel giardino (area 6) e sono ricoperte con un'elegante stuoia. Si tratta di una *stuoia del benvenuto* messa lì per intrappolare chiunque metta piede sulla scala.

➤ **Omuncolo:** pf 11 (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 140).

➤ **Rune esplosive:** GS 3; colui che legge e l'oggetto subiscono 6d6 danni (nessun tiro salvezza), gli altri entro 3 metri possono effettuare un tiro salvezza su Riflessi (CD 18) per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). Benay, Airees e Edwin possono leggere le rune senza innescarle.

➤ **Trappola di fuoco:** GS 4; quando l'oggetto viene aperto si sprigionano fiamme per un raggio di 1,5 metri dall'epicentro dell'incantesimo, 1d4+14 danni da fuoco, l'oggetto non subisce danni; tiro salvezza su Riflessi (CD 19) per dimezzare; Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29). Benay può aprire l'oggetto protetto senza innescare l'incantesimo.

➤ **Stuoia del benvenuto:** GS 5; si trasforma in oggetto animato e compie un attacco di lottare contro chiunque non pronunci la parola d'ordine (vedi Capitolo 4: "I ferri del mestiere"); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32). La parola d'ordine attuale è "Che succede, tesoro?" ma Airees la cambia più o meno ogni due settimane.

14. Cantina

Si tratta di un luogo angusto e buio, con un soffitto alto appena perché un uomo di media statura vi stia dritto in piedi. Non vi è nulla dentro a parte un paio di barili di vino, brandy e altre bevande. Gli angoli polverosi pullulano di ragnatele.

La porta che conduce alla stanza di evocazione (area 15) viene sempre tenuta chiusa a chiave.

15. Stanza di evocazione

La porta che immette in questa stanza è fatta di ferro con un'anima di piombo dello spessore di 7,5 cm, e viene sem-

pre tenuta chiusa a chiave. Nonostante sia pesantissima, ha una gran scorrevolezza e si apre facilmente una volta fatta scattare la serratura.

Le pareti della stanza, il soffitto e il pavimento sono tutti dotati di intercapedini di piombo dello spessore di 7,5 cm. Il pavimento è in liscio marmo, così come le pareti e il soffitto, e vi sono iscritti due diagrammi circolari intarsiati d'argento. Il maggiore dei due ha un diametro di circa 6 metri e occupa la metà orientale della stanza. Non è altro che una versione permanente di un diagramma di evocazione (come spiegato a pagina 157 del *Manuale del Giocatore*). Il diagramma più piccolo ha un diametro di circa 3 metri. Si tratta di uno strumento magico (benché sia affisso stabilmente al pavimento) che crea un effetto di *cerco magico contro il male* irradiantesi dal centro del cerchio.

Benay usa la stanza per evocare, quando sia necessario, aiuto extraplanare. Al momento la camera è vuota, ma se la maga ha sentore di guai ricorre spesso ad un incantesimo *legame planare* per richiamare un paio di cacciatori invisibili che la aiutino a proteggere la Valletta.

❖ **Porta in ferro e piombo:** Spessore 15 cm; durezza 10; pf 135; Sfondare CD 28; Scassinare Serrature CD 25.

16. Soggiorno

Quando la luce del mattino inonda questa stanza spaziosa e ariosa, filtrando dalla grande finestra a loggia sporgente della parete orientale, è un piacere trovarvisi dentro. Le scale sul lato nord scendono fino alla stanza di ingresso (area 7), mentre uno spazio aperto nel pavimento vicino alle scale consente una buona visuale su quanto avviene nella camera sottostante.

L'arredamento della stanza comprende una lunga panca di legno sistemata nel vano della finestra, due divani e un bel tappeto di lana. Nella stanza non vi sono camini, ma in inverno gli Ahollow la riscaldano con il carbone di un grande braciere.

17. Sgabuzzino

Questa piccola stanza utilizzata come magazzino è piena di biancheria, vasi da camera, abiti dimessi, scope e ogni sorta di oggetti domestici di uso quotidiano. Se qualcuno apre la porta senza prestare la dovuta cautela, con molta probabilità provocherà la caduta di qualche oggetto stipato in equilibrio precario.

18. Stanza da letto dei proprietari

Benay e Airees dividono questa stanza. Vi si trova un camino, un grande letto a baldacchino completo di tende, due bauli, un divano, quattro guardaroba e una scrivania di dimensioni tali che due persone vi possono comodamente lavorare l'una di fronte all'altra. Due tappeti di lana ricoprono quasi tutto il pavimento. Quando i proprietari non li portano con sé o non li stiano usando (la qual cosa è piuttosto rara se i due sono in casa e non temono guai in vista), sulla rastrelliera al di sopra del camino sono riposti il bastone ferrato di Benay, la lancia corta di Airees e le loro due balestre. Una finestra a loggia sporgente disposta ad occidente si affaccia sul cortile (area 2), e una panca sistemata nel vano della finestra consente a chi vi siede sia di guardare fuori sia, stando di spalle rispetto alla finestra, di volgere lo sguardo all'interno della stanza.

Il letto è molto ben fatto ma non è comunque nulla di speciale. Il divano è un po' logoro ma molto comodo. Gli armadi contengono normalissimi abiti. I bauli sono chiusi a chiave e custodiscono le normali attrezzature (molto

"vissute") da usare nelle avventure. A meno che non vi sia qualche problema in vista, o a meno che qualche importante ospite stia per arrivare, Benay e Airees vi conservano pure pozioni e pergamene.

Normalmente il ripiano della scrivania è sgombero (né Benay né Airees la usano granché). Ad un'estremità vi è riposta una copia della serie di libri di incantesimi di Benay, tenuti in piedi da due denti di drago che fungono da fermalibri. La fila di libri contiene anche qualche volume prelevato dalla biblioteca della studio (area 13) per qualche lettura distensiva prima di coricarsi, e un *manuale del golem di carne* (vedi Capitolo 4: "I ferri del mestiere"). Nei cassetti della scrivania è disposto in bell'ordine tutto l'occorrente per scrivere, di cui molte cose non sono mai state ancora usate. In un cassetto c'è pure una *sfera di cristallo*.

19. Stanza dei domestici

In ogni stanza sono sistemati un letto, una piccola cassetiera e, quando fa freddo, un braciere pieno di carbone per il riscaldamento. Al momento una stanza è occupata da Carter, il cuoco (vedi area 9), mentre l'altra ospita Morna, la ragazza che si occupa della scuderia (vedi area 3).

20. Lavanderia

La stanza ha un pavimento di piastrelle e varie tinozze e bacinelle per il bucato. Solitamente è invasa da panni stesi ad asciugare.

21. Laboratorio

Benay e Airees vi svolgono la parte più delicata del loro lavoro da incantatori, incluso quindi lo scrivere pergamene e il preparare pozioni. Le finestre del laboratorio forniscono una gran quantità di luce durante il giorno, comunque anche dodici candelabri simili a quelli dello studio (area 13) provvedono comunque all'illuminazione in qualsiasi ora del giorno o della notte. Il nudo pavimento è pulito ma mostra qua e là le tracce di qualche bruciatura e di qualche macchia.

La camera è attrezzata con tutto il necessario per venire alle prese praticamente con qualsiasi progetto magico tranne che con gli incantesimi di ricerca, per i quali lo studio (area 13) è più indicato. Tra le altre cose vi si trovano una piccola fornace, vari bracieri, una cesta piena di alambicchi, un assortimento di insoliti materiali chimici (da sangue di demone ai crini della coda di unicorno), una scorta di fiale da pozione vuote, una bilancia, un set di pesi e un telescopio persino più grande e più bello di quello che si trova nello studio. Airees ha in mente di realizzare proprio qui il suo golem di carne.

Benay Ahollow

Benay è piuttosto giovane per una donna della sua abilità, ha infatti solamente trent'anni. Fino a qualche anno addietro, era un'avventuriera in carriera, ma da quando ha costruito la Valletta insieme ad Airees, si è praticamente ritirata. Adesso si accontenta di lanciare qualche incantesimo su commissione, di scrivere una pergamena o due, e cerca di ficcare nella zucca vuota del suo apprendista un minimo di conoscenze magiche.

❖ **Benay Ahollow:** Umana Mag14; GS 14; Umanoide Media (umano); DV 14d4+14; pf 51; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19 (contatto 15, colta alla sprovvisa 16); Att +8/+3 in mischia (1d6+1, *bastone ferrato*+1) o +7/+2 in mischia (1d4/19-20, *pugnale*); QS Gatto famiglio (vedi sotto); AL CB; TS

Temp +7, Rifl +11, Vol +14; For 10, Des 16 (14), Cos 13, Int 20 (18), Sag 13, Car 10. Altezza 1,62 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Cercare +9, Concentrazione +18, Conoscenze (arcano) +15, Guarire +3, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +7, Percepire Inganni +3, Professione (erborista) +11, Sapienza Magica +22, Scrutare +22; Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Incantesimi preparati: (4/6/5/5/5/4/3/2; CD base 15 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico (2), luce, mano magica; 1° - charme (2), dardo incantato (2), mani brucianti, ritirata rapida; 2° - freccia acida di Melf, grazia felina, invisibilità (2), vedere invisibilità; 3° - dissolvi magie, distorsione, evoca mostri III, palla di fuoco, protezione dagli elementi; 4° - confusione, muro di ghiaccio, pelle di pietra, porta dimensionale, tempesta di ghiaccio; 5° - cono di freddo (2), muro di forza, teletrasporto; 6° - cerchio di morte, sfera congelante di Otiluke, velocità di massa; 7° - spada di Mordenkainen, spruzzo prismatico.

Libro degli incantesimi: 0 - aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - allarme, arma magica, armatura magica, aura imperscrutabile di Nystul, aura magica di Nystul, blocca porte, charme, dardo incantato, evoca mostri I, ingrandire, mani brucianti, ridurre, ritirata rapida, scudo, sfera fredda minore (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"), sonno; 2° - evoca mostri II, fiamma perenne, freccia acida di Melf, grazia felina, immagine speculare, invisibilità, occultare oggetto, ragnatela, serratura arcana, trama ipnotica, vedere invisibilità; 3° - chiarovisione/chiaroveggenza, dissolvi magie, distorsione, evoca mostri III, lentezza, palla di fuoco, protezione dagli elementi, rune esplosive, sigillo del serpente, velocità, volare; 4° - ancora dimensionale, autometamorfosi, confusione, muro di ghiaccio, occhio arcano, pelle di pietra, porta dimensionale, rimuovi maledizione, sfera fredda (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"), tempesta di ghiaccio, trappola di fuoco; 5° - congedo, cono di freddo, legame planare inferiore, muro di forza, permanenza, scrigno segreto di Leomund, assorbitore energetico (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"), telecinesi, teletrasporto; 6° - cerchio di morte, dissolvere superiore, globo di invulnerabilità, legame planare, sfera congelante di Otiluke, velocità di massa, vigilanza e interdizione; 7° - desiderio limitato, parola del potere stordire, riflettere incantesimo, spada di Mordenkainen, spruzzo prismatico.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+3, mantello della resistenza+2, guanti della Destrezza+2, fascia dell'intelletto+2, perla del potere (incantesimo di 1° livello), perla del potere (incantesimo di 2° livello), bastone ferrato+1, anello di protezione+2, pergamena di nube incendiaria, pergamena di parola del potere stordire, pergamena di nebbia solida, bacchetta dei dardi incantati (livello dell'incantatore 9°, massimizzata, 20 cariche), balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti, set di chiavi per la Valletta, 45 mo, 2 gemme da 100 mo.

➤ **Shamus:** Gatto famiglia; GS -; Bestia magica minuscola; DV 14; pf 25; Iniz +2; Vel 9 m; CA 21 (contatto 14, colto alla sprovvista 19); Att +11/+11/+5 in mischia (1d2-4, artigli; 1d3-4, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; QS Conferisce un bonus di +2 a Muoversi Silenziosamente, capacità conferite; RI 19; AL CB; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +10; For 3, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente

+9, Nascondersi +17/+21 nell'erba alta o in zone con folto sottobosco; Arma Preferita (morso, artiglio).

Capacità conferite: Sensi acuti, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, contatto, parlare con il padrone, parlare con i gatti, scrutare sul famiglia (vedi "Famigli", pagina 54 del Manuale del Giocatore).

Airees Ahollow

Ex avventuriero, Airees si considera ormai in pensione e si gode la piacevole vita della Valletta. Ha modi calmi e distatti che lo fanno sembrare più vecchio dei suoi quarantacinque anni. Trascorre le sue giornate gironzando tra la casa e il cortile, senza mai dedicare troppo tempo ad un solo lavoro. Non ha molta pazienza per tutte quelle mansioni che non possono essere portate a termine facilmente.

➤ **Airees Ahollow:** Umano Str15; GS 15; Umanoide Medio (umano); DV 15d4+15; pf 54; Iniz +7; Vel 9 m; CA 19 (contatto 15, colto alla sprovvista 16); Att +7/+2 in mischia (1d8+1/x3, lancia corta+1) o +7/+2 (1d4/19-20, pugnale); QS Corvo famiglia (vedi sotto); AL CB; TS Temp +8, Rifl +12, Vol +14; For 10, Des 16 (14), Cos 13, Int 12, Sag 12, Car 22 (18). Altezza 1,72 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +19, Conoscenze (natura) +19, Osservare +2 Sapienza Magica +19, Scrutare +19; Creare Oggetti Meravigliosi, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Sostituzione Energetica (vedi Capitolo 2: "Talent"), Volontà di Ferro.

Incantesimi al giorno: (6/8/8/7/7/7/4; CD base=16 + livello dell'incantesimo): 0 - aprire/chiudere, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, suono fantasma; 1° - charme, dardo incantato, mani brucianti, servitore inosservato, sonno; 2° - freccia acida di Melf, immagine minore, scassinare, trama ipnotica, vedere invisibilità; 3° - distorsione, freccia infuocata, intermittenza, velocità; 4° - autometamorfosi, emozione, porta dimensionale, tempesta di ghiaccio; 5° - cono di freddo, muro di pietra, ombra di una invocazione, assorbitore energetico (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"); 6° - nebbia acida, sguardo penetrante, visione del vero; 7° - palla di fuoco ritardata, spruzzo prismatico.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+3, mantello del Carisma+4, guanti della Destrezza+2, anello di protezione+2, pergamena di nube incendiaria, pergamena di parola del potere stordire, pergamena di nebbia solida, lancia corta+1, veste della resistenza +2, bacchetta dei dardi incantati (livello dell'incantatore 9°, massimizzata, 42 cariche), bacchetta dei fulmini (livello dell'incantatore 10°, 30 cariche), balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti, set di chiavi per la Valletta, 21 mo, 3 gemme da 100 mo.

➤ **Ceirian:** Famiglio corvo; GS -; Bestia magica minuscola; DV 15; pf 27; Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (normale); CA 22 (contatto 14, colto alla sprovvista 20); Att +11/+6 (1d2-5, artigli); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; QS Parla il Comune, capacità conferite; RI 20; AL CB; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +11; For 1, Des 15, Cos 10, Int 13, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6; Arma Preferita (artigli).

Capacità conferite: Sensi acuti, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, contatto, parlare con il padrone, parlare con gli uccelli, scrutare sul famiglia (vedi "Famigli", pagina 54 del Manuale del Giocatore).

CAPITOLO 2: TALENTI

I talenti forniscono al personaggio nuove capacità o migliorano quelle già possedute.

Il *Manuale del Giocatore* presenta un assortimento base di talenti. Questo capitolo offre nuovi e svariati talenti, appositamente concepiti per gli incantatori arcani (anche se chiunque si dimostri qualificato può farli propri).

ACQUISIRE TALENTI

La scelta dei talenti segue i criteri della relativa tabella descritta nel *Manuale del Giocatore*. Ciascun personaggio prende un talento al momento della creazione. Ne acquisisce un altro al 3° livello e poi uno ogni tre livelli. La razza, la classe e la classe di prestigio sono ulteriori componenti che influenzano la rapidità nell'acquisire nuovi talenti.

Tali nuovi talenti richiedono determinati prerequisiti, che possono essere un punteggio minimo di caratteristica, uno o più altri talenti, bonus di attacco base, la capacità di lanciare certi incantesimi oppure condizioni particolari che un personaggio deve soddisfare.

Talent virtuali

Se si possiede un talento come caratteristica della classe o come capacità speciale, è possibile utilizzarlo come "talento virtuale", vale a dire come un prerequisito per altri talenti. Per esempio, se si ha una qualche caratteristica di classe o capacità per la quale è scritto "Questa corrisponde agli Incantesimi Immobili", allora si può considerare di avere il talento Incantesimi Immobili, quale prere-

quisito per acquisire il talento Incantesimo Innato descritto più avanti. Si può considerare il personaggio come se avesse tutti i prerequisiti che tale talento comporta, ma solo allo scopo di acquisire altri talenti. Se mai il personaggio dovesse perdere tale prerequisito virtuale, perderebbe anche l'accesso a qualsiasi talento conquistato tramite quello.

Talent e incantesimi simili alle armi

Qualsiasi incantesimo richieda un tiro per colpire e infligga danni può essere considerato come un'arma (per informazioni più dettagliate vedi Capitolo 5: "Incantesimi"). Diversi incantesimi che migliorano le prestazioni in combattimento possono essere utilizzati per potenziare gli incantesimi simili alle armi, come viene descritto di seguito.

Categorie degli incantesimi simili alle armi

Quando sono destinati ai talenti che potenziano i combattimenti, gli incantesimi simili alle armi si dividono in tre categorie: incantesimi a raggio, incantesimi a dardo di energia e incantesimi a contatto.

Raggio: Tali incantesimi producono l'effetto di un raggio e richiedono un attacco di contatto a distanza (vedi alla voce "Dirigere un incantesimo", pagina 148 del *Manuale del Giocatore*).

Dardo di energia: Questo incantesimo produce qualcosa di fisico, come ad esempio un proiettile oppure quel che l'incantatore è in grado di scagliare, come *freccia acida di Melf* o *produrre fiamma*.

Incantesimo a contatto: Qualsiasi incantesimo che infligga un danno e che abbia un raggio di azione a contatto (vedi alla voce "Raggio di azione", pagina 148 del *Manuale del Giocatore*).



Talenti eleggibili

I talenti descritti di seguito possono essere scelti per potenziare il rendimento degli incantesimi simili alle armi in combattimento.

Arma Focalizzata: Scegliere una categoria degli incantesimi simili alle armi (incantesimo a raggio, a dardo di energia o a contatto). Si aggiunge un +1 a tutti i tiri per colpire effettuati con tali incantesimi. È possibile acquisire tale talento svariate volte, scegliendo di volta in volta un'arma o una categoria diverse tra gli incantesimi simili alle armi.

Arma Preferita: Consente di scegliere incantesimi a contatto quali armi leggere così da aggiungere per tali incantesimi il modificatore di Destrezza ai tiri per colpire in mischia.

Colpo Senz'Armi Migliorato: È possibile ricorrere al colpo senz'armi per consegnare un incantesimo a contatto, in questo caso il personaggio si considera comunque come fosse armato. Si effettua un normale attacco in mischia (chi si difende gode del pieno bonus di armatura e scudo). Se l'attacco va a segno, il colpo senz'armi infligge il suo normale danno e l'incantesimo viene scaricato contro chi si difende. Solo il colpo senz'armi può infliggere un colpo critico.

Un personaggio sprovvisto di questo talento può ugualmente consegnare un incantesimo a contatto adoperando il colpo senz'armi, ma così facendo provocherebbe da parte del bersaglio un attacco di opportunità e il corpo senz'armi infliggerebbe danno debilitante.

Combattere con Due Armi: Si può usare un incantesimo a contatto come parte di un attacco con due armi. È necessario impugnare già un'arma mentre si lancia l'incantesimo, trattenerne la carica e poi attaccare all'azione successiva con sia l'arma sia l'incantesimo. Se si lancia l'incantesimo e solo dopo si ricorre all'arma, l'incantesimo si scarica e viene sprecato.

La mano usata per consegnare l'incantesimo a contatto si considera come un'arma leggera e tiene conto dei normali modificatori all'attacco (vedi alla voce "Attaccare con due armi", pagina 124 del *Manuale del Giocatore*).

Combattere con Due Armi Migliorato: Si veda la descrizione alla voce "Combattere con Due Armi".

Critico Migliorato: Scegliere una categoria degli incantesimi simili alle armi (incantesimo a raggio, a dardo di energia o a contatto). Quando si usa un incantesimo della categoria prescelta, la sua portata di minaccia viene raddoppiata. Normalmente un incantesimo può essere un critico con un 20; questo talento aumenta la portata a 19-20. È possibile acquisire tale talento svariate volte, scegliendo di volta in volta un'arma o una categoria diverse tra gli incantesimi simili alle armi.

Pugno Stordente: È possibile consegnare un incantesimo a contatto con un colpo senz'armi, come descritto alla voce "Colpo Senz'Armi Migliorato" sopra. Un colpo produce le normali probabilità di stordire il nemico e contemporaneamente procurargli il danno derivante dal colpo, inoltre viene scaricato l'effetto dell'incantesimo.

Tiro Preciso: Consente di scagliare un raggio o un dardo di energia in mischia senza subire la solita penalità di -4 per gli attacchi a distanza.

Tiro Ravvicinato: Si acquista un modificatore +1 all'attacco e ai danni con i raggi e i dardi di energia ad una distanza di 9 metri o inferiore. Il danno extra è dello stesso tipo di quello provocato dall'incantesimo. Tuttavia quegli incantesimi che provocano risucchio di energia o danni alle caratteristiche infliggono 1 danno extra di energia negativa, ma non un livello negativo extra né un punto negativo extra di danno alle caratteristiche.

TABELLA 2-1: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti
Aumentare Evocazione	Incantatore di 2° livello o superiore
Difesa Arcana	Incantesimo Focalizzato
Famiglio Migliorato*	Speciale
Incantesimo Extra	Incantatore di 3° livello o superiore
Incantesimo Focalizzato Superiore*	Incantesimo Focalizzato
Incantesimo Inarrestabile Superiore*	Incantesimo Inarrestabile
Incantesimo Innato*	Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili
Preparazione Arcana*	In grado di lanciare incantesimi senza averli preparati
Slot Extra	Incantatore di 4° livello o superiore
Specializzazione negli Incantesimi	Arma Focalizzata, Incantatore di 4° livello o superiore

Talenti di metamagia	Prerequisiti
Dividere Raggio	Qualsiasi altro talento di metamagia
Escludere Materiali	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimi Ampliati	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimi Concatenati	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimi Cooperativi	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimi Modellati	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimi Ripetuti	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimi Solenni	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimo Persistente*	Incantesimi Prolungati
Incantesimo Raddoppiato*	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimo Ritardato*	Qualsiasi altro talento di metamagia
Miscela Energetica	Sostituzione Energetica, qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)
Sostituzione Debilitante	Qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)
Sostituzione Energetica	Qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)

*Apparsi per la prima volta nell'ambientazione di Forgotten Realms®.

NUOVI TALENTI

"Adesso state a vedere."

-Hennet

Aumentare Evocazione [Generale]

Le creature evocate sono al di sopra della media.

Prerequisiti: Incantatore di 2° livello o superiore.

Beneficio: Le creature evocate tramite un qualsiasi incantesimo di evocazione acquistano +1 punto ferita per Dado Vita e un modificatore di competenza +1 al tiro per colpire e ai danni.

Difesa Arcana [Generale]

Scegliere una scuola di magia, quale ad esempio Illusione. Consente una maggiore resistenza agli incantesimi di quella scuola.

Prerequisiti: Incantesimo Focalizzato nella scuola prescelta.

Beneficio: Aggiunge un +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola scelta.

Speciale: Si può acquisire questo talento svariate volte. I suoi bonus non sono cumulativi. Ogni volta che lo si acquisisce lo si deve assegnare ad una nuova scuola di magia.

Dividere Raggio [Metamagia]

Consente di colpire due obiettivi con un solo raggio.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: È possibile dividere incantesimi diretti specificamente su un singolo bersaglio ed effettuare un attacco di contatto a distanza. Questo talento può applicarsi esclusivamente agli incantesimi che infliggono danni. Il raggio colpisce due bersagli qualsiasi che si trovano entro il raggio di effetto dell'incantesimo, nonché entro 9 metri l'uno dall'altro. Ciascun bersaglio subisce la metà dei danni che subirebbe normalmente (arrotondata per difetto). Se lo desidera, l'incantatore può far sì che entrambi i raggi attacchino lo stesso bersaglio. Il talento Dividere Raggio utilizza uno slot di incantesimi del normale livello dell'incantesimo, modificato da qualsiasi altro talento di metamagia.



Escludere Materiali [Metamagia]

Consente di lanciare un incantesimo facendo a meno dei componenti materiali.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Ricorrere a questo talento consente di lanciare un incantesimo escludendone i componenti materiali. Gli incantesimi sprovvisti di tali componenti, o con un costo di questi ultimi superiore a 1 mo, non sono condizionati da questo talento. Un incantesimo con esclusione dei materiali utilizza uno slot di incantesimi dello stesso livello del normale incantesimo, modificato da un qualsiasi altro talento di metamagia.

Famiglio Migliorato [Generale]

Un personaggio in grado di acquisire un nuovo famiglio può sceglierlo da una lista diversa rispetto a quella standard.

Prerequisiti: Capacità di acquisire un famiglio, allineamento compatibile.

Beneficio: Quando il personaggio sceglie un nuovo famiglio, le seguenti creature sono disponibili per essere scelte. È possibile scegliere un famiglio di allineamento distante un passo in ognuno degli assi di allineamento (da legale a caotico e da buono a malvagio).

TABELLA 2-2: FAMIGLI MIGLIORATI

Famiglio	Allineamento	Livello dell'incantatore arcano
Lucertola folgorante	Neutrale	5
Uccello stigeo	Neutrale	5
Formian lavoratore	Legale neutrale	7
Imp	Legale malvagio	7
Pseudodrago	Neutrale buono	7
Quasit	Caotico malvagio	7

Queste creature sono descritte in dettaglio nel Capitolo 1, nella sezione dedicata ai "Famigli".

Il famiglio migliorato è legato magicamente al suo padrone proprio come un famiglio normale. Il famiglio usa le statistiche di base di una creatura della sua razza, come vengono riportate nel *Manuale dei Mostri*.

Dadi Vita: Da considerare come il livello del padrone (per gli effetti correlati ai Dadi Vita). Utilizzare il totale normale del famiglio se è maggiore.

Punti Ferita: La metà del totale del padrone oppure il totale normale del famiglio, a seconda di quale sia il più alto.

Attacchi: Utilizzare il bonus di attacco base del padrone oppure quello del famiglio a seconda di quale risulti essere il migliore. Utilizzare il modificatore alla Destrezza o alla Forza del famiglio, a seconda di quale risulti essere il maggiore, per acquisire il bonus di attacco in mischia del famiglio negli attacchi senz'armi. Il danno è pari a quello di una normale creatura di quel tipo.

Attacchi speciali: Il famiglio possiede tutti gli attacchi speciali di una creatura del suo tipo.

Qualità speciali: Il famiglio possiede tutte le qualità speciali di una creatura del suo tipo.

Tiri salvezza: Il famiglio utilizza i bonus base ai tiri salvezza del suo padrone, ammesso che siano migliori di quelli del famiglio stesso.

Abilità: Il famiglio utilizza tutte le normali abilità di una creatura del suo tipo.

Capacità speciali del famiglio: Fare riferimento alla Tabella 3-19 del *Manuale del Giocatore* per determinare le capacità aggiuntive con lo stesso procedimento che si adotterebbe nel caso di un normale famiglio.

Famigli migliorati alternativi

La lista della Tabella 2-2 presenta soltanto alcuni dei famigli migliorati possibili. Quasi tutte le creature aventi la stessa taglia e gli stessi requisiti generici di quelle della lista costituiscono dei candidati ideali per un famiglio. Non è nemmeno l'allineamento del padrone l'unico fattore; ad esempio, i famigli migliorati possono essere assegnati secondo il tipo o il sottotipo di creatura del padrone, come viene spiegato negli esempi che seguono.

TABELLA 2-3: FAMIGLI MIGLIORATI ALTERNATIVI

Famiglio	Tipo/Sottotipo	Livello dell'incantatore
		arcano
Falco celestiale*	Bene	3
Vipera immonda**	Male	3
Elementale dell'aria, piccolo	Aria	5
Elementale della terra, piccolo	Terra	5
Elementale del fuoco, piccolo	Fuoco	5
Lucertola folgorante	Elettricità	5
Elementale dell'acqua, piccolo	Acqua	5
Omuncolo†	Non morto	7
Mephitis del ghiaccio	Freddo	7

* O altro animale celestiale selezionato dalla lista dei famigli standard.

** O altro animale immondo selezionato dalla lista dei famigli standard.

† Il padrone deve innanzitutto creare l'omuncolo, sostituendo, se necessario, l'icore o un'altra parte del corpo del padrone con il sangue.

Incantesimi Ampliati [Metamagia]

Consente di ampliare l'area dell'incantesimo.

Beneficio: L'incantatore può alterare un incantesimo ad esplosione, emanazione o propagazione per aumentarne l'area di effetto. Gli incantesimi che non hanno un'area di effetto delle tipologie descritte non sono condizionati da questo talento. Qualsiasi dimensione numerica dell'area dell'incantesimo aumenta del 50%. Per esempio, una *palla di fuoco* ampliata (che produce normalmente una propagazione nel raggio di 6 metri) va a propagarsi in un raggio di 9 metri. Un incantesimo ampliato utilizza uno slot di incantesimi di tre livelli più alto del normale livello dell'incantesimo.

Incantesimi Concatenati [Metamagia]

È possibile lanciare incantesimi che colpiscano altri bersagli oltre all'obiettivo primario.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: È possibile concatenare qualsiasi incantesimo che specifichi un singolo bersaglio e il cui raggio di portata sia maggiore del contatto. L'incantesimo concatenato colpisce quel bersaglio (il bersaglio principale) normalmente, quindi si dirige verso bersagli secondari in numero pari al livello dell'incantatore. Ogni derivazione colpisce un solo bersaglio secondario. I bersagli secondari vengono scelti dal personaggio, a patto che si trovino tutti entro un raggio di 9 metri dal bersaglio primario. Nessun bersaglio può essere colpito più di una volta. Si può colpire un numero inferiore di bersagli secondari rispetto al massimo consentito.

Se l'incantesimo concatenato infligge danni, i bersagli secondari subiranno ciascuno la metà dei danni subiti dal bersaglio principale (arrotondando il risultato per difetto), inoltre per ciascun bersaglio è consentito un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni secondari. Per quegli incantesimi che non infliggono danni, le CD del tiro salvezza contro gli effetti della concatenazione sono ridotte di 4. Ad esempio, un mago di 10° livello lancia un incantesimo *incuti paura* concatenato, contro un goblin vicino, che gli consente di specificare fino a dieci bersagli secondari. Il goblin, in quanto bersaglio primario, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14, mentre quelli colpiti come bersagli secondari devono effettuare tiri salvezza con CD 10.

Un incantesimo concatenato utilizza uno slot di in-

cantesimi di tre livelli superiore all'effettivo livello dell'incantesimo cui si ricorre.

Incantesimi Cooperativi [Metamagia]

Si possono lanciare incantesimi che sortiscono effetti potenziati in quanto cooperano con lo stesso incantesimo lanciato da un altro incantatore.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Il personaggio e un altro incantatore, entrambi in possesso del talento Incantesimi Cooperativi, possono lanciare simultaneamente il medesimo incantesimo (nello stesso istante nel round). I due incantatori devono trovarsi adiacenti l'uno all'altro. Si aggiunge +2 alla CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi cooperativi e +1 alle prove dipendenti dal livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi (se c'è) del bersaglio. Si deve considerare la CD base e la prova di livello dell'incantatore migliore. Un incantesimo cooperativo utilizza uno slot di incantesimi dello stesso livello di quello effettivo dell'incantatore.

Speciale: Per ogni altro incantatore in possesso del talento Incantesimi Cooperativi, che interviene nel lancio simultaneo di un dato incantesimo, si ha un +1 addizionale alla CD dei tiri salvezza dell'incantesimo e alle prove dipendenti dal livello dell'incantatore. Quando più di due incantatori intervengono nel lancio di un incantesimo cooperativo, ciascuno deve trovarsi adiacente ad almeno due altri incantatori.

Ad esempio, quattro incantatori (due maghi e due stregoni) in possesso del talento Incantesimi Cooperativi, formano un cerchio. Tre di essi sono pronti a lanciare *palla di fuoco*, quando tocca al componente con l'iniziativa più bassa che si appresta a lanciare anch'egli il medesimo incantesimo. La CD base del tiro salvezza sui Riflessi è pari alla più alta tra le CD del tiro salvezza posseduta da uno dei componenti che cooperano, determinata dai loro alti punteggi di caratteristica o da altri talenti (ad esempio Incantesimo Focalizzato), dalle capacità speciali o ancora dagli oggetti magici. In questo caso, un mago ha Intelligenza 18, che pareggia il Carisma 18 di uno stregone, per cui la CD base è pari a 17 (10 +3 per il livello dell'incantesimo +4 per il modificatore al punteggio di caratteristica). La CD finale del tiro salvezza dell'incantesimo *palla di fuoco* cooperativo è pari a 17+2+1+1 ossia 21. Chiunque possieda il livello di incantatore più alto determina la prova base di livello dell'incantatore, prova che acquista un modificatore +4.

Incantesimi Modellati [Metamagia]

Consente di alterare la forma dell'area di effetto di un incantesimo.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: È possibile modificare un incantesimo ad area mutando la forma dell'area di effetto. La nuova area deve essere scelta dalla seguente lista: cilindro (raggio di 3 metri, altezza di 9 metri), cono di 12 metri, quattro cubi con spigolo di 3 metri, una sfera (propagazione del raggio di 6 metri). Gli incantesimi modellati funzionano normalmente sotto tutti i punti di vista tranne che per la loro forma. Ad esempio, un incantesimo *fulmine* la cui area di effetto sia modificata in una sfera, produce gli stessi danni, ma il *fulmine sferico* agisce fino ad un raggio di 6 metri.

Un incantesimo modellato utilizza uno slot di incantesimi di un livello superiore al livello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Ripetuti [Metamagia]

Consente di lanciare un incantesimo che poi si ripete nel round successivo.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Un incantesimo ripetuto viene lanciato automaticamente all'inizio del successivo turno del round. Non importa dove si trovi l'incantatore, il secondo incantesimo si origina dallo stesso luogo e colpisce la stessa area dell'incantesimo originario. Non si può usare questo talento se la portata degli incantesimi è a contatto. Se l'incantesimo originario designa un bersaglio, quello ripetuto colpisce lo stesso bersaglio se questo si trova entro un raggio di 9 metri dalla sua posizione originaria; diversamente, il secondo incantesimo fallisce. Un incantesimo ripetuto utilizza uno slot di incantesimi superiore di tre livelli all'effettivo livello dell'incantesimo.

Incantesimi Solenni [Metamagia]

Gli incantesimi godono di un vantaggio legato al luogo in cui viene lanciato.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Un incantesimo solenne ha un livello di efficacia superiore di una unità rispetto al suo livello normale se lanciato nel luogo solenne (vedi alla voce "Speciale", sotto). Se invece non lo è, diventa di un livello di efficacia inferiore rispetto al suo livello normale. Tutti gli effetti dipendenti dal livello dell'incantesimo (come ad esempio le CD dei tiri salvezza o la capacità di penetrare un *globo minore di invulnerabilità*) vengono calcolati rispettando il livello così modificato. Un incantesimo solenne utilizza uno slot di incantesimi pari al livello normale dell'incantesimo, modificato da un qualsiasi altro talento di metamagia.

Speciale: Il luogo solenne è l'area preventivamente designata dall'incantatore entro un raggio di 3 metri per livello dal suo centro. Può trattarsi di un locale, di un edificio o di una struttura particolari. Tale area può essere delimitata all'interno di una struttura più grande, ma i suoi vantaggi speciali si bloccano oltre l'area massima. L'area designata deve essere un sito ove l'incantatore abbia trascorso un periodo cumulativo di almeno tre mesi. Una volta stabilito il luogo, occorrono sette giorni per renderlo solenne. Se si designa una nuova area, i vantaggi della precedente svaniscono immediatamente. Si può avere un solo luogo solenne alla volta.

Incantesimo Extra [Generale]

Consente di apprendere un incantesimo extra.

Prerequisiti: Incantatore di 3° livello o superiore.

Beneficio: Si apprende un incantesimo extra di un qualsiasi livello, fino ad un livello inferiore di uno rispetto all'incantesimo di livello più alto consentito all'incantatore. Quindi uno stregone di 4° livello acquista un nuovo incantesimo di livello 0 o di 1° livello, aumentando il suo repertorio. Un mago di 4° livello può allo stesso modo apprendere un incantesimo di livello 0 o di 1° livello, ma dal momento che i maghi apprendono gli incantesimi molto più facilmente di quanto non facciano gli stregoni, questo talento è per loro di minor utilità.

Speciale: Si può acquisire questo talento svariate volte. Di volta in volta si apprende un nuovo incantesimo di un qualsiasi livello fino ad un livello inferiore di uno rispetto all'incantesimo di livello più alto consentito all'incantatore.

Incantesimo Focalizzato Superiore [Generale]

Il personaggio sceglie una scuola di magia alla quale abbia già applicato il talento Incantesimo Focalizzato. I suoi incantesimi di quella scuola diventano ancora più potenti rispetto a prima.

Prerequisiti: Incantesimo Focalizzato.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +4 alla CD di tutti i tiri salvezza effettuati contro i suoi incantesimi della scuola di magia a cui il talento è stato applicato. Questo bonus si sostituisce (e non si aggiunge) al bonus di Incantesimo Focalizzato.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, deve essere applicato a una diversa scuola di magia.

Incantesimo Inarrestabile Superiore [Generale]

Gli incantesimi del personaggio diventano particolarmente potenti, e sono in grado di sopraffare la resistenza agli incantesimi più facilmente.

Prerequisiti: Incantesimo Inarrestabile.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus si sostituisce (e non si aggiunge) al bonus di Incantesimo Inarrestabile.

Incantesimo Innato [Generale]

Il personaggio ha padroneggiato un incantesimo a tal punto che può ora lanciarlo come una capacità magica.

Prerequisiti: Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili.

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo che è in grado di lanciare. Può ora lanciare quell'incantesimo come capacità speciale, una volta per round, senza bisogno di prepararlo. Viene usato permanentemente uno slot superiore di otto livelli a quello dell'incantesimo innato per alimentarlo. Se l'incantesimo innato ha una componente in PE, il personaggio paga il costo in PE ogni volta che usa la capacità speciale. Se l'incantesimo innato necessita di un focus, il personaggio non ha bisogno di tale focus per usare la sua capacità magica. Se l'incantesimo innato ha una componente materiale dal costo insignificante, non è necessario fare uso del focus per lanciare la capacità magica. Se l'incantesimo innato necessita di una componente materiale per cui viene fornito un valore in monete d'oro, allora il personaggio ha bisogno di quella componente per utilizzare la sua capacità magica.

Dal momento che un incantesimo innato è una capacità magica e non un vero incantesimo, un chierico non può convertirlo in un incantesimo *curare* o *infliggere*. Quegli incantatori divini che perdono la capacità di lanciare incantesimi divini non possono più usare nemmeno incantesimi innati divini.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più di una volta, ma seleziona ogni volta un incantesimo diverso. Deve inoltre pagare il relativo costo in slot di incantesimi, focus e componenti materiali per ogni incantesimo innato che acquisisce.

Incantesimo Persistente [Metamagia]

Il personaggio può far sì che uno dei suoi incantesimi duri tutto il giorno.

Sostituire e miscelare l'energia

Quando si altera un incantesimo ricorrendo ai talenti Sostituzione Energetica o Miscela Energetica, l'incantesimo si comporta esattamente come fa la rispettiva versione normale, tranne che per il tipo di danno inferto. Ad esempio, *palla di fuoco* con energia acida sostituita a quella del fuoco o mescolata ad esso, continua a infliggere danni entro un raggio di 6 metri.

Se un incantesimo presenta un effetto secondario, lo fa anche la sua versione alterata. Ad esempio, un incantesimo *grido* può assordare creature e infliggere danni extra alle creature cristalline. Se all'energia sonora viene sostituita quella del fuoco, l'incantesimo *grido* alterato continua ad avere gli stessi effetti, ma infligge danni da fuoco anziché sonori. A volte, tuttavia, gli effetti minori di un incantesimo sono direttamente correlati al suo tipo di energia; ad esempio una *palla di fuoco* può provocare incendi, mentre una *palla di fuoco acida*, oppure una *palla di fuoco sonora* non possono.

Quando un incantesimo procura un danno che non si basa sull'energia, quella parte dell'incantesimo non sarà condizionata dai talenti Sostituzione Energetica o Miscela Energetica. Ad esempio l'incantesimo *tempesta di ghiaccio* infligge 3d6 danni da impatto e 2d6 danni da freddo. Sostituire l'elettricità al freddo produce un incantesimo *tempesta elettrica* che infligge 3d6 danni da impatto e 2d6 danni da elettricità. Il talento Miscela Energetica, comunque, fa corrispondere il pieno ammontare di danno inflitto dall'incantesimo. Ad esempio una *tempesta di ghiaccio elettrica* infliggerebbe 3d6 danni da impatto, 2d6 danni da freddo e 5d6 danni da elettricità.

Prerequisiti: Incantesimi Prolungati.

Benefici: Un incantesimo persistente ha una durata di 24 ore. L'incantesimo persistente deve avere un raggio di azione personale o fisso (ad esempio, *comprensione dei linguaggi* o *individuazione del magico*). Gli incantesimi di durata istantanea non possono venire modificati da questo talento, e nemmeno quegli incantesimi i cui effetti vengono scaricati. Non è necessario che il personaggio si concentri su incantesimi come *individuazione del magico* o *individuazione dei pensieri* per avvertire la presenza o l'assenza di ciò che è stato individuato, sebbene debba sempre concentrarsi se desidera avere informazioni aggiuntive, come accade normalmente. La concentrazione su incantesimi come questi è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità. Un incantesimo persistente usa uno slot di incantesimi superiore di quattro livelli all'effettivo livello dell'incantesimo.

Incantesimo Raddoppiato [Metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare un incantesimo simultaneamente a un altro incantesimo identico, come se si trattasse di un solo incantesimo.

Prerequisiti: Un qualsiasi altro talento di metamagia.

Benefici: Quando viene lanciato un incantesimo alterato da questo talento, l'incantesimo ha effetto due volte sul bersaglio, come se l'incantatore stesse lanciando lo stesso incantesimo due volte sulla stessa locazione o lo stesso bersaglio. Eventuali variabili dell'incantesimo (definizione dei bersagli, dell'area di effetto e così via) vengono applicate a entrambi gli incantesimi. Il bersaglio subisce tutti gli effetti di entrambi gli incantesimi individualmente e ha diritto a un tiro salvezza distinto per ognuno di essi.

In alcuni casi, quando il bersaglio fallisce entrambi i tiri salvezza, subisce degli effetti ridondanti, come una persona che subisce doppiamente l'effetto di *charme* (vedi la sezione "Combinare effetti magici", pagina 153 del *Manuale del Giocatore*), anche se un alleato del soggetto dovrebbe superare due tentativi di dissolvere per poter liberare il bersaglio dall'effetto di *charme*. Come nel caso degli altri talenti di metamagia, raddoppiare l'incantesimo non influenza la sua vulnerabilità a eventuali controincantesimi (ad esempio, usare una forma non raddoppiata dell'incantesimo non nega solo la metà di un incantesimo raddoppiato).

Un incantesimo raddoppiato usa uno slot di incantesimi superiore di quattro livelli al livello effettivo dell'incantesimo.

Beneficio: Un incantesimo ritardato non si attiva che dopo 1 o 5 round a partire dal completamento del suo lancio. È l'incantatore a determinare il ritardo desiderato nel momento in cui lancia l'incantesimo, e una volta stabilita, la durata del ritardo non può più essere cambiata. L'incantesimo si attiva immediatamente prima del suo turno nel round stabilito dall'incantatore. Solo gli incantesimi ad area, personali e a contatto possono essere influenzati da questo talento.

Qualsiasi decisione relativa all'incantesimo, come i tiri per colpire, la designazione dei bersagli o della sua area di effetto, vengono decisi al momento del lancio. Qualsiasi effetto da applicare su coloro che vengono influenzati dall'incantesimo, compresi i tiri salvezza, vengono decisi quando l'incantesimo si attiva. Se le condizioni, tra il momento del lancio e il momento dell'attivazione, cambiano in modo da rendere l'incantesimo impossibile (ad esempio, se il bersaglio scelto dall'incantatore esce dall'area di effetto dell'incantesimo o va oltre la sua gittata prima dell'attivazione), l'incantesimo fallisce.

Un incantesimo ritardato può venire dissolto normalmente durante i round di ritardo, e può venire individuato normalmente nell'area o sul bersaglio attraverso incantesimi come *individuazione del magico*. Un incantesimo ritardato fa uso di uno slot di incantesimi di tre livelli più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

Miscela Energetica [Metamagia]

Consente di modificare un incantesimo che utilizza un certo tipo di energia per miscelarla con un altro tipo di energia in ugual proporzione.

Prerequisiti: Sostituzione Energetica, qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane).

Beneficio: Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. Si può modificare un incantesimo con un indicatore energetico per aggiungervi in ugual proporzione un altro tipo di energia prescelta. L'incantesimo così alterato funziona normalmente sotto tutti gli aspetti tranne che per il tipo di danno prodotto (vedi riquadro laterale). Perciò, una *palla di fuoco acida* lanciata al 6° livello procura 6d6 danni da fuoco e 6d6 danni da acido (tirare separatamente ciascun set di dadi). Il limite di danno di un incantesimo lanciato ricorrendo a questo talento rimane lo stesso di quello prodotto dall'incantesimo base ma si sommano separatamente i vari risultati determinati da ciascun tipo di energia impiegata. Quindi una *palla di fuoco acida* lanciata al 10° livello o superiore infligge 10d6 danni da fuoco e 10d6 danni da acido.

Ricorrendo a questo talento è possibile combinare persino tipi opposti di energia, quali freddo e fuoco. Un incantesimo miscelato utilizza uno slot di incantesimi di quattro livelli superiore all'effettivo livello dell'incantesimo cui si ricorre.

Speciale: Si può acquisire questo talento svariate volte, scegliendo ogni volta un diverso tipo di energia. Si può ricorrere alla Miscela Energetica per alterare ulteriormente un incantesimo già modificato con Sostituzione Energetica. Si può altresì usare Miscela Energetica per includere il tipo di energia prescelta ad un incantesimo che la usa già, al fine di raddoppiare in tal modo i dadi nel calcolo del danno.

Preparazione Arcana [Generale]

Consente di preparare un incantesimo arcano prima del tempo, proprio come farebbe un mago.

Prerequisiti: Il personaggio deve essere in grado di

Incantesimo Ritardato [Metamagia]

Permette di lanciare incantesimi il cui effetto inizia a manifestarsi dopo un certo lasso di tempo deciso dall'incantatore.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

lanciare incantesimi arcani come un bardo o uno stregone, prima di poter prendere questo talento.

Beneficio: Ogni giorno il personaggio è in grado di preparare uno o più incantesimi come farebbe un mago. Se il personaggio è uno stregone o un bardo, questo significa che è in grado di preparare un incantesimo con un talento di metamagia prima del tempo, invece di lanciarne uno come azione di round completo.

L'incantesimo preparato rimane nella memoria del personaggio e occupa uno degli slot di incantesimi fino a quando non viene lanciato o cambiato. Un incantesimo preparato utilizza uno slot di incantesimi del normale livello di incantesimo modificato da qualsiasi altro talento di metamagia.

Slot Extra [Metamagia]

Consente di lanciare un incantesimo extra.

Prerequisiti: Incantatore di 4° livello o superiore.

Beneficio: Si acquisisce uno slot di incantesimi extra nella ripartizione giornaliera. Questo slot extra può essere di un qualsiasi livello, fino ad un livello inferiore di uno rispetto all'incantesimo di livello più alto consentito all'incantatore. Ad esempio, uno stregone di 4° livello acquisisce tanto un slot di livello 0 quanto uno di 1° livello, cosa che gli consente di lanciare qualsiasi incantesimo conosciuto del livello prescelto una volta in più ogni giorno. Un mago di 4° livello può preparare un incantesimo extra di livello 0 o di 1° livello, tra quelli che conosce. Una volta scelto, lo slot di incantesimi non può aumentare o diminuire di livello.

Speciale: Si può acquisire questo talento svariate volte. Di volta in volta si acquista uno slot di incantesimi extra di un livello fino ad uno inferiore rispetto all'incantesimo di livello più alto consentito all'incantatore.

Sostituzione Debilitante [Metamagia]

Consente di modificare un incantesimo che utilizza l'energia per infliggere danni, così da infliggere danni debilitanti.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcano).

Beneficio: Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. È possibile modificare un incantesimo con l'opzione scelta allo scopo di infliggere danni debilitanti invece dei danni di energia. L'incante-

simo debilitante funziona normalmente sotto tutti gli aspetti tranne che per il tipo di danni inferto. Per esempio, un incantesimo *palla di fuoco debilitante* funziona nella maniera solita, ma procura danni debilitanti invece che danni da fuoco.

Un incantesimo debilitante utilizza uno slot di incantesimi del normale livello dell'incantesimo, modificato da qualsiasi altro talento di metamagia.

Sostituzione Energetica [Metamagia]

Consente di modificare un incantesimo che utilizza un certo tipo di energia sostituendola con un altro tipo di energia.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcano).

Beneficio: Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. Si può modificare un incantesimo con un indicatore energetico per utilizzare al suo posto un altro tipo di energia prescelta. L'incantesimo così alterato funziona normalmente sotto tutti gli aspetti tranne che per il tipo di danno prodotto (vedi riquadro a pagina 44).

Un incantesimo con Sostituzione Energetica utilizza uno slot di incantesimi dello stesso livello del normale incantesimo, modificato da un qualsiasi altro talento di metamagia.

Speciale: Si può acquisire questo talento svariate volte, applicando ogni volta un diverso tipo di energia.

Specializzazione negli Incantesimi [Generale]

Consente di infliggere più danni quando si utilizzano incantesimi a raggio o a dardi di energia.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (incantesimi a raggio o a dardi di energia), incantatore di 4° livello o superiore.

Beneficio: Gli incantesimi che infliggono danno che effettuano un attacco di contatto a distanza acquistano un modificatore del danno di +2. Il bonus ai danni si applica soltanto se il bersaglio si trova entro un raggio di 9 metri, in quanto soltanto a quella distanza è possibile mirare con precisione sufficiente da colpire con maggiore efficacia.

Speciale: È possibile acquistare questo talento due volte: una volta per gli incantesimi a raggio e una volta per quelli a dardi di energia. Gli effetti non sono cumulativi.

CAPITOLO 3: CLASSI DI PRESTIGIO

La Guida del DUNGEON MASTER contiene diverse classi di prestigio. Quelle che vengono presentate in questo manuale sono state espressamente concepite per gli incantatori arcani (anche se rimangono comunque accessibili a chiunque sia in possesso dei requisiti necessari per ottenerle). I personaggi devono dimostrarsi idonei per una classe di prestigio prima di poter ottenere un qualsiasi livello in una classe di questo tipo. Tali classi rappresentano dei ruoli speciali e opzionali che offrono capacità e poteri altrimenti inaccessibili ai PG, e li avviano verso specifiche e interessanti direzioni.

ACQUISIRE UNA CLASSE DI PRESTIGIO

Un personaggio in possesso dei requisiti necessari per una particolare classe di prestigio può aggiungere questa classe a quelle che già possiede. Tuttavia, il DM avrà l'ultima parola sull'opportunità che in una sua campagna una classe di prestigio sia disponibile ai PG, solo ai PNG o a nessuno.

DESCRIZIONE DELLE CLASSI DI PRESTIGIO

Sono di seguito elencate diverse nuove classi di prestigio. Tranne ove espressamente indicato, si considerino le normali regole per le multiclassi quando si acquisiscono livelli secondo il modello delle classi di prestigio della Guida del DUNGEON MASTER.

TABELLA 3-1: CLASSI DI PRESTIGIO

Classe di prestigio	Caratteristiche sommarie
Accolito della pelle	Esiste più di un modo per accaparrarsi la pelle di un demone
Alienista	Tratta con creature pseudonaturali
Cantore della lama	Elfo guerriero/mago
Discepolo dei draghi	Nelle sue vene scorre sangue di drago
Dominatore mentale	Specialista nel controllo della mente
Incantaspeade	Guerriero/mago
Incantatore di candele	Incanta le candele
Maestro esangue	Necromante specializzato
Mago dell'Ordine Arcano	Mago di una gilda
Magus del sangue	Il sangue infonde energia a capacità speciali
Mistificatore arcano	Ladro/mago
Necromante puro	Controllo arcano e clericale della morte
Sapiente elementale	Padroneggia un elemento
Tessitore del fato	Impugna le redini del destino
Viaggiatore guida	Esperto in teletrasporto

Accolito della pelle

"Chi non risica non rosica."

La tentazione del potere spinge certi individui a soluzioni estreme, senza riguardo per le conseguenze. Sostituire la propria pelle con quella di un demone vivente è un obiettivo che la maggior parte della gente non concepirebbe neppure, figurarsi poi realizzarlo. Ma un tale agghiacciante destino è esattamente quello a cui mirano alcuni incantatori nella loro disperata ricerca.

Il Rituale del Legante è una cerimonia sacrilega e tutti i volumi che ne riferivano notizia vennero banditi lunghi anni or sono dalla maggior parte delle biblioteche arcane, anche se qualche copia appena leggibile (o quanto meno alcuni riferimenti) ancora sopravvive unitamente alle promesse del grandissimo potere che ad esso si accompagna. Gli incantatori che si imbattono in documenti di tal sorta possono scegliere di distruggerli o ignorarli, ma è già successo che qualcuno sia caduto in tentazione e se ne sia servito. Quanti hanno perseverato, hanno potuto infine completare il rituale, di solito attraverso un lungo contatto con uno o più immondi evocati, tutti fin troppo desiderosi di condividere le loro terrificanti conoscenze.

Gli accoliti della pelle non sono adatti a ricoprire nessuna carica che non sia quella dell'esercizio di un potere temporale. Sebbene certi PNG accoliti della pelle possano talora servire altri personaggi malvagi più potenti, in qualità di sinistri capitani, vorrebbero piuttosto esercitare personalmente tale potere. Preferiscono rimanere al sicuro, comodamente rifugiati entro inespugnabili roccaforti del male, anche se talvolta un accolito può mettersi alla guida di una spedizione per recuperare un leggendario libro di malefica magia arcana o un altro artefatto dai poteri maligni.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un accolito della pelle, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Conoscenze (dei piani [Piani Esterni]): 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Speciale: L'accolito della pelle deve aver stabilito un contatto pacifico con un esterno malvagio che abbia evocato.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'accolito della pelle (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio dell'accolito della pelle.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli accoliti della pelle non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Per ogni due livelli acquisiti nella classe dell'accolito della pelle, il personaggio acqui-

sisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimidire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire accolito della pelle, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Indossare immondo (Sop): Un accolito della pelle evoca l'essenza di un immondo su di sé e lo "indossa" come fosse una seconda pelle. Il Rituale del Legante è doloroso e non deve essere preso alla leggera. Necessita di 10 round perché possa compiersi per intero e, una volta iniziato, nulla è in grado di fermarne il corso.

L'essenza immonda assorbe la pelle dell'incantatore; si tratta di un processo straziante che infligge 1d4 danni ogni round del rituale. I candidati più saggi e previdenti si tengono qualche pozione di *cura* a portata di mano.

Alla fine del rituale, la pelle dell'accollito presenta un'oleosa, quasi impercettibile lucentezza.

Tuttavia, man mano che acquisisce livelli aggiuntivi nella classe di prestigio, la sua pelle si scurisce, produce delle escrescenze e gli conferisce con il tempo i tratti di un immondo. L'essenza immonda inoltre comincia a bisbigliargli terribili segreti, spingendolo al male (l'accollito può scegliere, a seconda del suo temperamento, di ignorare o accettare tali sollecitazioni).

La pelle immonda legata con il rituale diviene a tutti gli effetti la pelle stessa del personaggio. Garantisce all'accollito della pelle un bonus di +1 all'armatura naturale, un modificatore intrinseco alla Destrezza di +2, scurovisione entro un raggio

di 18 metri e la capacità magica *veleno* una volta al giorno come se si trattasse dello stesso incantesimo lanciato da un incantatore di 16° livello.

Il DM determina la natura attuale della pelle, che sia demoniaca, diabolica o di qualche altra creatura immonda.



TABELLA 3-2: ACCOLITO DELLA PELLE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Indossare immondo	
2°	+1	+3	+0	+3	Resistenza alle fiamme	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Sguardo immondo	
4°	+2	+4	+1	+4	Conoscenza immonda	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Adattamento somatico	
6°	+3	+5	+2	+5	Resistenza al freddo	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+5	+2	+5	Sguardo delle orbite	
8°	+4	+6	+2	+6	Conoscenza immonda	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+6	+3	+6	Evoca immondo	
10°	+5	+7	+3	+7	Simbiosi	+1 livello alla classe esistente

Resistenza alle fiamme (Str): Al 2° livello, la pelle immonda avvolge l'accolito con maggiore aderenza, garantendogli resistenza al fuoco 20.

Sguardo immondo (Sop): Al 3° livello, l'accolito della pelle acquista la capacità soprannaturale di innervosire gli avversari semplicemente con uno sguardo feroce una volta al giorno. Non si tratta di un attacco con lo sguardo e il bersaglio non deve incontrare gli occhi dell'accolito. Si tratta invece di un'azione standard che ha effetto su qualsiasi creatura l'accolito riesca a vedere entro un raggio di 30 metri. Gli avversari dovranno superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere atterriti dalla sconvolgente promessa di quel che si cela negli occhi dell'accolito, subendo una penalità al morale di -2 al tiro per colpire, ai danni e ai tiri salvezza per 10 minuti. Una creatura con 50 punti ferita o meno rimarrà inoltre stordita per 3d4 round, una con 51-100 punti ferita lo sarà per 2d4 round e una con 101-150 punti ferita per 1d4 round. Una creatura con 151 o più punti ferita non sarà stordita ma continuerà a subire la penalità al morale di -2 in caso di mancato superamento del tiro salvezza.

Conoscenza immonda: La pelle dell'immondo susurra promesse di grande potere e, per darne prova, manifesta una capacità prima sconosciuta. Al 4° e all'8° livello, l'accolito sceglie un talento bonus per il quale sia già in possesso dei prerequisiti necessari.

Adattamento somatico (Sop): A partire dal 5° livello, la pelle dell'immondo e l'accolito si sono già compenetrati, iniziando a rigenerarsi insieme come se non fossero mai state due entità separate. Il bonus di armatura naturale garantito dalla pelle dell'immondo aumenta a +2, la scurovisione dell'accolito si potenzia fino ad un raggio di 36 metri. Quest'ultimo è adesso in grado di usare *veleno* due volte al giorno come se a lanciarlo fosse un incantatore di 16° livello. Inoltre l'accolito acquista un modificatore intrinseco alla Costituzione di +2.

Resistenza al freddo (Str): Al 6° livello, la pelle dell'immondo conferisce resistenza al freddo 20.

Sguardo delle orbite (Sop): Al 7° livello l'accolito acquista la capacità soprannaturale di emettere dagli occhi raggi fiammegianti. Una volta al giorno, come azione standard, è in grado di proiettare due raggi (uno per ciascun occhio) fino ad una distanza di 30 metri. È inoltre in grado di dirigerli entrambi verso un bersaglio, oppure ciascuno verso due bersagli differenti, effettuando un attacco di contatto a distanza. Un raggio che colpisce il bersaglio infligge 8d6 danni da fuoco. Se entrambi i raggi colpiscono il medesimo bersaglio, il danno sarà pari a 16d6.

Evoca immondo (Mag) Al 9° livello l'accolito impara a

ricavare un altro potere dalla sua pelle immonda. Se la pelle è quella di un demone, una volta al giorno può cercare di evocare un vrock con una probabilità di successo del 35%. Se la pelle è quella di un diavolo, una volta al giorno può cercare di evocare un gelugon con una probabilità di successo del 35%. Le creature così evocate obbediscono ai comandi dell'accolito ma dopo un'ora ritornano automaticamente nel luogo di provenienza. Un immondo appena evocato non può ricorrere alla propria capacità di evocare prima che sia trascorsa un'ora. A discrezione del DM, ricorrere a questo potere comporta che l'accolito sia legato all'immondo evocato.

Simbiosi: Al 10° livello, la pelle dell'immondo e dell'accolito sono ormai diventati un'unica entità e solo la morte ultima riuscirà a scinderli. Il tipo dell'accolito si muta in "esterno", il che significa (tra le altre cose) che non sarà più colpito da quegli incantesimi che hanno come specifico bersaglio gli umanoidi, quali ad esempio *charme*, tuttavia l'accolito potrà essere interdetto da un incantesimo *cerchio magico* contro il suo allineamento. L'accolito acquista inoltre riduzione del danno 20/+1.

Alienista

"Ah... adesso tutto diviene più chiaro. Riesco a vederlo.... Riesco a vederlo!"

Gli alienisti trattano con poteri ed entità provenienti dai più reconditi e spaventosi recessi del tempo e dello spazio. Secondo la loro filosofia il potere della magia rappresenta il trionfo della mente sui rudimentali limiti costituiti dalle dimensioni, dalla distanza e, spesso, dalla sanità mentale. Attraverso la conoscenza e la determinazione, riescono a perforare la barriera al limite del tempo stesso. Nel Lontano Reame, al di fuori del tempo, le menti più forti vanno alla deriva, completamente assorbite dalla contemplazione della follia. Esseri indecrivibili svelano inenarrabili segreti a quanti osano comunicare con loro. Tali segreti non erano destinati ai mortali, ma gli alienisti si tuffano in quegli abissi del caos e dell'entropia che minerebbero menti più deboli. La folle certezza degli alienisti è qualcosa di talmente forte da indurre gli altri a credere nella loro futura trascendenza.

Gli alienisti possono, in rare occasioni, riunirsi in gruppi appattati per compiere qualche oscuro rituale, ma più spesso si incontrano da soli. I PNG alienisti vanno talora a caccia nelle biblioteche o nelle librerie specializzate delle grandi città, acquattandosi tra pile di rari (e pericolosi) volumi e spulciandoli avidamente.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un alienista, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Conoscenze (dei piani): 8 gradi.

Talenti: Sensi Acuti.

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno un incantesimo di Divinazione e almeno un incantesimo di evocazione di 3° livello o superiore.

Speciale: Contatto precedente con un alienista o una creatura pseudonaturale.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un alienista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Addestrare Animali (Car), Alchimia (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (Int), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio dell'alienista.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli alienisti non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Quando l'alienista acquisisce un nuovo livello, il personaggio acquisisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire alienista, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Evoca alieno (Mag): Quando un alienista lancia un qualsiasi incantesimo *evoca mostri*, evoca una versione "pseudonaturale" di una creatura scelta dall'apposita lista di pagina 205 del *Manuale del Giocatore*. Ad esempio, lanciando *evoca mostri VI*, l'alienista potrebbe evocare un rast pseudonaturale. In tal modo l'archetipo pseudonaturale viene aggiunto alla creatura evocata (vedi alla voce

"Creature pseudonaturali", sotto). Se la creatura selezionata fosse normalmente celestiale o immonda, l'archetipo pseudonaturale verrebbe a rimpiazzare il precedente.

Benedizione aliena: Un alienista applica un bonus cognitivo di +1 a tutti i tiri salvezza, ma subisce la perdita permanente di 2 punti di Saggezza.

Segreto metamagico: L'alienista ascolta le voci segrete che sussurrano dai remoti confini del tempo e ne trae beneficio. Al 3° e al 7° livello può scegliere un qualsiasi talento di metamagia come talento bonus.

Folle certezza: Al 4° livello la folle certezza nel potere delle entità che stanno al di là dei normali confini spazio-temporali apporta all'alienista una tempra innaturale: acquista 3 punti ferita aggiuntivi come se avesse selezionato il talento Robustezza. Tuttavia, il continuo contatto con simili esseri si rivela corrosivo per le facoltà mentali, di conseguenza la mente dell'alienista comincia a deteriorarsi. Sviluppa una fobia contro un tipo specifico di creatura, subendo, nei confronti di tali creature, una penalità di -2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire e alle

prove di abilità e caratteristica basate sul Carisma. La creatura specifica acquista un modificatore morale di

+2 alla CA e ai tiri salvezza contro l'alienista che soffre di questa fobia.

Il DM determina la creatura temuta. Tra le

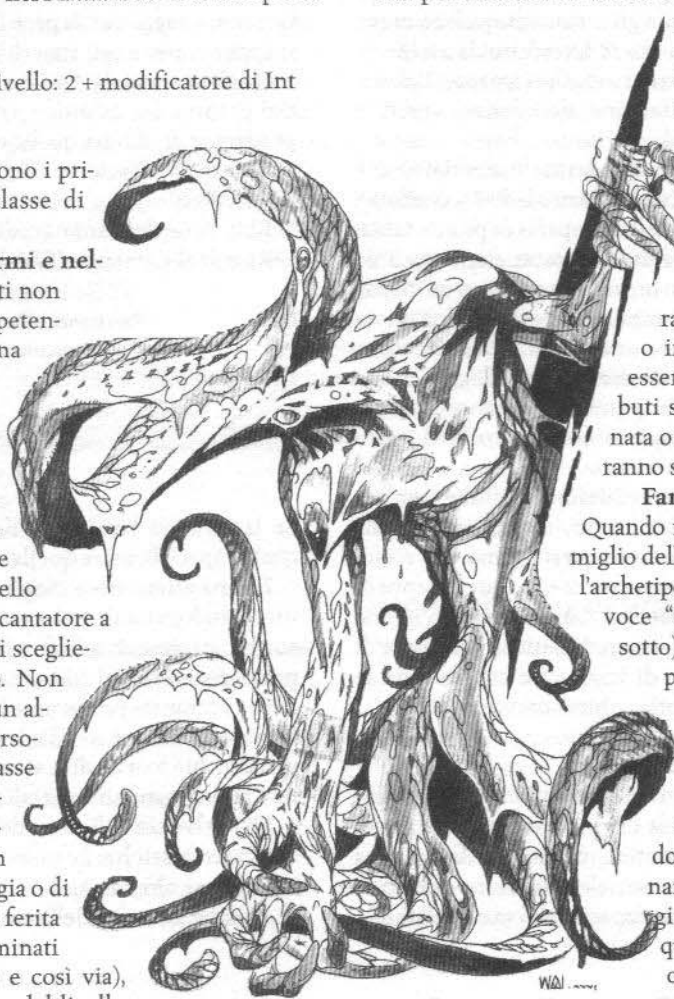
scelte migliori si annoverano ragni, serpenti, uccelli o insetti. Anche tutti quegli esseri che presentassero attributi simili alla creatura selezionata o che le rassomigliassero, faranno scattare la stessa fobia.

Famiglio pseudonaturale:

Quando raggiunge il 5° livello, il famiglio dell'alienista, se esiste, acquista l'archetipo pseudonaturale (vedi alla voce "Creature pseudonaturali", sotto) in aggiunta ai normali poteri e capacità di un famiglio di quel livello. Ciò non implica che il famiglio venga sostituito, l'originale assume lentamente le sembianze pseudonaturali, che diventano pienamente attive quando si giunge a questo punto. Da questo momento in avanti, ogni nuovo famiglio evocato possiederà già l'archetipo pseudonaturale.

Evocazione extra: Dal 6° livello in avanti, l'alienista acquista uno slot di incantesimi extra al suo più alto livello di incantesimi. Questo slot potrà essere usato soltanto per un incantesimo *evoca mostri*. Man mano che l'alienista diviene capace di apprendere incantesimi di livello superiore, lo slot extra verrà applicato al livello appena acquisito.

Dissennata certezza: All'8° livello, la dissennata certezza dell'alienista si concretizza in una vera e propria mania spaventosa. Acquista 3 punti ferita aggiuntivi come se avesse selezionato il talento Robustezza, ma



anche la sua fobia si accresce conseguentemente. Tutte le penalità e i bonus elencati alla voce "Folle certezza" inerenti alla creatura selezionata aumentano rispettivamente a -6 e +6.

Corpo senza tempo: Al 9° livello, l'alienista riesce a scoprire il segreto dell'eterna giovinezza. Non soffrirà più le penalità alle caratteristiche relative all'invecchiamento e non potrà essere invecchiato magicamente (vedi Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento", pagina 93 del *Manuale del Giocatore*). Qualsiasi penalità che possa aver già subito, tuttavia, rimane. I bonus continuano ad accumularsi, ma, quando sarà giunta la sua ora, l'alienista sarà portato via da entità orrende, scomparendo per sempre.

Trascendenza (Sop): Al 10° livello, l'alienista, attraverso la protratta frequentazione con entità aliene e lo studio intenso di segreti dissennati, trascende la propria forma mortale divenendo una creatura aliena. Il suo tipo si cambia in "esterno", il che significa (tra le altre cose) che non sarà più colpito da quegli incantesimi che hanno come specifico bersaglio gli umanoidi, quali ad esempio *charme*, tuttavia potrà essere interdetto da un incantesimo *cerchio magico* contro il suo allineamento. L'alienista acquista inoltre riduzione del danno 20/+1 e resistenza all'elettricità 20.

Una volta raggiunta la trascendenza, le sembianze dell'alienista subiranno un cambiamento fisico secondario, che di solito si manifesta nella comparsa di piccoli tentacoli o di altre strane aggiunte o sostituzioni, quali ad esempio un'appendice, un organo, un occhio o un'inspiegabile protuberanza aggiuntivi. L'alienista può nascondere queste anomalie sotto una tunica o un cappuccio, ma lo svilupparsi di tali escrescenze sfugge al suo controllo, e quindi esse potranno autonomamente spostarsi, contrarsi, distendersi o compiere altri movimenti come dotate di vita propria.

Chiunque condivida la predilezione dell'alienista per lo studio del Lontano Reame riconoscerà immediatamente la natura trascendente di quest'ultimo, che acquisisce un modificatore di circostanza +2 a tutte le prove di abilità e caratteristica basate sul Carisma quando interagisce con tali esseri. Acquista inoltre un modificatore di circostanza +2 alle prove di Intimidire contro tutte le creature cui rivela la propria natura abnorme.

Creature pseudonaturali

Le creature pseudonaturali dimorano oltre gli eoni sospesi tra le stelle, al di là dei piani come noi li conosciamo, annidati nei reconditi reami della follia. Una volta evocati sul Piano Materiale, assumono spesso le sembianze, emulandone le capacità, di creature famigli,

anche se con un aspetto di gran lunga più raccapricciante delle loro controparti terrene. Possono, in alternativa, apparire in una forma più attinente alle loro origini: una massa di tentacoli contorcentisi rappresenta quella più comune, per quanto siano comunque possibili altre forme raccapriccianti.

Generare una creatura pseudonaturale

"Pseudonaturale" è un archetipo che può aggiungersi a qualsiasi creatura corporea (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base"). Il tipo di creatura cambia in "esterno". Fare riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne quando diversamente specificato.

Attacchi speciali: Una creatura pseudonaturale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli elencati qui di seguito.

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno la creatura può effettuare un normale attacco con un modificatore cognitivo di +20 su un singolo tiro per colpire. La creatura non è soggetta alla probabilità di essere mancata che si applica invece agli attacchi contro bersagli occultati.

Qualità speciali: Una creatura pseudonaturale mantiene tutte le qualità speciali della creatura base guadagnando inoltre quelle elencate di seguito.

- Resistenza all'acido e all'elettricità (vedi la tabella sottostante).
- Riduzione del danno (vedi la tabella sottostante).
- RI pari al doppio dei DV della creatura (massimo 25).

Dadi Vita	Resistenza all'acido e all'elettricità	Riduzione del danno
1-3	5	-
4-7	10	5/+1
8-11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, usare quella con il valore più alto.

Forma alternativa (Sop): A sua discrezione una creatura pseudonaturale può assumere la forma di una grottesca massa tentacolare (o di un'altra forma altrettanto raccapricciante scelta dal DM), ma tutte le sue capacità rimarranno immutate nonostante le sembianze aliene. Mutare forma è un'azione standard. Le altre creature subiscono una penalità morale di -1 al tiro per colpire contro le creature pseudonaturali sotto tali sembianze mutate.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma l'Intelligenza è almeno 3.

Abilità: Le stesse della creatura base.

TABELLA 3-3: ALIENISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Evoca alieno	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Benedizione aliena	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Segreto metamagico	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Folle certezza	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Famiglio pseudonaturale	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Evocazione extra	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Segreto metamagico	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Dissennata certezza	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Corpo senza tempo	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Trascendenza	+1 livello alla classe esistente

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: La stessa della creatura base

Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base

Da 4 a 7 DV, lo stesso della creatura base +1

8+ DV, lo stesso della creatura base +2

Tesoro: Lo stesso della creatura base

Allineamento: Lo stesso della creatura base

Avanzamento: Lo stesso della creatura base

Cantore della lama

"L'arte della guerra, così come la musica, è di rara bellezza."

I cantori della lama sono elfi che hanno mescolato arte, scherma e magia arcana in un tutto armonico. In battaglia, i loro flessuosi movimenti e le loro tattiche raffinate nascondono dietro la loro eleganza una micidiale accuratezza marziale.

I maghi/guerrieri multiclasse sono i candidati più ovvi per questa classe di prestigio, per quanto qualsiasi elfo che sappia maneggiare un'arma da guerra e lanciare incantesimi arcani possa diventare un cantore della lama. Si ha notizia di maghi/ranger, maghi/ladri e persino baridi con tale classe di prestigio.

I cantori della lama incutono grande rispetto nella maggior parte delle comunità elfiche, e i PNG cantori della lama di norma svolgono il ruolo di guardiani itineranti e campioni della comunità elfica.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cantore della lama, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Razza: Elfo o mezzelfo.

Bonus di attacco base: +5.

Concentrazione: 4 gradi.

Intrattenere (danza): 3 gradi.

Intrattenere (canto): 3 gradi.

Acrobazia: 3 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Maestria, Schivare.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello o superiore.

Speciale: Competenza nella spada lunga.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un cantore della lama (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Acrobazia (Des),

Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del cantore della lama.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cantori della lama non guadagnano alcuna competenza in nessuna arma aggiuntiva. Sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi.

Stile del canto della lama: Quando impugnano una spada lunga con una mano (e nell'altra non hanno niente), i cantori della lama acquistano un bonus di schivare alla CA pari al loro modificatore di Intelligenza.

Se il cantore della lama indossa un'armatura media o pesante, perde tutti i vantaggi derivanti dallo stile del canto della lama.

Talenti bonus: Al 2°, 6° e 10° livello, il cantore della lama acquista un talento bonus. Deve trattarsi di un talento di metamagia o di uno scelto dalla seguente lista: Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Critico Migliorato (spada lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Mobilità, Riflessi in Combattimento.

Lista degli incantesimi di un cantore della lama

1° livello - arma magica, armatura magica, colpo accurato, ritirata rapida, scudo.

2° livello - forza straordinaria, grazia felina, immagine speculare, protezione dalle frecce, sfocatura.

3° livello - arma magica superiore, distorsione, estremità affilata, velocità.

4° livello - invisibilità migliorata, pelle di pietra, porta dimensionale, scudo di fuoco.

Discepolo dei draghi

"Il cuore che batte nel mio petto è antico."

Un discepolo dei draghi è diverso da chiunque altro. Lo ha sempre sospettato, ma ne ha avuto conferma nel momento in cui ha sognato di volare. L'esperienza è talmente vivida e reale che gli altri sogni a confronto sono solo cenere oramai fredda. Librandosi nei cieli, dopo aver tagliato i legacci che lo costringono a terra, il sognatore esulta delle sue meravigliose ali coperte di scaglie che lo sospingono tra le nuvole. I suoi sensi per-

TABELLA 3-4: CANTORE DELLA LAMA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+0	+2	+2	Stile del canto della lama	1	-	-	-
2°	+2	+0	+3	+3	Talento bonus	2	0	-	-
3°	+3	+1	+3	+3		2	1	-	-
4°	+4	+1	+4	+4		3	2	0	-
5°	+5	+1	+4	+4		3	2	1	-
6°	+6	+2	+5	+5	Talento bonus	3	3	2	0
7°	+7	+2	+5	+5		4	3	2	1
8°	+8	+2	+6	+6		4	3	3	2
9°	+9	+3	+6	+6		4	4	3	2
10°	+10	+3	+7	+7	Talento bonus	4	4	3	3

cettivi non sono mai stati altrettanto all'erta: adesso riesce a fiutare, ad udire e a vedere con chiarezza estrema, mai realmente comprensibile a nessun altro essere umano. Una forza esplosiva brucia nei suoi polmoni, una potenza che si rende conto di poter liberare con un semplice respiro. È quasi... draconico.

È risaputo che certi potenti draghi possono assumere sembianze umane e persino avere amanti umani. Talora da queste unioni nasce un figlio e così, di figlio in figlio, di generazione in generazione, l'antico sangue di drago continua a scorrere nelle loro vene. Di norma ne rimane solo una minima parte, anche se potenti stregoni talora addebitano i loro poteri ad un retaggio draconico. Alcuni tuttavia avvertono irresistibile questo richiamo del sangue. Dapprima si manifesta loro in sogno. Molti scambiano allora tali sogni per niente di più che la realizzazione inconscia di un desiderio (o addirittura parlano di incubi), ponendo quindi a tacere queste loro pulsioni. Ma pochi eletti, accolgono i propri sogni, indovinando nel loro fascino i segni di una promessa. Sono costoro che divengono i discepoli dei draghi, valendosi del loro magico potere come di un catalizzatore che fa scorrere più forte il sangue di drago che è in loro, sviluppando completamente le loro potenzialità.

I discepoli dei draghi scelgono una vita di esplorazione contro un'esistenza claustrale. La maggior parte è composta di stregoni, ma a volte anche i bardi decidono di intraprendere lo stesso sentiero. Già esperti nella magia, molti inseguono l'avventura, specie poi se questo può favorirne l'obiettivo di approfondire le indagini sulla loro origine draconica. Tutti i discepoli dei draghi avvertono un'irresistibile attrazione per quelle aree conosciute come i nascondigli dei draghi.

Dado Vita: Speciale (vedi sotto).

Requisiti

Per aspirare ad essere un discepolo dei draghi, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Razza: Qualsiasi non draconica (non può essere già un mezzo-drago).

Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Linguaggi: Draconico.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani senza preparazione.

Speciale: Il giocatore sceglie un tipo di drago quando acquisisce il primo livello di questa classe di prestigio, naturalmente previa approvazione del DM.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un discepolo dei draghi (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Diplomazia (Car), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (Int), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int), Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del discepolo dei draghi.

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli dei draghi non guadagnano alcuna competenza



TABELLA 3-5: DISCEPOLO DEI DRAGHI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi bonus
1°	+0	+2	+0	+2	Aumento dei Dadi Vita (d6), armatura naturale +1	1
2°	+1	+3	+0	+3	Artigli e morso, incremento caratteristica (For +2)	1
3°	+2	+3	+1	+3	Arma a soffio (1/3)	Nessuno
4°	+3	+4	+1	+4	Aumento dei Dadi Vita (d8), incremento caratteristica (For +2)	1
5°	+3	+4	+1	+4	Estensione, armatura naturale +2	1
6°	+4	+5	+2	+5	Aumento dei Dadi Vita (d10)	1
7°	+5	+5	+2	+5	Arma a soffio (2/3), incremento caratteristica (Cos +2)	Nessuno
8°	+6	+6	+2	+6	Armatura naturale +3	1
9°	+6	+6	+3	+6	Ali, incremento caratteristica (Int +2)	1
10°	+7	+7	+3	+7	Apoteosi del drago	Nessuno

aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi bonus (Mag): Ad ogni nuovo livello acquisito nella nuova classe di prestigio, il discepolo dei draghi acquista nuovi incantesimi bonus, come se avesse un punteggio alto nelle caratteristiche, come può evincersi dalla Tabella 3-5. Un incantesimo bonus può essere aggiunto a qualsiasi livello degli incantesimi che il discepolo abbia già la capacità di lanciare.

Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un discepolo dei draghi, dovrà decidere a quale delle due classi aggiungere l'incantesimo (o gli incantesimi) bonus. Una volta applicato, un incantesimo bonus non può essere cambiato.

Aumento dei Dadi Vita: Ad ogni nuovo livello acquisito nella nuova classe di prestigio, la vera natura del discepolo dei draghi si manifesta sempre di più. I suoi dadi vita aumentano al 1°, 4° e 6° livello. Non si tratta di un vantaggio retroattivo: iniziando al livello appropriato, quando lancia i dadi per i punti ferita il discepolo dei draghi utilizzerà il nuovo tipo di Dado Vita indicato.

Armatura naturale: Al 1°, 5° e 8° livello, un discepolo dei draghi acquista un aspetto più draconico. La sua pelle sviluppa delle minuscole scaglie iridescenti, dapprima quasi invisibili e poi sempre più evidenti man mano che avanza di livello. Ciò contribuisce ad aumentare i bonus di armatura naturale della sua Classe Armatura di base, come indicato nella Tabella 3-5 (tali bonus non sono cumulativi). Il graduale ispessimento della pelle fa assumere al discepolo dei draghi sembianze sempre più prossime a quelle dei suoi progenitori.

Artigli e morso: Al 2° livello, il discepolo dei draghi, se non lo possiede già, acquisisce attacco con artigli e morso. Si faccia riferimento ai valori indicati di seguito oppure agli attacchi base con artigli e morso già posseduti dal discepolo, a seconda di quali siano migliori.

Taglia	Danni da morso	Danni da artiglio
Piccola	1d4	1d3
Media	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6

Incremento di caratteristica: Ad ogni nuovo livello acquisito nella nuova classe di prestigio, i punteggi delle caratteristiche del discepolo dei draghi aumentano come mostrato nella Tabella 3-5. Tali aumenti sono cumulativi e sono acquisiti come se si trattasse di un avanzamento di livello.

Arma a soffio (Sop): Al 3° e al 7° livello, il discepolo dei draghi inizia a sviluppare la capacità che contraddi-

stingueva i suoi antenati: l'arma a soffio. Il tipo dipende dalla varietà di drago da cui il discepolo discende. L'ammontare dei danni inferti equivale ad un terzo della piena forza al 3° livello, aumentando a due terzi al 7° livello, e raggiungendo piena potenza al 10° livello (apoteosi del drago). Cambia solo il danno potenziale, l'area e la CD dei tiri salvezza equivalgono alle armi con piena forza (vedi sotto). Indipendentemente dalla sua forza, l'arma a soffio può essere utilizzata solo una volta al giorno. Si faccia riferimento a tutte le regole relative al soffio dei draghi (vedi alla voce "Drago" nel *Manuale dei Mostri*) tranne ove quivi diversamente specificato.

Varietà di drago	Arma a soffio	3° livello	7° livello	10° livello	CD tiro salvezza
Bianco	Cono di freddo	1d6	2d6	3d6	16
Blu	Lineare di fulmini	2d8	4d8	6d8	18
Nero	Lineare* di acido	2d4	4d4	6d4	17
Rosso	Cono di fuoco	2d10	4d10	6d10	19
Verde	Cono** di gas	2d6	4d6	6d6	17

Argento	Cono di freddo	2d8	4d8	6d8	18
Bronzo	Lineare di fulmini	2d6	4d6	6d6	18
Oro	Cono di fuoco	2d10	4d10	6d10	20
Ottone	Lineare di fuoco	1d6	2d6	3d6	17
Rame	Lineare di acido	2d4	4d4	6d4	17

*Un soffio lineare è sempre alto e largo 1,5 metri, e lungo 18 metri.

**Un cono ha sempre una lunghezza di 9 metri.

Estensione: Al 5° livello, la taglia del discepolo del drago aumenta di un grado, da Piccola a Media oppure da Media a Grande. (Un personaggio che sia già di taglia Grande o superiore non accresce ulteriormente). Il cambiamento nelle dimensioni condiziona il danno base provocato da morso e artigli del discepolo di draghi (vedi sopra). Inoltre, egli acquista un modificatore di taglia -1 al suo bonus di attacco base e alla Classe Armatura.

Ali: Al 9° livello, i discepoli di drago di taglia Grande e superiore sviluppano le ali. Sono in grado, da questo momento, di volare alla loro normale velocità (manovrabilità normale). Le creature più piccole avranno le ali solo se le possedevano già in precedenza.

Apoteosi del drago: Al 10° livello, il discepolo di drago si realizza pienamente nella sua eredità draconica, assumendo l'archetipo del mezzo-drago. La sua arma a soffio raggiunge la piena forza. Ottiene 4 punti aggiuntivi di Forza e 2 di Carisma. Il suo bonus di armatura naturale aumenta a +4. Acquisisce visione crepuscolare, scurovisione (18 metri), immunità agli effetti di sonno e paralisi, più un'immunità aggiuntiva basata

sulla varietà di drago (per i dettagli completi vedi pagina 219 del *Manuale dei Mostri*).

Dominatore mentale

"Stai facendo un ottimo lavoro. Continua così."

I dominatori mentali cercano di esercitare il controllo sui pensieri e sui sogni degli altri. Fin da giovanissimi, quanti sono destinati ad intraprendere questo sentiero imparano una serie di trucchetti di manipolazione per riuscire nel loro intento. In seguito si rivolgono alla magia per potenziare ancora di più le loro abilità, già notevoli nel raggirare, intimidire o comunque condizionare gli altri per il proprio personale tornaconto. La magia è gravida di promesse per il completo dominio mentale, e i dominatori mentali lo realizzano in modo sorprendente.

Quanti decidono di prendere questa classe di prestigio rinunciano all'avanzamento di livello come incantatori, ma guadagnano invece la capacità, forse addirittura più grande, di alterare e infine comandare la volontà degli altri. Chiunque sia disposto a sacrificare la magia in nome della manipolazione rappresenta un candidato papabile.

I dominatori mentali non vanno molto d'accordo fra loro, dato che ciascuno tenta di imporre il proprio controllo sugli altri. Non è un mistero infatti che un dominatore mentale cerchi segretamente di esercitare il proprio potere su di un altro dominatore, anzi un tale comportamento è considerato del tutto naturale. Il fatto di possedere la capacità di controllare la mente altrui non implica l'essere immuni allo stesso trattamento.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un dominatore mentale, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Diplomazia: 4 gradi.

Intimidire: 4 gradi.

Percepire Inganni: 4 gradi.

Raggirare: 4 gradi.

Talenti: Autorità (vedi pagina 45 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Incantesimi: Capacità di preparare e lanciare incantesimi arcani di 3° livello o superiore.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un dominatore mentale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car), Inti-

midire (Car), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int), Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del dominatore mentale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I dominatori mentali non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Quando il dominatore mentale raggiunge il 1°, 3°, 5°, 6°, 7° e 9° livello, acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimidire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un dominatore mentale, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Telepatia (Sop): Al 1° livello, il dominatore mentale dischiude uno dei suoi più basilari elementi di sapienza mentale, guadagnando la capacità soprannaturale di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di parlare un linguaggio e che si trovi entro un raggio di 30 metri.

Incremento abilità (Str): Il dominatore mentale è un esperto studente della manipolazione, sia essa magica oppure no. Al 1°, 5° e 7° livello riceve un modificatore di competenza +6 su una qualsiasi delle seguenti abilità: Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni e Raggirare. Il personaggio può, a sua discrezione, applicare l'intero bonus ad una sola abilità o suddividerlo a più.

Suggestione (Sop): Al 2° livello, il dominatore mentale è in grado di influenzare, due volte al giorno, le azioni di una creatura vivente di taglia Grande o inferiore. Si tratta di una capacità soprannaturale che influenza la mente, denominata anche "spinta", che condi-



TABELLA 3-6: DOMINATORE MENTALE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Telepatia, incremento abilità	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Suggestione	
3°	+1	+3	+1	+3	Lettura della mente	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Ingannare	
5°	+2	+4	+1	+4	Incremento abilità	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+5	+2	+5	Amici per sempre	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+5	+2	+5	Incremento abilità	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+6	+2	+6	Dominare	
9°	+4	+6	+3	+6	Ingannare di massa	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+7	+3	+7	Asservimento	

zione lo svolgimento di un'azione (con un limite di una o due frasi). Un bersaglio entro un raggio di 30 metri deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) per resistere alla suggestione. L'effetto dura finché il bersaglio non compia quanto gli viene chiesto o fino a 6 ore, a seconda di quale delle due cose si verifichi per prima. Per il resto si tratta di una capacità identica all'incantesimo *suggestione* (vedi pagina 271 del *Manuale del Giocatore*).

Lettura della mente (Sop): Al 3° livello, il dominatore mentale impara a leggere quei pensieri che si trovano più in superficie, di una creatura vivente. Due volte al giorno, come fosse una capacità soprannaturale che influenza la mente, può scegliere un bersaglio entro un raggio di 30 metri. Quest'ultimo deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) per resistere a tale effetto. Leggere la mente di una creatura richiede concentrazione ma non provoca alcun attacco di opportunità. Creature con intelligenza animale (Int 1 o 2) formulano semplici pensieri istintuali. Questa capacità è in grado di penetrare varie barriere, ma viene però fermata da uno schermo roccioso dello spessore di 30 centimetri, da una lastra di comune metallo dello spessore di 2,5 centimetri oppure da una parete di legno dello spessore di 90 centimetri. L'effetto dura fino a 10 minuti o fino a quando il dominatore mentale non smette di concentrarsi.

Ingannare (Sop): Al 4° livello, il dominatore mentale può ingannare una creatura vivente di taglia Grande o inferiore. Una volta al giorno, come fosse una capacità soprannaturale che influenza la mente, può scegliere un bersaglio in un raggio di 30 metri, che deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18) per resistere all'effetto. La creatura acquista un modificatore di +5 ai propri tiri salvezza qualora venga attaccato dal dominatore mentale o da uno dei suoi alleati. Ingannare è un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità. Se ha successo, la creatura considererà il dominatore mentale come un suo fidato amico e alleato, come se si trovasse sotto l'effetto dell'incantesimo *charme* (vedi pagina 187 del *Manuale del Giocatore*). Non occorre conoscere il linguaggio della creatura, tale capacità è infatti esercitata telepaticamente.

Amici per sempre (Sop): Quando raggiunge il 6° livello, il dominatore mentale rinsalda il proprio controllo mentale sugli altri. Una creatura che sia stata ingannata dal dominatore attraverso l'omonima capacità soprannaturale (vedi alla voce "Ingannare", sopra) diviene sua stabile amica, a meno che l'incantatore non compia qualcosa di palesemente lesivo nei suoi confronti o le ordini di intraprendere un'azione suicida o che vada totalmente contro la sua natura (la qual cosa

romperebbe l'amicizia). Si tratta di una capacità soprannaturale che influenza la mente. Un dominatore può avere contemporaneamente solo due amici così "conquistati". L'effetto viene temporaneamente interrotto qualora il bersaglio sia protetto dall'incantesimo *protezione dal male*. Viene definitivamente spezzato da un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo contro un livello di incantatore 14.

Dominare (Sop): Al 7° livello il dominatore mentale è in grado di dominare una creatura vivente di taglia Grande o inferiore, una volta al giorno. Sceglie un bersaglio entro un raggio di 30 metri, che, per resistere a quest'effetto, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19). Si tratta di una capacità soprannaturale che influenza la mente e crea un effetto di compulsione, comporta un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità. Il suo effetto dura 3 giorni. Per il resto è identica all'incantesimo *dominare persone* (vedi pagina 201 del *Manuale del Giocatore*).

Ingannare di massa (Sop): Al 9° livello, il dominatore mentale può estendere la propria influenza a diversi esseri. Una volta al giorno può ricorrere alla propria capacità di ingannare (vedi sopra) contro un numero di specifici bersagli il cui totale complessivo di Dadi Vita superi 40. Si tratta di una capacità soprannaturale che influenza la mente e può essere usata in aggiunta alla capacità di ingannare una sola creatura. Se esistessero più bersagli potenziali che il dominatore potesse colpire, questi dovrebbe sceglierli uno alla volta finché non superi il limite di Dadi Vita.

Asservimento (Sop): Al 10° livello, la padronanza del controllo mentale esercitata da un dominatore mentale, raggiunge il suo apice. Qualsiasi creatura già dominata (vedi alla voce "Dominare", sopra) diviene sua stabile schiava. Un dominatore può avere solo tre schiavi di tal sorta contemporaneamente. Un incantesimo *protezione dal male* non interrompe un tale controllo. Esso può essere invece spezzato in modo definitivo da un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo contro un livello di incantatore 18.

Incantaspade

"La tua spada magica ce l'ho proprio qui con me."

Il sogno di fondere magia e maestria nell'uso delle armi si realizza nella persona dell'incantaspade. Studente di riti arcani e di arti marziali, l'incantaspade apprende gradatamente a lanciare incantesimi indossando l'armatura con minori probabilità di fallimento. Inoltre, è in grado di lanciare incantesimi attraverso le proprie



armi, come pure di immagazzinarli in esse per utilizzarli in seguito.

Nonostante il nome, un incantaspade è in grado di utilizzare qualsiasi arma o persino di avvicendarne diverse. "Incantascie", "incantalance" ecc. sono tutti possibili appellativi, anche se poco usati. I requisiti di questa classe di prestigio la rendono piuttosto appetibile per maghi/guerrieri o stregoni/guerrieri multi-classe, anche se pure bardi/guerrieri possono soddisfare tali requisiti altrettanto facilmente.

Temuti dai maghi per la loro capacità di lanciare incantesimi indossando l'armatura, e dai comuni spadaccini per la loro capacità di ricorrere agli incantesimi, gli incantaspade sono spesso viaggiatori solitari.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un incantaspade, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Bonus di attacco base: +4.

Conoscenze (qualsiasi): 6 gradi.

Competenza nelle armi e nelle armature: Tutte le armi semplici e da guerra e tutte le armature (pesanti, medie e leggere).

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello o superiore.

Speciale: Deve aver sconfitto un avversario con la sola forza delle braccia, senza aver ricorso alla magia o a speciali capacità di classe.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un incantaspade (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

TABELLA 3-7: INCANTASPADE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Canalizzare incantesimo I	
2°	+1	+3	+0	+3	Ignorare fallimento incantesimo 10%	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Ignorare fallimento incantesimo 15%	
4°	+3	+4	+1	+4	Canalizzare incantesimo II	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Ignorare fallimento incantesimo 20%	
6°	+4	+5	+2	+5	Arma segreta dell'incantaspade	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Ignorare fallimento incantesimo 25%	
8°	+6	+6	+2	+6	Talento bonus	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Ignorare fallimento incantesimo 30%	
10°	+7	+7	+3	+7	Canalizzare incantesimo III	+1 livello alla classe esistente

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio dell'incantaspade.

Incantesimi al giorno: Ogni due livelli acquisiti nella classe dell'incantaspade, il personaggio acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un incantaspade, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Canalizzare incantesimo (Sop): Una volta al giorno come azione gratuita, l'incantaspade può lanciare un incantesimo attraverso la sua arma (in mischia o a distanza) come se stesse attaccando con essa. Si tratta di una capacità soprannaturale. L'incantesimo canalizzato influenza il limite normale degli incantesimi di cui l'incantaspade dispone in un giorno e deve indirizzarsi ad un bersaglio specifico. Perciò, l'incantesimo *sonno* non è da prendere in considerazione dal momento che non è diretto verso uno specifico bersaglio.

Il livello di incantesimo massimo disponibile aumenta come mostrato di seguito.

Canalizzare incantesimo	Livello massimo dell'incantesimo
I	1°
II	2°
III	3°

Se lo desidera, l'incantaspade può scegliere di lanciare due incantesimi di un livello più basso, oppure tre incantesimi di due livelli più bassi. (Un incantesimo di livello 0 si considera come equivalente ad un incantesimo di 1° livello quando si ricorre a questa capacità).

Un incantesimo canalizzato si dirige con precisione attraverso l'arma dell'incantaspade verso la creatura da colpire, che può ancora effettuare un tiro salvezza se l'incantesimo ne consente uno. Anche se un incantesimo può essere indirizzato non su uno solo ma su più bersagli, il fatto che venga canalizzato limita i suoi effetti al singolo avversario attaccato. Se l'arma manca il bersaglio, l'incantesimo canalizzato si perde.

Ignorare fallimento incantesimo (Str): A partire dal 2° livello, l'impegno costante dell'incantaspade nell'esercizio di fondere insieme magia e combattimento con le armi, comincia a dare i suoi frutti. Come capacità straordinaria, egli ignora parte della probabilità di fallimento di un incantesimo derivante dall'uso dell'armatura. Si inizia con una riduzione del 10% e si arriva gradualmente al 30% come mostrato nella Tabella 3-7. L'incantaspade sottrae la percentuale indicata dal totale della probabilità di fallimento dell'incantesimo, se esiste. Ad esempio, un personaggio con una corazza a scaglie e uno scudo piccolo ha normalmente una

probabilità di fallimento di un incantesimo pari al 30%, ma tale percentuale si abbassa al 20% per un incantaspade di 2° livello.

Arma segreta dell'incantaspade: Al 6° livello, l'incantaspade impara come immagazzinare gli incantesimi fino al 3° livello nella propria arma. In pratica acquista il talento Mescere Pozioni usando un mezzo alternativo (vedi pagina 84 del *Manuale del Giocatore*). Tutte le regole, costi dei PE e spese che si applicano a Mescere Pozioni si applicano pure a questa capacità, con le eccezioni di seguito esposte. Una volta immagazzinato, l'incantesimo rimane immateriale, risuonando all'interno dell'arma dell'incantaspade fino al momento in cui verrà usato. Per richiamare tale incantesimo, l'incantaspade deve sollevare la sua arma come azione standard che provoca un attacco di opportunità. L'incantaspade assorbe l'incantesimo nascosto attraverso l'impugnatura dell'arma. Toccando un altro individuo con la sua arma, sarà in grado di indirizzare su quel bersaglio l'incantesimo così richiamato.

L'incantaspade può immagazzinare nella sua arma un numero di incantesimi pari al suo livello in questa classe di prestigio più il suo punteggio di Intelligenza. Gli incantesimi immagazzinati non vengono mai persi accidentalmente durante il combattimento. Solo nel caso in cui l'arma dovesse rompersi, sarebbero immediatamente compromessi.

Talento bonus: All'8° livello, l'incantaspade perfeziona la sua arte, acquisendo un talento bonus. Deve trattarsi di un talento di metamagia o di un talento prelevato dalla lista dei talenti bonus consentiti per un guerriero (vedi pagina 37 del *Manuale del Giocatore*).

Incantatore di candele

"Lascia che la tua mente raggiunga lo splendore sublime di un'unica fiamma perfetta."

Le fiamme esercitano un'attrazione speciale su alcune persone. Mentre brucia e si consuma, una candela diviene un'opera d'arte, una lacrima di fuoco che avvolge uno scuro lucignolo, celato a sua volta entro una colonna di cera che è al contempo sostegno e nutrimento della fiamma: in sintesi uno splendido incanto. Possono custodirsi segreti in questa cera: segreti... oppure... incantesimi.

Conosciuti anche come "candelai magici", questi professionisti impiegano il loro tempo confezionando meravigliose candele, rispondenti a criteri estetici e insieme magici. Gli incantesimi custoditi al loro interno vengono svelati nel momento in cui viene accesa la fiamma e la cera si consuma. Inoltre la cera stessa modella e plasma gli incantesimi che contiene, che vengono così potenziati dalla fiamma mentre brucia.

Gli incantatori di candele hanno accesso più immediato alle capacità simili ai talenti, volte a potenziare gli effetti degli incantesimi immagazzinati nelle candele. Per questo motivo sono corteggiati da quelle compagnie di avventurieri consapevoli dell'importanza di avere nelle profondità di un dungeon, oggetti magici deperibili.

I PNG incantatori di candele appaiono talora in luoghi in cui la magia è in vendita, e qui cercano di vendere tanto le candele omnibus (particolari candele che chiunque è in grado di utilizzare) che le loro

pozioni. E tuttavia accendere una candela è più difficile che bere una pozione e impiega un tempo maggiore a produrre un effetto, ragion per cui le candele omnibus sono ben lungi dal raggiungere la popolarità di cui godono le pozioni.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un incantatore di candele, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Artigianato (fabbricare candele): 6 gradi.

Talento: Tempra Possente.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi di 3° livello o superiore.

Speciale: L'incantatore di candele deve possedere inizialmente una scorta di almeno 100 tizzoni ardenti.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un incantatore di candele (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Alchimia (Int), Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio dell'incantatore di candele.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli incantatori di candele non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ad ogni nuovo livello acquisito, l'incantatore di candele acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimidire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un incantatore di candele, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Scrivere candele: L'incantatore di candele è in grado di immagazzinare incantesimi nelle candele. Ogni candela custodisce un incantesimo. In pratica l'incan-

tatore di candele acquisisce il talento Scrivere Pergamene ricorrendo ad un mezzo alternativo (vedi pagina 85 del *Manuale del Giocatore*). Tutte le regole, costi di PE e spese che si applicano a Scrivere Pergamene si applicano pure a questa capacità. Una candela di norma proietta la sua luce per un raggio di 1,5 metri e brucia per 1 ora, mentre una candela incantata brucia seguendo le indicazioni spiegate di seguito. Una candela che brucia non può essere spenta a meno che l'incantatore di candele non lo desideri (sebbene *dissolvi magie* continui ad eliminare gli effetti come farebbe per qualsiasi altro oggetto magico).

Per avere la possibilità di attivare un incantesimo immagazzinato, l'incantatore di candele deve soddisfare i normali requisiti per effettuare con successo una lettura di pergamene. L'incantesimo immagazzinato deve essere del tipo che l'incantatore è in grado di lanciare e deve essere compreso nella lista relativa alla sua classe,

inoltre l'incantatore deve avere il prestabilito punteggio di caratteristica (ad esempio Intelligenza 15 per un mago che lanci un incantesimo di 5° livello). Anche allora, l'incantatore dovrà effettuare una prova di livello (CD = livello dell'incantatore della candela scritta +1) per lanciare l'incantesimo correttamente. Se fallisce, l'incantesimo si perde, e l'incantatore deve effettuare una prova di Saggezza (CD 5) al fine di evitare un malfunzionamento (vedi pagina 203 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Identificare la candela: Per attivare una candela prestabilita, l'incantatore di candele deve prima identificarla. Deve a tal fine effettuare una prova di Sapienza Magica con CD 15 + il livello dell'incantesimo. (Se invece si tratta di una candela che ha scritto personalmente, questa fase non è necessaria).

Accendere la candela: Il modo migliore per accendere una candela è quello di usare un tizzone ardente. Si tratta di un'azione standard, soggetta ad interruzioni come lo sarebbe l'azione di lanciare incantesimi. Accendere la candela ricorrendo ad un sistema meno rapido, usando per esempio un acciarino e una pietra focaia o persino una lente di ingrandimento, diviene invece un'azione di round completo nelle migliori circostanze, e di sicuro porta ad un attacco di opportunità.

Un incantatore di candele può "accendere la candela rimanendo sulla difensiva" superando una prova di Concentrazione (CD 15). In questo modo si previene l'attacco di opportunità, ma se non si dovesse superare la prova, non si riuscirebbe ad accendere la candela. In alternativa, l'incantatore di candele può subire l'attacco di opportunità e, in caso fosse colpito, tentare una prova di Concentrazione (CD 10 + i danni subiti) per accen-



TABELLA 3-8: INCANTATORE DI CANDELE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Scrivere candele	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Candele prolungate	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Candele omnibus	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Candele estese	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Candele bisecate	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Candele potenziate	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Luce rapida	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Candele intensificate	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Candele striate	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Candele massimizzate	+1 livello alla classe esistente

dere comunque la candela.

Effetti della candela: Una candela accesa con successo attiva automaticamente l'incantesimo in essa immagazzinato all'inizio dell'azione dell'incantatore di candele nel round successivo (questo non comporta un attacco di opportunità). Esso funziona esattamente come un incantesimo preparato e poi lanciato alla maniera tradizionale. Tuttavia poiché la candela è stata accesa durante il round precedente, l'incantatore di candele può intraprendere azioni normali nello stesso round in cui l'incantesimo immagazzinato comincia ad avere effetto.

La fiamma della candela imita la durata dell'incantesimo che è stato innescato. Perciò un incantesimo istantaneo farà sì che la candela scintilli e si consumi immediatamente, mentre una candela in cui sia stato immagazzinato un incantesimo di maggiore durata, brucerà per tutto il tempo richiesto dall'incantesimo stesso. Comunque, se la fiamma dovesse spegnersi prima che l'incantesimo sia del tutto consumato, ne abbrevierà la durata.

Una candela scritta può incorporare un numero qualsiasi delle migliori descritte di seguito, purché i requisiti combinati necessari non richiedano uno slot di incantesimi superiore al normale massimo dell'incantatore.

Candele prolungate: Al 2° livello, l'incantatore di candele è in grado di prolungare la durata degli incantesimi immagazzinati in una data candela. In pratica, è come se acquisisse il talento di metamagia Incantesimi Prolungati (vedi pagina 83 del *Manuale del Giocatore*), ma solo quando scrive candele. Tutte le regole che si applicano all'uso di Incantesimi Prolungati, si applicano pure alle candele prolungate e l'incantesimo scritto assorbe uno slot di incantesimi superiore di un livello rispetto a quello effettivo dell'incantesimo.

Candele omnibus: Al 3° livello, l'incantatore di candele apprende il sistema di immagazzinare incantesimi in candele che possono essere innescate anche da altri. In pratica, è come se acquisisse il talento Mescere Pozioni usando un mezzo alternativo (vedi pagina 84 del *Manuale del Giocatore*). Tutte le regole, costi di PE e spese che si applicano a Mescere Pozioni si applicano pure a questa capacità. Come per una pozione, si possono scrivere in una candela omnibus solamente incantesimi di 3° livello o inferiori. Qualsiasi creatura che riesca ad accendere una candela omnibus, attenendosi alla procedura descritta prima, beneficerà dell'incantesimo in essa immagazzinato a partire dal suo turno successivo nel round. Per il resto una candela omnibus funziona esattamente come una normalissima

candela scritta.

Candele estese: Al 4° livello, l'incantatore di candele può raddoppiare il raggio degli incantesimi che ha immagazzinato in una candela. In pratica, è come se acquisisse il talento di metamagia Incantesimi Estesi (vedi pagina 83 del *Manuale del Giocatore*), ma solo quando scrive candele. Tutte le regole che si applicano all'uso di Incantesimi Estesi, si applicano pure alle candele estese e l'incantesimo scritto assorbe uno slot di incantesimi superiore di un livello rispetto a quello effettivo dell'incantesimo.

Candele bisecate: Al 5° livello, l'incantatore di candele perfeziona la sua arte da candelai al punto tale da essere in grado di immagazzinare nella stessa candela due incantesimi. Dovrà scrivere separatamente ciascun incantesimo, pagando il pieno costo di PE e di mo per entrambi, e dovrà inoltre specificare l'ordine in cui gli incantesimi avranno effetto. Il primo incantesimo verrà innescato, come di norma, una volta accesa la candela. Conclusosi il primo incantesimo, si innescerà automaticamente il secondo. Qualora il primo incantesimo venga neutralizzato con *dissolvi magie*, o qualora l'incantatore di candele ponga fine volontariamente al suo effetto, il secondo incantesimo non si innescerà automaticamente, ma non andrà comunque perduto. L'incantatore potrà innescarlo semplicemente riaccendendo la candela. Se il secondo incantesimo necessita di un bersaglio, l'incantatore potrà indirizzarne l'effetto una volta attivato come se lanciasse normalmente l'incantesimo, purché si trovi entro una distanza di 9 metri dalla candela accesa. In caso contrario, sarà la candela a costituire il bersaglio predefinito. I due incantesimi immagazzinati si possono differenziare tramite il colore. Ad esempio, la metà superiore della candela sarà gialla, mentre quella inferiore blu.

Candele potenziate: Al 6° livello, l'incantatore di candele è in grado di aumentare tutte le variabili e gli effetti numerici dell'incantesimo che ha immagazzinato in una candela. In pratica, è come se acquisisse il talento di metamagia Incantesimi Potenziati (vedi pagina 83 del *Manuale del Giocatore*) ma solo quando scrive candele. Tutte le regole che si applicano all'uso di Incantesimi Potenziati si applicano pure alle candele potenziate e l'incantesimo scritto assorbe uno slot di incantesimi superiore di due livelli rispetto a quello effettivo dell'incantesimo.

Luce rapida: Al 7° livello, l'incantatore di candele impara ad attivare più rapidamente le proprie candele. Ciò non significa che impiegherà un tempo inferiore per accendere la candela, ma che l'incantesimo in essa immagazzinato diverrà attivo immediatamente all'atto

dell'accensione (piuttosto che al turno successivo dell'incantatore di candele).

Candele intensificate: Raggiunto l'8° livello, l'incantatore di candele è in grado di aumentare il livello effettivo di un incantesimo immagazzinato in una candela. In pratica, è come se acquisisse il talento di metamagia Incantesimi Intensificati (vedi pagina 83 del *Manuale del Giocatore*), ma solo quando scrive candele. Tutte le regole che si applicano all'uso di Incantesimi Intensificati, si applicano pure alle candele intensificate e l'incantesimo scritto assorbe uno slot di incantesimi del nuovo livello.

Candele striate: Al 9° livello, l'incantatore di candele perfeziona ulteriormente la sua capacità di immagazzinare nella stessa candela due incantesimi. Dovrà ancora scrivere ciascun incantesimo separatamente, pagando il pieno costo di PE e di mo per entrambi. L'avvenuta accensione della candela innescherà simultaneamente entrambi gli incantesimi in essa immagazzinati, e l'incantatore di candele potrà scegliere un qualsiasi bersaglio per entrambi gli effetti. I due incantesimi potranno essere differenziati tramite due diversi colori, per cui, per esempio, la metà sinistra della candela sarà verde, mentre la metà destra sarà rossa.

Candele massimizzate: Al 10° livello, l'incantatore di candele raggiunge il culmine della propria arte, acquisendo la capacità di massimizzare tutte le variabili e gli effetti numerici degli incantesimi che immagazzina in una candela. In pratica, è come se acquisisse il talento di metamagia Incantesimi Massimizzati (vedi pagina 83 del *Manuale del Giocatore*), ma solo quando scrive candele. Tutte le regole che si applicano all'uso di Incantesimi Massimizzati, si applicano pure alle candele massimizzate e l'incantesimo scritto assorbe uno slot di incantesimi superiore di tre livelli rispetto a quello effettivo dell'incantesimo.

Maestro esangue

"I morti non sono poi così male una volta che hai imparato a conoscerli."

La necromanzia è di solito una scelta snobbata dagli incantatori arcani, quanti vogliono davvero essere padroni delle arti imperiture quasi sempre scelgono percorsi divini. Tuttavia esiste un'alternativa per quanti desiderano esercitare il proprio potere sopra i non morti ma si rifiutano di rinunciare completamente alla sapienza arcana. Tale alternativa è proprio quella di scegliere la classe di prestigio del maestro esangue, che consente l'accesso ad una fonte di sapere speciale che fornisce da sola un potere macabro.

Molti maestri esangui scelgono di integrare i propri arcani poteri con livelli di magia divina. La mistura di "sapere esangue" e capacità clericali per condizionare, creare, comandare e distruggere non morti può essere molto potente.

I PNG maestri esangui sono alla guida di speciali gruppi d'assalto formati da non morti minori, integrati a seconda delle necessità da più potenti non morti evocati. Talora essi servono o agiscono in collusione con potenti personaggi malvagi, come necromanti puri o incantatori divini che abbiano tra i loro domini la Morte. Spesso è difficile distinguere un maestro esangue da uno dei non morti di cui si circonda.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro esangue, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Conoscenze (religioni): 8 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Conoscenze [religioni]).

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello o superiore.

Speciale: Gli aspiranti membri devono aver trascorso tre o più giorni rinchiusi in una tomba insieme a non morti animati. Tale convivenza può esser stata pacifica o violenta. Un personaggio ucciso da un non morto e poi resuscitato risponde ai requisiti, ma la conseguente perdita di livelli può ritardare la conformità ad altri prerequisiti.



Abilità di classe

Le abilità di classe per un maestro esangue (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Alchimia (Int), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del maestro esangue.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri esangui non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ogni due livelli acquisiti dal maestro esangue, il personaggio acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un maestro esangue, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Corazza di ossa: Il maestro esangue ha un talento istintivo per le ossa ed è in grado di confezionare armature necromantiche fatte di ossa concatenate insieme. Il suo apprezzamento per tutte le cose morte gli permette di vestire la corazza di ossa come fosse una seconda pelle, cioè come un'armatura naturale, senza che questa quindi interferisca con il lancio di incantesimi arcani. Soltanto i maestri esangui acquistano un qualche beneficio alla Classe Armatura indossando una corazza di ossa.

Al 1° livello la corazza di ossa conferisce un bonus di armatura naturale +2 a chi la indossa. Al 4° livello, la padronanza del maestro esangue in questo insolito strumento gli consente di muoversi con più naturalezza all'interno dell'armatura, conferendogli un bonus di armatura naturale +4. Infine, all'8° livello, il maestro esangue diviene un vero artigiano delle ossa, ricevendo, grazie alla corazza di ossa, un bonus di armatura naturale +6. Tali bonus, più elevati man mano che il personaggio avanza di livello, sono il risultato di una grande maestria nell'indossare un'armatura siffatta, ecco perché una corazza di ossa creata da un maestro esangue di livello alto conferisce solo il bonus all'armatura naturale appropriato al livello di chi la indossa.

Animare morti (Sop): A partire dal 2° livello, il maestro esangue comincia ad esercitare il proprio controllo sui non morti. Una volta al giorno, come capacità magica, può ricorrere ad *animare morti* senza dover usare una componente materiale. A questo scopo si considerano i livelli della classe di prestigio come livelli da incantatore. Vengono comunque applicate tutte le altre restrizioni dipendenti dal livello e relative ad *animare morti*. Ad esempio, uno stregone di 6° livello/maestro esangue di

2° livello può animare soltanto fino a 8 DV di non morti usando tale capacità una sola volta. Allo stesso modo può controllare esclusivamente fino ad un totale di 16 DV di non morti creati ricorrendo a questa capacità.

Scururovisione (Str): Al 3° livello, l'oscurità inizia a perdere i suoi misteri agli occhi del maestro esangue che acquista scurovisione con un raggio di 18 metri. Si tratta di una capacità straordinaria. Se il personaggio dovesse già possedere scurovisione allora il raggio di portata di questa capacità aumenterebbe di altri 18 metri.

Evocare non morti (Sop): Al 4° livello, il maestro esangue è in grado di evocare due creature non morte due volte al giorno come capacità soprannaturale. Si considera come un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità. I non morti appaiono all'inizio della successiva azione del maestro esangue, in un punto ben preciso che il loro evocatore designa (ed è in grado di vedere) entro un raggio di 18 metri e agiscono immediatamente. Il maestro esangue può comandare verbalmente ai non morti di attaccare, di non attaccare, di colpire nemici particolari o di compiere una qualche altra azione. I non morti evocati si trattengono 1 round per ogni livello dell'incantatore e trascorso questo lasso di tempo scompaiono (oppure svaniscono prima, se vengono distrutti in combattimento). I non morti evocati non interferiscono con il conteggio dei DV del maestro esangue per il controllo dei non morti quando egli ricorre alla propria capacità di animare morti (vedi sopra).

Il livello dell'incantatore del maestro esangue determina il tipo di non morto che egli è in grado di evocare, come elencato sotto. Se lo desidera, il maestro esangue può scegliere di evocare tre non morti meno potenti al posto del non morto del livello più alto di cui potrebbe disporre (ad esempio invece di due wight potrebbe piuttosto evocare tre ghouls, tre ombre oppure tre ghastr). Tutti i non morti evocati hanno resistenza allo scacciare +4, oltre a qualsiasi altra eventuale resistenza allo scacciare di cui fossero già in possesso, per tutta la durata della loro permanenza.

Livello dell'incantatore	Non morto evocato
5°	Ghoul
6°	Ombra
7°	Ghast
8°	Wight
9°	Wraith

Vigore imperituro: Al 5° livello, il corpo del maestro esangue diviene più simile alla carne incorruttibile di quelle creature con cui si accompagna. Il personaggio acquista +3 punti ferita come se usasse il talento Robustezza.

Innesto di non morto: Al 6° livello, il maestro esangue si arrende ad un fortissimo desiderio di necrofagia talmente raccapricciante da essere inenarrabile. Si taglia un braccio e lo rimpiazza completamente con una protesi ricavata da un non morto, che può essere completamente scheletrica o può ancora mostrare su di sé brandelli di carne, come avviene per i golem di carne. A prescindere dalla condizione dell'arto, esso fornisce un bonus intrinseco di +4 alla Forza del personaggio. In aggiunta, il braccio innestato gli consente di effettuare fino a due dei seguenti attacchi di contatto al giorno (descritti sotto). Si tratta di capacità soprannaturali, ed è possibile usare lo stesso attacco fino a due volte al giorno.

TABELLA 3-9: MAESTRO ESANGUE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Corazza di ossa +2	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Animare morti	
3°	+1	+3	+1	+3	Scurvisione	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Evocare non morti, corazza di ossa +4	
5°	+2	+4	+1	+4	Vigore imperituro	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+5	+2	+5	Innesto di non morto	
7°	+3	+5	+2	+5	Resistente come le ossa	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+6	+2	+6	Innesto migliorato, corazza di ossa +6	
9°	+4	+6	+3	+6	Evocare non morti superiore	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+7	+3	+7	Maestria imperitura	

Un attacco di contatto che fallisce il bersaglio non è sprecato e non viene conteggiato per il limite giornaliero.

Tocco paralizzante (Sop): Un nemico vivente colpito dall'attacco a contatto di un maestro esangue deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o rimanere paralizzato per 1d6+2 minuti (gli elfi sono immuni).

Tocco indebolente (Sop): Un nemico vivente colpito dall'attacco a contatto di un maestro esangue subisce 1d6 danni temporanei alla Forza. Una creatura la cui Forza si riduce a 0 muore.

Tocco degenerativo (Sop): Un nemico vivente colpito dall'attacco a contatto di un maestro esangue riceve un livello negativo. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere tale livello negativo ha una CD pari a 14.

Tocco distruttivo (Sop): Un nemico vivente colpito dall'attacco a contatto di un maestro esangue deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o subire 1d6 danni permanenti di rischio di Costituzione.

Tocco di comando (Sop): Se il maestro esangue effettua con successo un attacco a contatto contro un nemico non morto i cui DV siano pari o inferiori rispetto al suo livello di incantatore, tale creatura entrerà sotto il suo comando per un numero di round corrispondente al suo livello di incantatore. Allo scadere di questo periodo, la creatura non morta ritorna al suo ex padrone, se ne aveva uno. Il non morto appena comandato può ancora essere scacciato.

Resistente come le ossa (Str): Raggiungendo il 7° livello, il maestro esangue assume un numero ancora maggiore di caratteristiche tipiche di un non morto. Acquisisce immunità allo stordimento e non è soggetto ai danni debilitanti.

Innesto migliorato: All'8° livello, il maestro esangue diviene più esperto nell'uso della sua protesi ricavata da un non morto (vedi sopra). Tutti gli attacchi a contatto effettuati con tale innesto ricevono un modificatore di competenza +2 ai tiri per colpire. Inoltre il maestro esangue può ricorrere alla sue capacità soprannaturali tre volte al giorno.

Evocare non morti superiore (Sop): Al 9° livello, il maestro esangue è in grado di evocare una potente creatura non morta una volta al giorno come capacità soprannaturale. Il suo livello di incantatore determina il tipo di creatura che egli può evocare, come descritto sotto. Se lo desidera, il maestro esangue può scegliere di evocare due non morti meno potenti al posto del non morto del livello più alto di cui potrebbe disporre (ad esempio invece di un vampiro potrebbe piuttosto evocare due mummie oppure due spettri). Tutti i non morti evocati hanno resistenza allo scacciare +4, oltre a qualsiasi altra eventuale resistenza allo scacciare di cui fossero già in

possesso, per tutta la durata della loro permanenza. Per il resto questa capacità è identica a quella di evocare non morti (vedi sopra).

Livello dell'incantatore	Non morto evocato
9°	Mummia
10°	Spettro
11°	Vampiro*
12°	Fantasma**

* I vampiri evocati hanno un GS inferiore di 1 al livello dell'incantatore effettivo del maestro esangue.

**I fantasmi evocati hanno, oltre alla manifestazione, le seguenti capacità: malevolenza, aspetto spaventoso e sguardo corrotto.

Maestria imperitura: Quando un maestro esangue raggiunge il 10° livello è ormai un esperto delle arti imperiture. Il suo corpo diviene in parte mummificato. Non è più soggetto ai colpi critici. Inoltre, acquista accesso al tocco del maestro esangue ricorrendo alla sua protesi di non morto (vedi sotto), ed è in grado di richiamare i poteri che questa garantisce quattro volte al giorno.

Il maestro esangue è adesso costantemente servito da un vassallo non morto con un totale di DV non superiore al suo livello dell'incantatore (inclusi i livelli della classe di prestigio). Sceglie un tipo di non morto tra quelli che è personalmente in grado di animare o di evocare e questo obbedisce ad ogni suo comando. Il vassallo acquista resistenza allo scacciare +4 (cumulativa con qualsiasi altra resistenza di cui fosse già in possesso, tranne che con resistenza allo scacciare +4 del non morto evocato). I DV del vassallo non interferiscono con il totale dei DV del maestro esangue per controllare i non morti (vedi sopra).

Tocco del maestro imperituro (Sop): Un avversario vivente di taglia Grande o inferiore, colpito dall'attacco a contatto di un maestro esangue deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) oppure morire. Una creatura uccisa si rianima automaticamente 1 round dopo come avviene con la capacità di animare morti del maestro esangue (vedi sopra) ed entrerà sotto il suo controllo. I non morti creati ricorrendo a questo potere non interferiscono con il totale dei DV del maestro esangue per il controllo dei non morti.

Mago dell'Ordine Arcano

"Un momento... un momento... ci sono quasi!"

Questo incantatore, noto anche come "mago della gilda", appartiene ad un'accademia e ad una gilda conosciute con il nome di Ordine Arcano (vedi Capitolo 1). Nelle conver-

sazioni casuali, l'accademia viene denominata l'Ordine, e talvolta "quel collegio di magia". Si tratta tanto di una scuola per incantatori alle prime armi, tanto di una gilda per incantatori dalle conoscenze e dai poteri avanzati.

Il mago dell'Ordine Arcano è un personaggio duplice.

Il suo primo credo è progredire nella conoscenza magica tramite la ricerca empirica e l'investigazione archeologica di discipline arcane scomparse. Buona parte della ricerca ruota attorno alla spiegazione di una "grammatica magica" dal grande potere adoperata parecchi secoli or sono. Questa ricerca ha dato frutti meravigliosi: i talenti di metamagia. Il secondo credo è il sostegno e la prosperità dei membri dell'Ordine, inizialmente attraverso l'istruzione nelle discipline arcane e successivamente attraverso il cameratismo, le risorse, i convitti e l'accesso alla Polla Magica (vedi sotto). Sebbene anche chi non sia mago possa beneficiare in un certo qual modo di quel che l'Ordine ha da offrire, l'importanza qui riservata alla magia scoraggia la maggior parte dei candidati.

I PNG maghi della gilda spesso si uniscono alle compagnie di avventurieri non incantatori che non risultino affiliati all'Ordine. Perciò, è possibile incontrarli ovunque il richiamo dell'avventura si faccia sentire. Tuttavia un membro della gilda in buoni rapporti con essa fa ritorno al campus non appena possibile e paga le rette richieste apportando così il proprio contributo al mantenimento dell'efficienza della Polla Magica.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un mago dell'Ordine Arcano, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Talenti: Due talenti di metamagia, di cui uno deve essere Incantesimi Cooperativi.

Incantesimi: Capacità di preparare e lanciare incantesimi arcani di 2° livello o superiore.

Speciale: Gli aspiranti membri devono pagare una tassa di iscrizione di 750 mo.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un mago dell'Ordine Arcano (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Parlare Linguaggi (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del mago dell'Ordine Arcano.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli incantatori dell'Ordine Arcano non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ad ogni nuovo livello acquisito dal mago dell'Ordine Arcano, il personaggio acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un perso-



naggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un mago dell'Ordine Arcano, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Membro della gilda: Un mago dell'Ordine Arcano, con un "livello nella gilda", paga delle rette in denaro e accetta di svolgere diversi compiti in cambio di svariati vantaggi. Le rette sono pari a 30 mo mensili. Tra i vari doveri è incluso quello di presentarsi al campus almeno ogni sei mesi e accettare di buon grado qualsiasi commissione stabilita dai membri anziani. Un mago della gilda che rimanga in arretrato con lo svolgimento delle proprie mansioni per più di tre mesi si vedrà revocata la sua appartenenza all'Ordine e perderà l'accesso alla Polla Magica. La riammissione è piuttosto difficile. Ciononostante gli ex-membri non perdono alcun incantesimo o talento di metamagia guadagnati mentre erano in buoni rapporti con la gilda.

Un membro che intrattenga buone relazioni con la gilda può trovare alloggio presso il campus dell'Ordine Arcano tra un'avventura e un'altra, pagando soltanto 5 mo al giorno per pasti di media qualità e l'alloggio. A suo piacimento, può curiosare nella biblioteca dell'Ordine, una biblioteca di tutto rispetto, piena di tomi di sapere arcano e ordinario (sebbene qui non si trovino incantesimi). Allo stesso modo, può usare le attrezzature del laboratorio comune per la creazione di un oggetto magico minore o medio (anche se i costi dei materiali non sono compresi). Inoltre, è libero di leggere e affiggere annunci sulla "bacheca del lavoro", un mezzo profano con cui i membri dell'Ordine si scambiano informazioni, annunciano il proprio interesse in un argomento di ricerca o in un'avventura, oppure tentano di vendere un'interessante stranezza, magica o non magica. Infine, ma non ultimo, i membri intrecciano dei legami professionali con i loro colleghi maghi, legami questi che li porteranno probabilmente a stringere amicizie durature o quanto meno a farsi degli alleati.

Polla Magica (Mag): A partire dal 1° livello, i maghi dell'Ordine Arcano sono in grado di richiamare incantesimi da una fonte comune, la Polla Magica. Si tratta di una capacità magica. I nuovi membri ricevono, al momento della loro iniziazione, un focus speciale (un minuscolo gingillo scelto dall'incantatore, per esempio un anello, una spilla, una sciarpa o un qualsiasi altro oggetto facilmente

trasportabile). Il focus permette l'accesso alla Polla Magica e funziona esclusivamente per il suo possessore. In caso di smarrimento del focus, sarà necessario ripetere l'iniziazione. La varietà di incantesimi disponibili aumenta al 4° e al 7° livello. Vedi alla voce "Polla Magica", sotto.

Progresso nella ricerca: Al 2° e al 9° livello, un mago dell'Ordine Arcano acquisisce improvvisa comprensione grazie allo studio dei testi restaurati delle antiche grammatiche arcane. Acquista in tal modo un talento di metamagia bonus.

Linguaggio bonus: Al 3° e al 6° livello, l'accesso del mago della gilda all'imponente biblioteca e alle risorse dell'Ordine gli permettono di imparare un nuovo linguaggio.

Nuovo incantesimo: Quando un mago dell'Ordine Arcano raggiunge il 5° e l'8° livello, un altro amico mago gli consentirà di copiare un incantesimo dal proprio libro di incantesimi (la scelta spetta al giocatore, previa approvazione del DM). Non occorre effettuare una prova di Sapienza Magica, anche se i maghi specialisti non sono comunque ancora in grado di imparare degli incantesimi dalle scuole proibite.

Reggente: Al 10° livello, il mago dell'Ordine Arcano è insignito dello stato di reggente. Non deve più pagare le rette ma continua ugualmente a ricevere tutti i vantaggi in qualità di membro della gilda. Un reggente acquista un modificatore di competenza +2 a tutte le prove di interazione basate sul Carisma quando ha a che fare con quei membri dell'Ordine che hanno livello inferiore.

I reggenti stabiliscono le regole e la politica dell'Ordine Arcano, riunendosi mensilmente nel Consiglio dei Reggenti. Un reggente deve presenziare in un anno a sei riunioni del Consiglio altrimenti sarà rimosso dal Consiglio e perderà il suo stato di reggente (ma non qualsiasi altro vantaggio che gli derivi dall'essere un membro della gilda). Promulgare nuove direttive o fare decadere quelle vecchie richiede una maggioranza di tre quinti del totale dei voti.

Generalmente, il Consiglio assegna le mansioni ai maghi dell'Ordine Arcano di livello inferiore perché operino in nome della gilda. Un singolo reggente può anche essere a capo di un gruppo speciale composto da membri di livello inferiore, che ha come fine il raggiungimento di un preciso obiettivo, come ad esempio svolgere indagini su un crimine commesso utilizzando la magia, intraprendere uno scavo archeologico presso un antico sito di maghi o qualsiasi altro importante compito.

Polla Magica

All'interno di una volta sorvegliata nel livello sotterraneo del Mathghamhna, rinchiuso in una speciale matrice, si trova un magico serbatoio di energia "incantesimale".

TABELLA 3-10: MAGO DELL'ORDINE ARCANO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Membro della gilda, Polla Magica I	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Progresso nella ricerca	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Linguaggio bonus	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Polla Magica II	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Nuovo incantesimo	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Linguaggio bonus	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Polla Magica III	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Nuovo incantesimo	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Progresso nella ricerca	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Reggente	+1 livello alla classe esistente

Ricorrendo al proprio focus di gilda, un mago dell'Ordine Arcano può "prelevare" incantesimi da questa fonte comune a sua discrezione.

Richiamare un incantesimo: È possibile richiamare un incantesimo dalla Polla Magica da qualsiasi distanza, a patto che l'incantatore disponga di uno slot di incantesimi non utilizzato del livello appropriato. I maghi decidono all'atto della preparazione degli incantesimi per quella data giornata, se lasciare o no qualche slot di incantesimi aperto. L'incantatore può prelevare esclusivamente gli incantesimi del livello che normalmente sarebbe in grado di lanciare. Ogni giorno può richiamare un numero di incantesimi i cui livelli totali siano pari o inferiori alla metà del proprio livello di incantatore (in numero minimo di uno). Ad esempio, un mago di 5° livello può richiamare un incantesimo di 2° livello, oppure due di 1° livello, ogni giorno, dando per scontato che abbia slot disponibili e che il suo Debito alla Polla Magica (vedi sotto) non sia troppo alto.

Quando l'incantatore richiama l'incantesimo, intraprende un'azione di round completo per concentrarsi sul proprio focus (il che provoca un attacco di opportunità). L'incantesimo prende corpo nella mente dell'incantatore all'inizio del suo turno successivo nel round e può essere usato immediatamente. Tuttavia, se l'incantesimo non dovesse essere utilizzato entro un certo lasso di tempo, calcolato in un minuto per ogni livello dell'incantatore, svanirebbe come se fosse stato effettivamente lanciato. I maghi non possono imparare gli incantesimi in tal modo richiamati, nonostante la loro temporanea presenza nella loro mente, anche se possono ovviamente tentare in un secondo tempo di imparare un incantesimo avente lo stesso nome, tramite metodi convenzionali.

Disponibilità degli incantesimi: Esistono tre stadi di accesso alla Polla Magica. Un membro che si unisce all'Ordine acquista i privilegi relativi a Polla Magica I, il che significa che si assicura l'accesso agli incantesimi di livello compreso tra il 1° e il 3°. Polla Magica II consente l'accesso agli incantesimi di livello compreso tra il 4° e il 6°, mentre Polla Magica III a quelli tra il 7° e il 9°. Non sono disponibili incantesimi di livello 0, però la Polla Magica può fornire qualsiasi altro incantesimo contemplato nella lista degli incantesimi di maghi e stregoni presente nel *Manuale del Giocatore*, oltre a qualsiasi altro incantesimo aggiuntivo indicato dal DM.

Debito alla Polla Magica: Tutte le volte che un incantatore richiama un incantesimo, contrae un debito. Deve pertanto restituire un "carico di energia" alla Polla Magica: ad esempio un incantesimo che abbia preparato (oppure, nel caso di uno stregone, un incantesimo che sia in grado di lanciare) e che sia di livello pari a quello dell'incantesimo richiamato; oppure un numero di incantesimi i cui livelli combinati insieme raggiungano il livello dell'incantesimo richiamato. Ad esempio, considerando che il Debito alla Polla Magica per un incantesimo di 5° livello consiste appunto in 5 livelli, questi possono essere restituiti attraverso un altro incantesimo di 5° livello oppure attraverso una combinazione qualsiasi di incantesimi i cui livelli, sommati insieme, raggiungano il totale di 5. La restituzione di un incantesimo è un'azione di round completo, esattamente come lo è richiamare un incantesimo, ed esaurisce uno slot di incantesimi preparati, oppure utilizza lo slot di incantesimi valido per un giorno, come se l'incantesimo fosse stato lanciato.

Non è necessario che il debito venga rimesso immediatamente. Un incantatore può infatti accumulare un

Debito alla Polla Magica pari a tre volte il suo livello dell'incantatore (compresi i suoi livelli in questa classe di prestigio), prima di incorrere in penalità. Perciò un mago dell'ordine arcano stregone di 5° livello/mago di 5° livello potrebbe contrarre fino a 30 livelli di Debito dalla Polla Magica. Tuttavia, qualora contraesse 31 o più livelli di Debito, gli sarebbe automaticamente sospeso l'accesso alla Polla Magica fino a quando non riducesse il proprio Debito a 30 o a meno.

Nulla vieta ad un incantatore di ricorrere ad un "pagamento anticipato", aggiudicandosi così una sorta di credito spendibile. Allo stesso modo, un altro mago della gilda potrebbe decidere di estinguere il Debito di un altro incantatore, o saldarne una parte, in cambio di una commissione, in cambio di denaro o per altre ragioni. All'interno dell'Ordine Arcano ha preso piede una sorta di valuta "incantesimale" (ufficiosamente chiamata "incanti"), per cui gli incantatori si pagano spesso in termini di livelli del Debito alla Polla Magica.

Magus del sangue

"Un unico fiume rosso scorre lento in tutti noi."

Dissolvenza in rosso, poi più nulla. Che cosa è accaduto? Dove vi trovate? Nessun suono, nessuna luce, nulla. Non riuscite a vedere né a sentire, nemmeno a percepire il vostro corpo. La terribile verità della vostra condizione si manifesta all'improvviso... siete morti!

Sembra esser trascorsa un'eternità quando all'improvviso udite un richiamo generarsi da questo nulla. Qualcosa vi fa cenno di avvicinarvi, e vi ritrovate fuori da questo grigiore infinito, felici di lasciare in sospenso il vostro destino finale. Un turbinio di colori vi sfreccia incontro, avviluppandovi e sommergendovi. Siete tornati. Un suono irrompe nei vostri timpani, il suono più dolce che abbiate mai sentito: il rinnovato pulsare del sangue nelle vostre vene. Una sinfonia rossa: il suono della vostra vita. Riuscite a sentire mentre rinvigorisce ogni particella della vostra forma, lavando via la morte e lasciando al suo posto la vita. È caldo e viscoso, e lo accogliete con bramosia.

I magus del sangue sono incantatori che, ritornando in vita dalla morte, si rendono conto dell'importanza del proprio sangue, grazie al monito della recente scomparsa. Imparano ad evocare la magia da questo fluido vitale che alimenta le loro vite. Non si può diventare magus del sangue attraverso lo studio, e ciò dipende dalla particolare natura della rivelazione di cui sono stati testimoni, che li avvicina più agli stregoni che ai maghi. I PNG magus del sangue sono quindi più unici che rari da rintracciare in qualche gruppo, e tuttavia si registra una loro presenza sporadica tra la popolazione degli incantatori.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un magus del sangue, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Guarire: 4 gradi.

Talento: Robustezza.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello o superiore.

Speciale: Il magus del sangue deve essere stato resuscitato dopo la morte attraverso il ricorso a *rianimare morti*, *resurrezione* o altri metodi di infondere la vita in un corpo morto, operati da terzi.



rente è un'azione gratuita che diviene parte integrante dell'incantesimo. Il magus non ha bisogno di effettuare una prova di Concentrazione per completare l'incantesimo, nonostante la ferita. Ricorrere a questa capacità procura al magus del sangue 1 danno ma innalza di 1 la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Il fatto di sostituire una componente materiale costosa con il sangue comporta che se ne versi una quantità maggiore. Così facendo, il magus del sangue si autoinfligge un danno maggiore, come elencato nella seguente tabella.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un magus del sangue (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Guarire (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del magus del sangue.

Competenza nelle armi e nelle armature: I magus del sangue non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Per ogni due livelli ottenuti, il magus del sangue acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un magus del sangue, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Componente del sangue (Sop): Un magus del sangue può sostituire una componente materiale di un incantesimo, se ce n'è una, con una goccia del suo sangue. La puntura o il taglietto praticato per stillare il sangue occor-

Costo della componente (mo)

Danno inferto

1-50	5
51-300	11
301-750	17
750+	23

Coagulazione (Str) Quando i suoi punti ferita raggiungono valori negativi, il magus del sangue stabilizza automaticamente le sue ferite. Tuttavia, a -10 punti ferita o meno muore comunque.

Sfregiarsi (Str): Al 2° livello il magus del sangue impara a scrivere gli incantesimi sulla propria pelle per usarli in seguito. Questa operazione richiede delle profonde incisioni sulla pelle (che non procurano danni ma spesso lasciano delle cicatrici). Le incisioni non si rimarginano fino a quando l'incantesimo non viene lanciato. A quel punto le ferite di minor entità guariscono normalmente. In pratica il magus del sangue acquista il talento Scrivere Pergamene usando un mezzo alternativo (vedi pagina 85 del *Manuale del Giocatore*). Tutte le regole, costi dei PE e spese che si applicano a Scrivere Pergamene si applicano pure a questa capacità. Similmente, "leggere" una cicatrice segue le stesse regole usate per leggere una pergamena, ma solo il magus del sangue è in grado di decifrare le proprie cicatrici.

Dal momento che sulla pelle di un individuo c'è uno spazio limitato per scrivere agevolmente delle cicatrici magiche da "rileggere" in un secondo momento, un magus del sangue può avere solo sei cicatrici attive alla volta.

Rintocco di morte (Mag): Al 3° livello, il magus del sangue acquista la capacità magica di usare rintocco di morte una volta al giorno come fosse l'omonimo incantesimo.

Stilla di sangue (Str): Al 4° livello il magus del sangue impara ad immagazzinare incantesimi, fino al 3° livello,

TABELLA 3-11: MAGUS DEL SANGUE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+0	Componente del sangue, coagulazione	
2°	+1	+3	+0	+0	Sfregiarsi	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+3	+1	+1	Rintocco di morte	
4°	+2	+4	+1	+1	Stilla di sangue	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+4	+1	+1	Infusione	
6°	+3	+5	+2	+2	Sangue rappreso	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+5	+2	+2	Addensamento	
8°	+4	+5	+2	+2	Destare il sangue	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+6	+3	+3	Omuncolo	
10°	+5	+7	+3	+3	Via del sangue	+1 livello alla classe esistente

nel suo stesso sangue.

In pratica egli acquisisce il talento *Mescere Pozioni* usando un mezzo alternativo (vedi pagina 84 del *Manuale del Giocatore*). Tutte le regole, costi dei PE e spese che si applicano a *Mescere Pozioni* si applicano pure a questa capacità, con le seguenti eccezioni. Una volta "incantata", una stilla di sangue rimane in circolo entro il corpo del magus. Il numero massimo di stille immagazzinate in un'unica volta è pari ai suoi livelli di magus del sangue più il suo punteggio di Costituzione, ma se mai venisse ucciso, andrebbero tutte immediatamente perse, anche se il magus in seguito fosse riportato in vita. Le stille di sangue non si perdono mai accidentalmente attraverso un'emorragia o un attacco con risucchio di sangue.

Al fine di consumare la stilla di sangue, il magus si punge, traendo automaticamente l'effetto desiderato. Si tratta di un'azione standard che provoca un attacco di opportunità, come il bere una pozione. Anche altri possono usufruire di una data stilla di sangue (sempre che siano di stomaco forte), che il magus si concentrerà per estrarre dalle proprie vene.

Infusione (Str): Al 5° livello, il magus del sangue prepara uno speciale distillato col suo stesso sangue. Bevendo l'infuso, acquista 2 punti permanenti di Costituzione.

Sangue rappreso (Sop): Al 6° livello, un magus del sangue può spillare una quantità maggiore di sangue con un qualsiasi incantesimo che danneggi con successo un bersaglio vivente. Si tratta di una capacità soprannaturale. Il magus del sangue si autoinfligge una lieve ferita; la puntura o il taglietto praticato per stillare il sangue occorrente è un'azione gratuita che diviene parte integrante dell'incantesimo. L'uso di questa capacità comporta la perdita di 1 punto ferita. L'incantesimo diviene di "ricerca del sangue" e infligge 1d6 danni supplementari rispetto a quelli normalmente prodotti, quando il sangue viene stilato dalla ferita. Il magus non ha bisogno di effettuare una prova di Concentrazione per completare l'incantesimo, nonostante la ferita.

Il magus del sangue può ricorrere alle capacità sangue rappreso e componente di sangue per potenziare uno stesso incantesimo, subendo danni cumulativi. Ciò fa sì che un incantesimo che normalmente richiede 1 azione per esser lanciato, divenga un'azione di round completo.

Addensamento (Sop): Al 7° livello, i fluidi vitali del magus del sangue entrano parzialmente sotto il suo controllo cosciente. Quando rimane ferito, il suo sangue si ritrae dalla ferita, impedendo il danno conseguente. Grazie a questa capacità quindi, il magus subirà 1 danno in meno di quelli normalmente indicati. In pratica, il magus acquista una "durezza" di 1.

Destare il sangue (Sop): All'8° livello, il magus del sangue acquisisce la capacità soprannaturale di conferire temporaneamente coscienza al sangue di un avversario. Una volta al giorno, è in grado di effettuare un attacco di contatto in mischia contro un nemico vivente. Se lo colpisce, il sangue dell'individuo cercherà di liberarsi, all'improvviso. La pressione idrostatica disgregherà i tessuti della vittima, infliggendo 10d10 danni. Se invece il magus non riuscisse a colpirlo, potrà comunque ricorrere alla stessa capacità fino a quando non riuscirà a colpire un avversario. Il sangue "consocio" tornerà al suo stato naturale dopo 1 round.

Omuncolo (Mag): Al 9° livello, il magus del sangue utilizza il suo stesso sangue per dar vita ad una nuova creatura che diverrà la sua creatura compagno: un omuncolo. L'omuncolo così creato possiede le stesse capacità di quelli descritti a pagina 140 del *Manuale dei Mostri*, ma è più robusto. Ha 6 Dadi Vita, il suo bonus di attacco con il morso aumenta a +5 e i suoi tiri salvezza sulla Tempra aumentano a +2, quelli sui Riflessi a +4 e quelli sulla Volontà a +3.

Per creare l'omuncolo, il magus non deve usare le normali regole di costruzione indicate nel *Manuale dei Mostri*. Gli unici requisiti sono: trascorrere 1 ora nel rituale e la perdita permanente di 1 punto ferita, dal momento che l'incantatore instilla una maggior quantità, rispetto alla norma, del proprio sangue nella sua creatura.

Da questo legame più forte scaturisce un vantaggio speciale: attraverso il semplice contatto il magus del sangue è in grado di trasferire le sue ferite sull'omuncolo come si trattasse di una capacità soprannaturale. Si tratta di un'azione standard che consente al magus di trasferire 1d4 danni. Non c'è limite al numero di volte in cui il magus può intraprendere quest'azione, a patto che faccia attenzione: se trasferisse sull'omuncolo un numero di ferite tali da essere letali per quella creatura, egli stesso subirebbe 2d10 danni (come esposto nel *Manuale dei Mostri*). Il danno trasferito all'omuncolo può essere curato o guarito normalmente. Un magus del sangue può possedere un solo omuncolo, se è stato così creato, per volta.

Via del sangue (Sop): Al 10° livello, il magus del sangue è in perfetta sintonia con la musica del suo sangue. Acquista la capacità soprannaturale di spostarsi per grandi distanze attraverso il sangue delle creature viventi. Una volta al giorno come azione standard, è in grado di penetrare completamente all'interno di una qualsiasi creatura vivente la cui taglia sia pari o superiore alla propria e oltrepassare qualsiasi distanza verso un'altra creatura vivente in un solo round, indipendentemente dalla distanza che separa le due creature. Il magus si limita ad indicare una direzione e una distanza approssimativa ("una creatura vivente a 32 chilometri ad ovest da qui") e la capacità via

del sangue lo trasporta fino alla creatura destinazione che si trova il più vicina possibile al luogo desiderato. Il magus non può designare uno specifico individuo come punto di arrivo, a meno che non abbia ottenuto prima un campione del suo sangue, conservato in una boccetta che il magus deve trasportare con sé.

Le creature di entrata e destinazione non devono necessariamente essere note al magus, devono però essere vive e il sangue deve scorrere nelle loro vene (perciò piante ed esterni più insoliti non possono considerarsi obiettivi possibili). Il magus del sangue non può considerare se stesso una creatura di entrata. Se la creatura prescelta come entrata non è consenziente, il magus deve colpire con un attacco di contatto in mischia per attraversarla. Nel momento in cui fuoriesce dalla creatura, dovrà scegliere uno spazio ad essa adiacente in cui comparire. Entrare e fuoriuscire da una creatura non comporta sofferenza fisica a meno che il magus non decida diversamente (vedi sotto). Nella maggior parte dei casi tuttavia, fungere da punto di arrivo di un portale magico rappresenta per la creatura di destinazione un'esperienza sorprendente e piuttosto sconcertante.

Se lo desidera il magus del sangue può tentare di effettuare una "uscita sanguinosa" dalla creatura di destinazione. Se quest'ultima fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18), il magus in uscita si materializza un po' troppo presto. Erompe esplosivamente dal corpo della creatura, infliggendole 16d6 danni. Il magus del sangue deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o subire 2d4 danni per lo shock dell'uscita.

Tranne ove diversamente indicato, questo talento di classe somiglia alla capacità della driade di spostarsi di albero in albero (vedi pagina 74 del *Manuale dei Mostri*).

Mistificatore arcano

"Preso!"

I mistificatori arcani combinano la loro conoscenza degli incantesimi al gusto per l'intrigo, per il furto o semplicemente per la pura malvagità. Sono tra gli avventurieri più versatili.

Requisiti indispensabili a questa classe di prestigio sono la capacità di lanciare incantesimi arcani e l'attacco furtivo, il che ne fa una scelta naturale per maghi/ladri o stregoni/ladri multiclasse. Talora gli assassini optano per questa classe, ma lo fanno solitamente se già in possesso di livelli come maghi o stregoni.

I mistificatori arcani tendono a ricorrere nel loro modo di avventurarsi ad un approccio guidato dall'istinto, tenendo pronti quegli incantesimi che miglio-

rano le azioni furtive e la mobilità. I PNG mistificatori arcani sono esattamente il genere di persone in cui è facile imbattersi in una taverna affollata (assicuratevi di avere ancora il portafogli!)

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un mistificatore arcano, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Artista della Fuga: 7 gradi.

Decifrare Scritture: 7 gradi.

Disattivare Congegni: 7 gradi.

Conoscenze (arcane): 4 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *mano magica* e almeno un incantesimo arcano di 3° livello o superiore.

Speciale: Attacco furtivo +2d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un mistificatore arcano (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Acrobazia (Des), Alchimia (Int), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Decifrare Scritture (Int, abilità esclusiva), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (Int), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Scrutare (Int, abilità esclusiva), Svuotare Tasche (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del mistificatore arcano.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mistificatori arcani non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Quando il mistificatore arcano acquisisce un nuovo livello, il personaggio acquisisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità

TABELLA 3-12: MISTIFICATORE ARCANO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Prestdigitazione a distanza 1 volta al giorno	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +3d6	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+3	+3	Attacco furtivo estemporaneo 1 volta al giorno	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+4	+4	Attacco furtivo +4d6	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+4	+4	Prestdigitazione a distanza 2 volte al giorno	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+5	+5	Attacco furtivo +5d6	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+5	+5	Attacco furtivo estemporaneo 2 volte al giorno	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+6	+6	Attacco furtivo +6d6	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+6	+6	Prestdigitazione a distanza 3 volte al giorno	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+7	+7	Attacco furtivo +7d6	+1 livello alla classe esistente



migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire mistificatore arcano, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Prestidigitazione a distanza (Sop): Ricorrendo a questa dote esclusiva, un mistificatore arcano è in grado di mettere in atto una delle seguenti abilità di classe a una distanza di 9 metri: Disattivare Congegni, Scassinare Serrature oppure Svuotare Tasche. Operare a distanza fa aumentare la normale CD alle prove di abilità di 5, inoltre il mistificatore arcano non può prendere 10 alla prova. Qualsiasi oggetto manipolato in tal guisa non deve avere un peso superiore a 2,25 kg.

Il mistificatore arcano può ricorrere alla prestidigitazione a distanza solo un certo numero di volte al giorno a seconda del proprio livello (vedi Tabella 3-12: "Mistificatore arcano"). Può effettuare soltanto una prova di abilità a distanza ogni giorno, e solo se ha almeno un grado nell'abilità cui ricorre.

Attacco furtivo: Questa capacità è esattamente uguale a quella omonima del ladro. Il danno extra inferto aumenta di +1d6 ogni due livelli (2°, 4°, 6°, 8° e 10°). Se il mistificatore arcano riceve un modificatore all'attacco furtivo da un'altra fonte (come per esempio dai livelli di ladro), i bonus al danno si sommano.

Attacco furtivo estemporaneo (Sop): Una volta al giorno, l'esclusiva combinazione di abilità magiche e da ladro proprie del mistificatore arcano gli consente di trasformare un attacco in mischia o a distanza in un

attacco furtivo (il bersaglio non può trovarsi ad una distanza superiore ai 9 metri se l'attacco furtivo estemporaneo è a distanza). Il bersaglio dell'attacco furtivo estemporaneo perde qualsiasi bonus di Destrezza alla Classe Armatura, ma soltanto contro questo tipo di attacco. Questo potere può essere usato contro qualsiasi bersaglio, e tuttavia quelle creature che non sono soggette ai colpi critici non subiscono alcun danno extra (sebbene perdano comunque qualsiasi bonus di Destrezza contro l'attacco).

Al 7° livello, il mistificatore arcano può ricorrere a questa capacità due volte al giorno.

Necromante puro

"Per prima cosa, ti ucciderò."

Il potere corrompe. Il potere sulla vita e sulla morte corrompe completamente. Il potere di resuscitare un servo immortale, impossibile da uccidere, dalla nebbia della sua precedente forma di esistenza è affascinante e morbosamente allettante, oltre che ovviamente malvagio. Quanti ricercano questa cieca obbedienza dal regno della morte intraprendono volontariamente il sentiero della necromanzia.

Un personaggio che desideri divenire un necromante puro deve prendere livelli tanto nella classe di incantatore arcano quanto in quella di incantatore divino. Solo allora inizierà il suo sinistro tirocinio, apprendendo come combinare le più esecrabili nozioni da entrambe le classi in un unico disegno di necromanzia.

I PNG necromanti puri solitamente si aggirano da soli, vivendo in cortili abbandonati, nascosti nelle profondità di antichissime catacombe o strisciando entro mausolei sconsacrati. Di tanto in tanto i necro-

TABELLA 3-13: NECROMANTE PURO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Intimorire, necromante	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Zona di profanazione	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3		+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Creare non morti	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Profanazione maggiore	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5		+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Creare non morti superiori	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6		+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6		+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Risucchio di energia	+1 livello alla classe esistente

manti si raccolgono in piccoli gruppi o associazioni malvagie, ma prima o poi tali compagnie sono destinate a sciogliersi. Almeno così la pensano quanti credono che nel mondo il bene trionferà sul male. Ma costoro non hanno mai visitato la Tetra Accademia.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un necromante puro, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Conoscenze (religioni): 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini, uno dei quali deve essere *animare morti* e incantesimi arcani, che devono includere *mano spettrale* e *locco del vampiro*.

Speciale: Deve avere accesso al dominio della Morte.

desse più di una classe di incantatore prima di divenire un necromante puro, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Intimorire (Sop): Il necromante puro esercita una grande influenza sui morti viventi. Ogniqualvolta acquista un livello in questa classe di prestigio, acquista pure un livello valido allo scopo di intimorire i non morti. Ad esempio, se un chierico di 5° livello/mago di 5° livello ottenesse 2 livelli nella classe di prestigio del necromante puro, intimorirebbe i non morti come se fosse un chierico di 7° livello.

Necromante: Il necromante puro ha un insuperabile potere sopra la morte. Quando lancia incantesimi necromantici (della scuola di Necromanzia o del dominio della Morte), si sommano tutti i suoi livelli di incanta-

Abilità di classe

Le abilità di classe per un necromante puro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Alchimia (Int), Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del necromante puro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I necromanti puri non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ad ogni nuovo livello acquisito dal necromante puro, il personaggio acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via). Continua ad acquisire livelli effettivi allo scopo di intimorire non morti (vedi alla voce "Intimorire" più avanti) e lanciare particolari incantesimi (vedi alla voce "Necromante" più avanti). Se un personaggio posse-



tore allo scopo di determinare gli effetti di tali incantesimi. Il necromante puro non ottiene l'accesso agli incantesimi di livello superiore più velocemente del normale, ma gli incantesimi in questione agiscono come se fossero lanciati da qualcuno in possesso di quel tale superiore livello.

Ad esempio, un chierico di 5° livello/mago di 5° livello/necromante puro di 2° livello ha aggiunto due livelli effettivi per aumentare la sua classe come mago. Se lancia un incantesimo arcano, non necromantico, il suo livello dell'incantatore si considera 7°, mentre nel caso di un incantesimo divino, non del dominio della Morte, si considererebbe 5°. Tuttavia se lanciasse un incantesimo della scuola di Necromanzia o del dominio della Morte, il suo effettivo livello di incantatore sarebbe 12° (pari al totale dei livelli del suo personaggio).

Zona di profanazione (Sop): A partire dal 2° livello, il necromante puro inizia ad esercitare la propria autorità sui non morti. Come capacità soprannaturale, si circonda costantemente per un raggio di 6 metri di energia negativa. L'effetto è per il resto identico a quello dell'incantesimo *dissacrare* (vedi pagina 198 del *Manuale del Giocatore*).

Creare non morti (Mag): A partire dal 4° livello, il necromante puro è in grado di *creare non morti* come capacità magica, una volta al giorno (vedi pagina 193 del *Manuale del Giocatore*). Per fare questo necessita ancora delle componenti materiali necessarie. Questa capacità si considera come un incantesimo necromantico (vedi alla voce "Necromante" sopra), per cui l'effettivo livello di incantatore del personaggio è dato dal totale di tutti i livelli delle sue classi di incantatore.

Profanazione maggiore (Sop): Al 5° livello, il necromante puro estende la sua autorità sopra i non morti. L'area soprannaturale di energia negativa che lo circonda (vedi alla voce "Zona di profanazione" sopra) aumenta di un raggio di 3 metri per ogni livello di incantatore posseduto dal personaggio.

Creare non morti superiori (Mag): A partire dal 7° livello, il necromante puro è in grado di *creare non morti superiori* una volta al giorno come capacità magica (vedi pagina 194 del *Manuale del Giocatore*). Questa capacità è considerata come un incantesimo necromantico (vedi alla voce "Necromante" sopra), per cui l'effettivo livello di incantatore del personaggio è dato dal totale di tutti i livelli delle sue classi di incantatore.

Risucchio di energia (Mag): Al 10° livello, il necromante puro acquisisce uno dei più spaventosi poteri dei non morti. Una volta al giorno, può ricorrere al *risucchio di energia* come capacità magica (vedi pagina 256 del *Manuale del Giocatore*). Questa capacità è considerata come un incantesimo necromantico (vedi alla voce "Necromante" sopra),

per cui l'effettivo livello di incantatore del personaggio è dato dal totale di tutti i livelli delle sue classi di incantatore.

Sapiente elementale

"Poter essere il fiocco di neve, la purificante fiamma, l'antica pietra, l'imperituro vento!"

I sapienti elementali studiano gli elementi fondamentali alla base dell'esistenza (aria, terra, fuoco e acqua) imparando a sfruttarne i poteri. Alla fine di questo loro percorso, essi trascendono le loro forme mortali e diventano degli esseri elementali.

La maggior parte dei sapienti elementali inizia come maghi, anche se si è a conoscenza di alcuni chierici e druidi. Gli stregoni solo occasionalmente scelgono questa come classe di prestigio, ma dal momento che i talenti di metamagia sono per essi meno utili, hanno difficoltà ad utilizzare appieno le potenzialità di questa classe.

I PNG sapienti elementali di norma preferiscono seguire i loro studi in solitudine o in compagnia di un altro sapiente elementale. Alle volte gruppi di sapienti elementali si riuniscono in quei luoghi in cui si manifesta chiaramente la maestosità e la forza degli elementi, come ad esempio il fianco di un vulcano, un'isola o un'alta montagna sferzata dai venti.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un sapiente elementale, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Conoscenze (dei piani): 8 gradi.

Talenti: Sostituzione Energetica (acido, freddo, elettricità o fuoco).

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno tre incantesimi con uno dei descrittori acido, freddo, elettricità o fuoco, e almeno un incantesimo di convocazione. Almeno uno di tali incantesimi deve essere di 3° livello o superiore. In alternativa, il personaggio deve essere in grado di lanciare almeno un incantesimo di 3° livello o superiore e avere accesso ad uno dei seguenti domini clericali: Acqua, Aria, Fuoco o Terra.

Speciale: Il sapiente elementale deve possedere a priori un contatto pacifico con un elementale o con un esterno che abbia un sottotipo elementale (Acqua, Aria, Fuoco o Terra).

Abilità di classe

Le abilità di classe per un sapiente elementale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Addestrare

TABELLA 3-14: SAPIENTE ELEMENTALE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro di salvezza Tempra	Tiro di salvezza Riflessi	Tiro di salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Transizione elementale, resistenza 5	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Focus elementale +1	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Compenetrazione elementale +1	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Transizione elementale, resistenza 10	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Focus elementale +2	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Compenetrazione elementale +2	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Transizione elementale, resistenza 15	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Focus elementale +3	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Compenetrazione elementale +3	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Perfezione elementale, immunità	-

Animali (Car), Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Parlare Linguaggi (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del sapiente elementale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sapienti elementali non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ad ogni nuovo livello acquisito dal sapiente elementale (tranne al 10° livello), il personaggio acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un sapiente elementale, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Transizione elementale: Fin dal 1° livello, il sapiente elementale inizia a trascendere la propria forma mortale, avviandosi sul sentiero che lo porterà a divenire una creatura elementale. Nel momento in cui opta per questa classe di prestigio, sceglie pure un elemento, che deve essere compatibile con il tipo di energia che può sostituire se ricorre a Sostituzione Energetica. Ciascun elemento ha il suo corrispettivo elemento e forma di energia contrari, come spiegato sotto. Il sapiente elementale non può usare Sostituzione Energetica per inserire un tipo di energia opposta all'elemento che ha prescelto. Ad esempio, un sapiente elementale dell'aria può sostituire fulmini con un'altra forma di energia in un incantesimo, ma non potrà in maniera assoluta sostituire acido.

Elemento	Energia alleata	Elemento ed energia in opposizione
Acqua	Freddo	Fuoco
Aria	Elettricità	Acido, Terra
Fuoco	Fuoco	Freddo, Acqua
Terra	Acido	Aria, Elettricità

Al 1° livello, il sapiente elementale diviene immune agli effetti di sonno magico.

Al 4° livello, acquisisce scurovisione con un raggio di 18 metri e immunità alla paralisi.

Al 7° livello, acquisisce immunità allo stordimento.

Resistenza (Str): Ad ogni nuovo livello acquisito dal sapiente elementale nella nuova classe di prestigio, ne segue una sua maggiore resistenza al tipo di energia alleata all'elemento che ha prescelto. Al 1° livello, acquista resistenza 5 contro questa forma di energia. Il fattore sale poi a 10 al 4° livello, diviene resistenza 15 al 7° e si trasforma in completa immunità quando (al 10° livello) il personaggio diviene un essere elementale.

Focus elementale (Str): A partire dal 2° livello, il sapiente elementale impara a manipolare meglio l'energia alleata all'elemento che ha prescelto. La CD dei tiri salvezza per qualsiasi incantesimo che utilizzi quel tipo di energia, aumenta di +1. Diviene poi +2 al 5° livello e +3 all'8° livello. Questi incrementi sono inoltre cumulativi con quelli garantiti dai talenti Incantesimo Focalizzato e Incantesimo Focalizzato Superiore.

Compenetrazione elementale (Str): A partire dal 3° livello, il sapiente elementale perfeziona ulteriormente la propria abilità di controllare l'energia alleata

con l'elemento che ha prescelto. Quando lancia un incantesimo usando quel genere di energia, acquista un modificatore di competenza +1 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) per vincere la resistenza agli incantesimi della creatura. Al 6° livello, questo modificatore aumenta a +2 e al 9° livello aumenta a +3. Questi incrementi sono inoltre cumulativi con quelli garantiti dai talenti Incantesimo Inarrestabile e Incantesimo Inarrestabile Superiore.

Perfezione elementale: Al 10° livello il sapiente elementale, attraverso una lunga familiarità con le entità elementali e dopo studi approfonditi dei loro segreti, trascende completamente la propria forma mortale per divenire una creatura elementale. Il suo tipo muta in "elementale", il che significa (tra le altre cose) che non è più soggetto agli incantesimi che hanno come bersaglio specifico gli umanoidi, quali ad esempio *charm*. Quale creatura elementale acquisisce immunità al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e non è più soggetta ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

Il sapiente elementale acquisisce velocità e modi di movimento, attacchi speciali e qualità speciali di un elementale medio del tipo appropriato, come spiegato nel *Manuale dei Mostri*, tranne per il fatto che la CD dei tiri salvezza contro la forma del proprio attacco elementale, se ne possiede una (turbine, bruciare o vortice) è pari a 20 + il suo modificatore di Costituzione.

Non appena raggiunge questo stadio, le sue sembianze subiscono un cambiamento fisico minimo, che di solito si manifesta sulla pelle o negli occhi. Un sapiente elementale della terra ad esempio, potrebbe avere occhi simili a



gemme e una pelle coriacea e ruvida. Chiunque condivida la passione del sapiente elementale per lo studio del piano di esistenza da quest'ultimo prescelto, riconoscerà immediatamente la sua natura trascendente. Il sapiente acquista inoltre un modificatore di circostanza +2 a tutte le prove di abilità e capacità basate sul Carisma, quando interagisce con creature del suo tipo elementale o con altri sapienti elementali che hanno prescelto il suo stesso elemento.

La perfezione elementale ha il suo prezzo. Il sapiente elementale può essere intrappolato da un *cerchio magico* lanciato contro il suo allineamento. Subisce inoltre danni raddoppiati dagli attacchi di energia alleati con l'elemento a lui in contrapposizione a meno che tali attacchi non consentano di effettuare un tiro salvezza per dimezzare i danni, caso in cui, anche superando il tiro, ne subirà comunque la metà.

Immunità (Str): Al 10° livello, il sapiente elementale è totalmente a proprio agio con l'energia alleata all'elemento che ha prescelto. Acquista dunque immunità a quel tipo di energia, in aggiunta alle altre immunità che gli sono garantite dalla sua forma elementale (vedi sopra, "Perfezione elementale").

Tessitore del fato

"Continua a provare. Sento che molto presto la tua fortuna cambierà!"

Certe persone sono fortunate. Altre, lo sono meno. E pochissimi sono invece gli artefici della propria fortuna.

Un tessitore del fato (chiamato pure "incantatore dei molti fati") ha tolto il velo alla sorte, alle circostanze e al caos per scoprire una ben più profonda verità: la probabilità. Quando succede qualcosa, sono automaticamente escluse milioni di altre possibilità, come se l'universo cercasse, alla cieca, di trovare un equilibrio. Attraverso questa nuova rivelazione, il tessitore del fato risponde a questa scelta casuale, influenzandola. Egli è in grado di aumentare le probabilità che un evento a lui favorevole si verifichi, a spese della possibilità, più plausibile, che si verifichino invece eventi per lui svantaggiosi.

Qualsiasi incantatore arcano che sia riuscito a farla in barba alla sua cattiva sorte è un potenziale candidato per questa classe di prestigio. Chi non ha mai lanciato un incantesimo con la segreta, e vana, speranza di un particolare esito, o non si è mai reso amaramente conto della stupefacente fortuna di un avversario che resiste imperterrito sotto la pioggia di ripetuti incantesimi? Il tessitore del fato è totalmente dedito a far prendere una piega particolare agli apparenti capricci della sorte: fortuna per se stesso, sfortuna per i suoi avversari.

I PNG tessitori del fato ricoprono spesso posizioni di potere e autorità, come ci si può aspettare da quanti si dimostrano abili ad avere una diretta influenza sul proprio destino. Altri continuano a manipolare il mondo, affinando le proprie capacità e cercando il proprio destino definitivo.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un tessitore del fato, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Conoscenze (qualsiasi): 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello o superiore.

Speciale: Il tessitore del fato deve essere stato in grado di evitare la morte (o altre terribili calamità) agendo sul fato. Ad esempio se perde la nave diretta alla vicina Isola di Sadonne a causa di una strana premonizione che lo ha costretto a indugiare oltremodo lungo la banchina, e viene poi a sapere che quella nave è affondata insieme a tutto l'equipaggio per un'improvvisa tempesta, allora si può affermare che il destino gli ha risparmiato la vita.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un tessitore del fato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Orientamento (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int), Scrutare (Int, abilità esclusiva) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del tessitore del fato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I tessitori del fato non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ogni due livelli acquisiti dal tessitore del fato, come pure al 7° livello, il personaggio acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così

TABELLA 3-15: TESSITORE DEL FATO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Tessere il fato	
2°	+1	+0	+0	+3	Resistere al fato	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Capricci del fato	
4°	+2	+1	+1	+4	Secondo i voleri del fato	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Tessere il destino	
6°	+3	+2	+2	+5	Negare il fato	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Fortuna al vento	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Secondo i voleri del fato	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Segnare il destino	
10°	+5	+3	+3	+7	Baciato dalla fortuna	+1 livello alla classe esistente

via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un tessitore del fato, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Tessere il fato (Str): L'incantatore dei molti fati comprende che la "sorte" è meno casuale di quanto i più ritengono. Egli è in grado di manipolare le probabilità che un dato evento si verifichi e questa è senza dubbio una capacità straordinaria.

Quando un tessitore del fato lancia un incantesimo che permette un tiro salvezza, può scegliere di sottrarre 2 dalla CD del tiro salvezza (in questo modo sarà più facile per il bersaglio resistere), né uno di più, né uno di meno. Quei 2 punti sottratti potranno essere immagazzinati come una sorta di incantesimo karma chiamato "spin". Ogniquale volta che un tessitore del fato interviene in questo modo su di un incantesimo, mette da parte 2 punti spin. Ad un certo punto, egli può immagazzinare un valore di spin massimo equivalente al suo livello di incantatore (il totale di tutti i livelli di classi del lancio di incantesimo, inclusa questa classe di prestigio). Per esempio, un mago di 5° livello/tessitore del fato di 1° livello può immagazzinare fino a 6 punti spin in un dato momento.

Il tessitore del fato potrà utilizzare i punti spin accumulati per innalzare la CD dei tiri salvezza di altri incantesimi, aggiungendo fino a 3 punti spin ad un incantesimo di sua scelta. Perciò, il precedente mago di 5° livello/tessitore del fato di 1° livello è in grado di incrementare di +3 la CD del tiro salvezza sulla Volontà di un incantesimo *charme*. Se usa tutti e 3 i punti, il suo "equilibrio" di spin cala a 3.

Alle volte vengono sottratti dalle CD dei tiri salvezza un numero maggiore di punti da utilizzare come punti spin. In tali casi, il sovrappiù si perde. Se l'incantatore di cui sopra avesse ridotto le CD dei tiri salvezza di due incantesimi prima di riutilizzare i suoi punti spin, avrebbe accumulato 4 punti spin. Dato che il massimo ammontare di punti che è in grado di accumulare è 6 e non 7, egli perde il punto extra.

Nota: Non è possibile prendersi gioco del destino. Un tessitore del fato non accumula nessun punto spin lanciando i suoi incantesimi su bersagli che falliscono volontariamente i loro tiri salvezza. E nemmeno può accumulare punti spin riducendo la CD del tiro salvezza di un incantesimo benigno lanciato su di un amico o su di un insignificante oggetto inanimato. Solo quando l'esito dell'incantesimo è importante per il destino stesso del tessitore, quest'ultimo sarà in grado di ricorrere a questa capacità.

Resistere al fato (Str): Al 2° livello, il tessitore del fato naviga in acque straordinariamente buone. Una volta al giorno, può ripetere il tiro dei dadi appena effettuato, con l'obbligo però di accettarne il risultato, anche se fosse peggiore di quello ottenuto in precedenza. Se il tessitore del fato possiede anche livelli da chierico con il dominio Fortuna, questo vantaggio sarà cumulativo con il potere conferito da quel dominio.

Capricci del fato (Str): Raggiungendo il 3° livello, il tessitore del fato acquista la capacità straordinaria di condizionare l'altrui fortuna. Una volta al giorno, può ripetere il tiro appena effettuato da un'altra creatura (sia essa amica o nemica). Quella data creatura dovrà accettare il nuovo risultato dei dadi, anche se fosse peggiore del precedente.

I capricci del destino si manifestano al di là del normale ordine di iniziativa, però resta valida la regola secondo la quale il tessitore del fato non può ricorrervi se viene colto

alla sprovvista. Per usare questa capacità infatti deve essere in grado di vederne il destinatario.

Nota: Il tessitore del fato deve decidere se ripetere il lancio dei dadi prima che i risultati del tiro in questione vengano applicati, altrimenti dovrà aspettare la prossima occasione. Non è automaticamente al corrente degli altrui risultati ai dadi, soprattutto di quelli dei nemici, ma di regola è facile indovinare quando una creatura effettua un tiro salvezza oppure colpisce un bersaglio. Il giocatore che abbia come suo personaggio un tessitore del fato, non appena avverte che un evento potrà avere un esito indesiderato, dovrebbe avvertire il DM della propria intenzione di avvalersi di questa capacità immediatamente prima che il nemico effettui il suo lancio.

Secondo i voleri del fato: Al 4° e all'8° livello, il fato cospira con le circostanze per provocare un risultato utile, anche se non eccezionale. Il tessitore del fato apprende un talento di metamagia bonus.

Tessere il destino (Str): A partire dal 5° livello, il tessitore del fato comprende con maggior chiarezza quale sia la matrice della realtà e può utilizzare i punti spin messi da parte per manipolare altri eventi "casuali". Il metodo è identico a quello che si usa per incrementare la CD dei tiri salvezza degli incantesimi, però adesso il tessitore del fato può aggiungere i punti spin per potenziare una qualsiasi prova di abilità, tiro per colpire o tiro salvezza. Tuttavia, non può sottrarre punti da queste prove al fine di accumulare punti spin.

Egli può inoltre applicare un certo numero di punti spin al suo livello di incantatore (tale numero non dovrà superare il livello massimo dei punti spin accumulabili) alle prove di abilità, tiri per colpire o tiri salvezza. Ad esempio, un mago di 5° livello/tessitore del fato di 5° potrebbe applicare fino a 10 punti spin ad una prova di sua scelta, se ha messo da parte punti a sufficienza.

Negare il fato (Str): Al 6° livello, il controllo esercitato dal tessitore del fato sulla sorte diviene più forte. Egli può pertanto ripetere un tiro di dadi, esattamente come nel caso di resistere al fato (vedi sopra), due volte al giorno. Questo vantaggio sarà inoltre cumulativo con il potere conferito dal dominio Fortuna.

Fortuna al vento (Str): Raggiungendo il 7° livello, l'incantatore dei molti fati" è in grado di placare la sorte "gettando la fortuna al vento". Si tratta di una capacità straordinaria. Può scegliere se ricorrere o meno a questo potere ogniquale volta si appresta a lanciare un incantesimo che consente un tiro salvezza. La CD del tiro salvezza per un incantesimo così modificato è pari a $1d20 + \text{livello dell'incantesimo} + \text{il modificatore di Carisma o di Intelligenza dell'incantatore}$ (a seconda di quale sia il più alto). Il tessitore del fato tira il d20 nel momento in cui lancia l'incantesimo. Può inoltre scegliere di potenziare gli incantesimi aggiungendo fino a 3 punti spin alla CD del tiro salvezza dell'incantesimo, oppure accumulare spin sottraendo 2 punti da quest'ultima, ma non può fare le due cose insieme. Si tenga presente che non saranno consentite ulteriori modifiche tramite altre capacità quali tessere il destino.

Segnare il destino (Mag): Al 9° livello, il tessitore del fato può letteralmente intromettersi nelle questioni di vita o di morte. Una volta al giorno, può tentare di segnare il destino di un'altra creatura come si trattasse di una capacità magica. Come fosse un'azione standard, il tessitore del fato seleziona una creatura bersaglio di taglia Grande o inferiore che sia entro un raggio visivo di 30 metri e pronunzia le parole: "Il tuo destino è segnato". Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) oppure morire.

Anche superando il tiro salvezza (o nel caso in cui il bersaglio fosse di taglia Enorme o superiore), subirà comunque 3d6+13 danni. Il tessitore del fato può aggiungere spin per aumentare la CD del tiro salvezza sulla Tempria, l'ammontare dei danni inferti o entrambe le cose, a sua discrezione.

Baciato dalla fortuna: Raggiunto il 10° livello, il tessitore del fato è favorito dalla sorte, innalzandosi ad di sopra del comune animale intrappolato nella rete di quella realtà che non sa vedere né apprezzare. Il suo tipo si cambia in "esterno", il che significa (tra le altre cose) che non sarà più colpito da quegli incantesimi che hanno come specifico bersaglio gli umanoidi, quali ad esempio *charme*, tuttavia potrà essere interdetto da un incantesimo *cerchio magico* contro il suo allineamento. Potrà immagazzinare un valore massimo di spin pari al doppio del suo livello di incantatore.

Viaggiatore guida

"Destinazione?"

I viaggiatori guida si concentrano sul perfezionamento delle proprie abilità nel trasporto magico istantaneo. A differenza degli incantatori di altre prestigiose associazioni, un viaggiatore guida non ha bisogno di dedicare anni della propria vita all'arte del teletrasporto, né di concentrare troppo la propria attenzione per il conseguimento della perfezione. Apprende semplicemente i segreti del mestiere, a cui hanno accesso solo quanti sono membri della Unione dei Viaggiatori (vedi Capitolo 3: "Classi di prestigio").

L'Unione è, essenzialmente, un servizio per il teletrasporto che gli incantatori professionisti forniscono a quanti possono permettersi di pagarlo. Gli uffici dell'Unione dei Viaggiatori si trovano di solito nelle grandi città. Ivi il personale, composto appunto di guide, offre una serie di servizi standard. Le guide particolarmente qualificate, chiamate "le guide del rischio", sono talora disponibili a teletrasportare i clienti più audaci in zone pericolose, a prezzi ovviamente molto più alti.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un viaggiatore guida, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono:

Conoscenze (arcane): 10 gradi.

Conoscenze (geografia): 10 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Conoscenze [geografia]), Incantesimi Solenni.

Incantesimi: Capacità di lanciare *teletrasporto*.

Speciale: Un aspirante viaggiatore guida deve far parte dell'Unione dei Viaggiatori (anche se è libero di lasciare l'Unione in un secondo tempo senza perdere per questo i livelli acquisiti).

Abilità di classe

Le abilità di classe per un viaggiatore guida (e le caratteri-

stiche chiave per ogni abilità) sono: Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Parlare Linguaggi (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del viaggiatore guida.

Competenza nelle armi e nelle armature: I viaggiatori guida non guadagnano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Al raggiungimento del 1° e del 3° livello, il viaggiatore guida acquista nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita extra oltre quelli determinati dalla classe di prestigio e così via). Continua ad acquisire livelli effettivi di incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un viaggiatore guida, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Capacità potenziata (Str): Un viaggiatore guida è in grado di trasportare materiali con maggiore efficienza. Quando lancia un qualsiasi incantesimo con descrittore "teletrasporto", la sua capacità di carico massimo è di 45 kg per livello di incantatore (in condizioni normali è di 22,5 kg).

Teletrasporto extra: Al 2° livello, il viaggiatore guida acquista uno slot extra di incantesimi di 5° livello, da utilizzare esclusivamente per un incantesimo di *teletrasporto*. Tale slot di incantesimi extra viene acquisito come se la guida possedesse un alto punteggio di caratteristica.

Accuratezza potenziata (Str): A partire dal 3° livello, il viaggiatore guida diviene più preciso nel raggiungere la destinazione finale. Quando si lancia un qualsiasi incantesimo con descrittore "teletrasporto", tirare un d% e consultare la sottostante tabella "Teletrasporto del viaggiatore guida" (invece della tabella "Teletrasporto" a pagina 273 del *Manuale del Giocatore*).

TELETRASPORTO DEL VIAGGIATORE GUIDA

	Sul bersaglio	Fuori bersaglio	Area simile	Errore
Familiarità				
Molto familiare	01-100	-	-	-
Studiato attentamente	01-99	100	-	-
Visto per caso	01-94	95-97	98-99	100
Visto una volta	01-88	89-94	95-98	99-100
Descrizione	01-76	77-88	89-96	97-100
Falsa destinazione*	-	-	81-92	93-100

*Tirare 1d20+80 per determinare il risultato.

TABELLA 3-16: VIAGGIATORE GUIDA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempria	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2		
2°	+1	+0	+0	+3	Capacità potenziata	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Teletrasporto extra	
					Accuratezza potenziata	+1 livello alla classe esistente

CAPITOLO 4: I FERRI DEL MESTIERE

Gli incantatori arcani vivono e muoiono della loro magia, ma persino i maghi e gli stregoni più esperti hanno bisogno di un piccolo aiuto di tanto in tanto.

OGGETTI COMUNI

Questi oggetti hanno ottenuto un certo successo tra gli incantatori arcani. I prezzi degli oggetti descritti di seguito sono elencati nella Tabella 4-1: "Oggetti comuni".

Biblioteca arcana: Si tratta di una collezione di almeno 200 rari volumi usati per la ricerca di incantesimi. A causa dei costi e delle dimensioni di una tale biblioteca, gran parte dei maghi ricorrono a varie organizzazioni di professionisti (vedi Capitolo 1: "L'arcano sapere") per garantirsi l'accesso a biblioteche qualificate. I mercanti di libri delle grandi città, quelli delle metropoli, possiedono talora un numero sufficiente dei libri adatti, ma anche in questo caso, solo raramente si riesce a mettere insieme in una sola volta una vera e propria biblioteca. Occorrono una o più settimane per acquistare tutti i volumi necessari, e tutto dipende naturalmente dalla disponibilità dei testi e dei mezzi di trasporto.

Laboratorio arcano: È simile al laboratorio di un alchimista. Comprende alambicchi, bottiglie, strumenti di misurazione e mescolamento, attrezzi da incisione e tutta una serie di sostanze chimiche. Diviene assolutamente indispensabile se si intende creare un golem, ma molti maghi e stregoni ne hanno uno per prepararvi le loro pozioni e per compiere le loro ricerche sugli incantesimi. Il laboratorio conferisce un modificatore di +2 alle prove di Sapienza Magica volte a determinare se un nuovo incantesimo sia possibile (vedi sezione "Alla ricerca di nuovi incantesimi" nel Capitolo 5: "Incantesimi").

Lampada da lettura: Simile ad una lanterna a lente sporgente, questa lampada ha in dotazione un supporto regolabile che permette di indirizzare la luce sul documento che si sta leggendo.

Porta-pergamene: Questa lunga striscia di cuoio ha una serie di quindici tasche sovrapposte cucite su un lato. Ciascuna è sufficientemente ampia da accogliere la pergamena di un singolo incantesimo. Se viene messa in tasca, rimane visibile solo la parte superiore della pergamena, il che permette all'incantatore di leggere e verificare il titolo di ogni pergamena. L'esterno è rifinito con un fermaglio e un taschino cosicché il raccoglitore può avvolgersi fino a formare un cilindro, chiudersi e venir inserito nell'apposito taschino, quindi essere sigillato contro le intemperie.

Scrittoio portatile: Si tratta di una scatoletta di legno pieghevole che, una volta aperta, diviene una superficie stabile su cui scrivere. Ha pure piedi pieghevoli che consentono di sistemarla in grembo oppure di poggiarla a terra. È dotata inoltre di cassetti per penne, inchiostro e tutto l'occorrente per scrivere.

Tasca/scomparto segreti per componenti: Si tratta di uno scomparto segreto o di una tasca nascosta, entrambi grandi abbastanza da contenere le componenti di un incantesimo. La tasca viene aggiunta ad un vestito,

mentre lo scomparto viene ricavato all'interno di un attrezzo, di un'arma o di un altro oggetto. Lo scomparto o la tasca devono essere aggiunti all'atto della fabbricazione dell'oggetto. Trovare una tasca o uno scomparto segreti (a meno che non si sappia già dove cercare) richiede il superamento di una prova di Cercare (CD 20).

Trasportino per famiglia: Può trattarsi di una gabbia robusta oppure di una scatola per trasportare in tutta sicurezza un famiglia. Il trasportino è fatto di metallo rivestito internamente di legno e accuratamente imbottito per proteggere la creatura dagli urti. Dotato di una porta che il famiglia può aprire dall'esterno come pure dall'interno, e di un chiavistello interno per consentirgli di chiudersi dentro. Il trasportino dispone inoltre di un oblò che il famiglia può comunque chiudere. L'oblò aperto gli fornisce una copertura di nove decimi, mentre se è chiuso gli offre una copertura totale. Il trasportino ha durezza 10, 15 punti ferita e una CD di sfondamento pari a 23.

TABELLA 4-1: OGGETTI COMUNI

Oggetto	Costo	Peso
Biblioteca arcana	10.000 mo	270+ kg*
Laboratorio arcano	500 mo	18 kg*
Lampada da lettura	15 mo	1,35 kg
Porta-pergamene†	5 mo	0,22 kg
Scomparto segreto per componenti	15 mo	-
Scrittoio portatile	30 mo	3,6 kg
Tasca segreta per componenti	5 mo	-
Trasportino per famiglia		
Famiglio Piccolissimo	8 mo	3,6 kg
Famiglio Minuto	15 mo	8 kg
Famiglio Minuscolo	30 mo	18 kg
Famiglio Piccolo	60 mo	40,5 kg
Famiglio Medio	120 mo	90 kg

*Vedi descrizione dell'oggetto.

†Apparso anche nell'ambientazione di Forgotten Realms.

OGGETTI SPECIALI

I prezzi per gli oggetti descritti di seguito sono elencati nella Tabella 4-2: "Oggetti speciali".

TABELLA 4-2: OGGETTI SPECIALI

Oggetto	Costo	Peso
Anti-odorante*	5 mo	-
Inchiostro fantasma		
Luce del fuoco	10 mo	-
Luce magica	10 mo	-
Chiari di luna	10 mo	-
Luce delle stelle	10 mo	-
Inchiostro simpatico*	5 mo	-
Pallottole lampo	50 mo	-
Polvere fosforescente	50 mo	-
Unguento curativo	50 mo	-
Saldapresa	20 mo	-

*Apparso anche nell'ambientazione di Forgotten Realms.

Anti-odorante: Una piccola borsa contenente una collezione di erbe aromatiche oppure una mistura alchemica dall'intenso odore. Entrambe le versioni sono in grado di falsare l'olfatto di qualsiasi creatura. La borsa può essere lanciata come un'arma deflagrante con un incremento di raggio di 3 metri, oppure si può sparglierne il contenuto laddove si pensa possa sopraggiungere una creatura guidata dal suo olfatto (in questo caso

si consideri la copertura di un'area quadrata con lato di 1,5 metri). Una volta sparpagliato, il contenuto rimane attivo per 1 ora.

Una creatura può odorare il contenuto della borsa per un colpo diretto, perché ne è stata spruzzata o semplicemente fiutando l'area dove il contenuto è stato sparso. Se investita da un colpo diretto, la creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) oppure perdere la sua capacità olfattiva per 1 minuto. Allo scadere del minuto, deve poi superare un ulteriore tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) altrimenti perde la sua capacità olfattiva per un'altra ora. Lo stesso effetto si produce quando una creatura viene spruzzata del contenuto o quando semplicemente lo fiuta dopo che è stato sparpagliato, in questo caso però la CD del tiro salvezza è 15. Un colpo diretto o uno spruzzo colpiscono solamente creature di taglia Piccola o superiore. Il contenuto ha effetto su tutte le creature di taglia Minuscola o inferiore entro un raggio di 1,5 metri dal punto di impatto della borsa anti-odorante che è stata scagliata.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare l'anti-odorante è pari a 15. Se si possiedono 5 o più gradi in Professione (erborista), si ha diritto ad un modificatore di sinergia di +2 alle prove per la preparazione.

Inchiostro fantasma: Come per l'inchiostro simpatico (vedi sotto), i messaggi scritti con questo inchiostro svaniscono un'ora dopo e da quel momento in poi potranno essere letti solo col giusto tipo di luce. L'inchiostro fantasma più diffuso ha bisogno di una delle seguenti fonti di luce per essere letto: fuoco (che comprende candele, torce e altre fiamme), luce magica (che comprende gli incantesimi *luce*, *luci danzanti* e *fiamma perenne*), chiaro di luna e luce delle stelle (quest'ultima solitamente non rende lo scritto distinguibile a meno che colui che legge non sia dotato di scurovisione).

La CD della prova di Alchimia per fabbricare l'inchiostro fantasma è pari a 20.

Inchiostro simpatico: Un'ora dopo che lo si utilizza per scrivere un messaggio, questo inchiostro, che può essere di colore rosso o blu, svanisce (anche se possono essere preparati inchiostri che scompaiono dopo un lasso di tempo maggiore, come per esempio un giorno, dieci giorni, oppure un mese). Per farlo riapparire occorrerà riscaldare la superficie su cui si è scritto (per esempio tramite la fiamma di una candela). Il superamento di una prova di Osservare o Cercare (CD 20) rivela le tracce dello scritto svanito.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare l'inchiostro simpatico è pari a 15.

Pallottole lampo: Si può usare questa piccola biglia alchemica come un'arma deflagrante (vedi alla voce "Attacchi con armi deflagranti", pagina 138 del *Manuale del Giocatore*). Andando ad impattare contro una superficie dura oppure se colpita di netto, la pallottola prende fuoco emettendo un lampo brillante. Le creature che si trovano entro un raggio di 3 metri devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o essere abbagliate. Una creatura abbagliata subirà una penalità di -1 ai tiri per colpire, e le occorrerà 1 minuto per riprendersi. Le creature prive di vista non subiscono gli effetti del lampo.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare una pallottola lampo è pari a 25.

Polvere fosforescente: Questa polvere luminescente aderisce a creature e superfici facendole rilucere. I granelli di polvere hanno all'incirca la stessa iridescenza

delle scintille di un falò. Non forniscono illuminazione, e tuttavia sono piuttosto visibili. Se viene gettata su di un oggetto o su una superficie, la polvere aiuta a rivelarne i bordi e i dettagli, conferendo un modificatore di circostanza +2 alle prove di Cercare effettuate sulla zona così trattata. Allo stesso modo una creatura cosparsa di tale polvere è più facile da individuare: le prove di Osservare per individuare tale creature acquistano un modificatore di circostanza +2. Una creatura invisibile cosparsa di polvere fosforescente ha un occultamento di 50% (e una probabilità di essere mancato per occultamento pari al 20%). Una volta cosparsa, la polvere aderisce e riluce per 1 minuto. Una creatura così cosparsa potrà togliersi via la polvere intraprendendo un'azione di round completo.

La polvere è di solito racchiusa in un tubetto che consente di soffiare fuori o di spargerla. Soffiar fuori la polvere è un'azione standard che provoca un attacco di opportunità e crea un cono di 3 metri. Se spruzzata con accuratezza, la polvere può ricoprire fino a 11,25 m² (5 quadrati con lato di 1,5 metri). Spargere polvere sufficiente a ricoprire un quadrato con lato di 1,5 metri comporta un'azione di round completo.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare polvere fosforescente è pari a 20.

Unguento curativo: Spalmare questo unguento maleodorante su una ferita la fa guarire più rapidamente. Applicare l'unguento è un'azione di round completo. Una dose cura 1d8 danni ad una creatura vivente.

La CD della prova di Alchimia per preparare l'unguento curativo è pari a 25. Se si possiedono 5 o più gradi in Professione (erborista), si ha diritto ad un modificatore di sinergia di +2 alle prove per prepararlo.

Saldapresa: Questa sostanza collosa migliora la presa, conferendo un modificatore di circostanza +2 su qualsiasi prova comporti l'aggrapparsi a qualcosa, incluse le prove di Scalare e gli attacchi per lottare. Se applicata ad una fune, attribuisce un modificatore di circostanza +2 a quelle prove di Utilizzare Corde che comportano fare nodi o legare creature od oggetti. Applicata sotto le calzature o sotto i piedi, la sostanza assicura un modificatore di circostanza +2 alle prove di Equilibrio per evitare di scivolare. Una volta applicata, la sostanza conserva le sue virtù per 10 minuti.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare la saldapresa è pari a 20.

OGGETTI MAGICI

Creare un oggetto magico è l'espressione ultima della maestria arcana... per non parlar poi del fatto che si tratta di un'ottima soluzione per economizzare! Ecco di seguito qualche consiglio per l'aspirante costruttore di oggetti.

Creare oggetti magici

Il Capitolo 8: "Oggetti magici" della *Guida del DUNGEON MASTER* spiega come calcolare i costi e quali considerazioni fare quando si procede alla creazione degli oggetti magici. Nel tempo, magici artigiani hanno via via perfezionato le tecniche di costruzione, prendendo accuratamente nota delle loro scoperte e delle migliori apportate. La Tabella 4-3, sotto, è da considerarsi l'integrazione della Tabella 8-40: "Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro" di pagina 242 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

TABELLA 4-3: CALCOLARE IL VALORE DELL'OGGETTO MAGICO IN MONETE D'ORO

Effetto	Prezzo base	Talento o talenti richiesti
Bonus potenziamento caratteristica	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Creare Oggetti Meravigliosi
Bonus potenziamento armatura	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Creare Armi e Armature
Incantesimo bonus	Livello incantesimo al quadrato x 1.000 mo	Creare Oggetti Meravigliosi
Bonus deviazione	Bonus al quadrato x 2.000 mo	Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli
Bonus fortuna	Bonus al quadrato x 2.500 mo	Creare Oggetti Meravigliosi
Bonus armatura naturale	Bonus al quadrato x 2.000 mo	Creare Oggetti Meravigliosi
Bonus resistenza	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli
Bonus tiro salvezza (limitato)	Bonus al quadrato x 250 mo	Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli
Bonus abilità	Bonus al quadrato x 20 mo	Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli
Resistenza agli incantesimi	10.000 mo per punto oltre RI 12; RI 13 minimo	Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli
Bonus potenziamento arma	Bonus al quadrato x 2.000 mo	Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli
Effetto magico	Prezzo base	Talento o talenti richiesti
Qualsiasi incantesimo, uso singolo, compimento di incantesimo	Livello incantesimo x livello incantatore x 25 mo	Scrivere Pergamene
3° livello o inferiore, uso singolo, incantatore come bersaglio, attivato ad uso	Livello incantesimo x livello incantatore x 50 mo	Mescere Pozioni
Qualsiasi altro incantesimo, uso singolo, attivato ad uso	Livello incantesimo x livello incantatore x 100 mo	Mescere Pozioni e Creare Oggetti Meravigliosi
4° livello o inferiore, 50 cariche, attivazione di incantesimo	Livello incantesimo x livello incantatore x 750 mo	Creare Bacchette
Qualsiasi altro incantesimo, 50 cariche, attivazione di incantesimo	Livello incantesimo x livello incantatore x 750 mo	Creare Bastoni
Qualsiasi incantesimo, parola di comando, 50 cariche	Livello incantesimo x livello incantatore x 900 mo	Creare Oggetti Meravigliosi
Qualsiasi incantesimo, parola di comando	Livello incantesimo x livello incantatore x 1.800 mo	Creare Oggetti Meravigliosi
Qualsiasi incantesimo, attivato ad uso, 50 cariche	Livello incantesimo x livello incantatore x 1.000 mo	Creare Oggetti Meravigliosi
Qualsiasi incantesimo, attivato ad uso	Livello incantesimo x livello incantatore x 2.000 mo	Creare Oggetti Meravigliosi
Speciale	Regolazione del prezzo base	Talento o talenti richiesti
Cariche al giorno	Diviso per (5: cariche al giorno)	Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli
Nessun limite spaziale*	Moltiplicare l'intero costo x 2	Creare Oggetti Meravigliosi
Il potere richiede 2 cariche (oggetto da 50 cariche)	1/2 prezzo base del potere	Creare Bastoni o Creare Oggetti Meravigliosi
Secondo potere, simile	3/4 prezzo base del potere**	Creare Bastoni o Creare Oggetti Meravigliosi
Terzo potere, simile	1/2 prezzo base del potere**	Creare Bastoni o Creare Oggetti Meravigliosi
Potere aggiuntivo, dissimile	Moltiplicare il prezzo base del potere x 2**	Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli
Componenti	Costo extra	Talento o talenti richiesti
Armatura, arma o scudo	Aggiungere costo di oggetto perfetto	Creare Armi e Armature
Incantesimo ha costo componente materiale	Aggiungere direttamente al prezzo di oggetto per carica†	Mescere Pozioni, Creare Bastoni, Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli, come appropriato
Incantesimo ha costo in PE	Aggiungere 5 mo per 1 PE per carica†	Mescere Pozioni, Creare Bastoni, Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi o Forgiare Anelli, come appropriato

Livello incantesimo: Al fine di determinarne il prezzo, un incantesimo di livello 0 si considera come avente un valore pari alla metà di un incantesimo di 1° livello.

*Vedi alla voce "Limite agli oggetti magici indossati", pagina 176 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Fondamentalmente, un oggetto che non occupa uno di questi spazi limitati costa il doppio.

** Il primo dei poteri di un oggetto è anche quello più costoso, anche dopo le modifiche apportate al prezzo per le componenti e il numero delle cariche spese. Segue, in ordine di costo più elevato, il secondo potere. I rimanenti poteri si considerano tutti come aventi il costo del terzo potere. I poteri si considerano "simili" quando hanno lo stesso tema base e non possono essere usati contemporaneamente oppure, se sono usati contemporaneamente, non conferiscono comunque nessun vantaggio speciale all'incantatore. I poteri degli incantesimi multipli di un bastone si considerano simili. I poteri dissimili invece possono agire contemporaneamente, come ad esempio quelli di una cintura che simultaneamente accresce tanto la Forza, quanto la Costituzione, oppure non sono correlati tematicamente in alcun modo, come per esempio un dispositivo che conferisce bonus all'attacco e ai tiri salvezza.

† Se un oggetto è continuo o illimitato, non a cariche, costa come se avesse 100 cariche. Se invece ha un qualche limite al giorno, costa come se avesse 50 cariche.

Occorre ricordare che quelli di seguito esposti intendono essere dei semplici suggerimenti per determinare quali oggetti magici valga la pena di costruire e non costituiscono pertanto un sistema di riferimento infallibile per la loro costruzione. Tale procedimento dovrebbe infatti essere governato dal buon senso piuttosto che dalla bramosia di ottenere il massimo ricavo dall'investimento in un dato oggetto.

Note sulla tabella

Effetto: Descrizione generica di cosa fa quel dato oggetto.

Prezzo base: Il costo per aggiungere un particolare potere ad un oggetto. Il totale dei prezzi base relativi ai poteri di un dato oggetto (modificato dalle appropriate condizioni) ne determina il costo di fabbricazione e il suo prezzo sul mercato, come spiegato nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER.

Talento o talenti richiesti: Mostra il talento o i talenti che concorrono alla creazione di un oggetto, necessari a conferirgli effetti particolari. Due talenti elencati uno ad uno e divisi dalla congiunzione "o" indicano che, per quell'oggetto, se ne può impiegare anche uno solo dei due. Ad esempio, un anello che fornisce un tiro bonus su un tiro salvezza, richiede il talento Forgiare Anelli, ma un elmetto con lo stesso potere richiede invece Creare Oggetti Meravigliosi. Se due talenti sono elencati insieme ed è usata la congiunzione "e", occorre possederli entrambi al fine di creare quel dato oggetto.

È possibile creare un oggetto con qualsiasi forma, ma se la foggia datagli non è confacente al talento richiesto, allora è necessario ricorrere pure al talento Creare Oggetti Meravigliosi. Per esempio, creare una *gemma di palla di fuoco* ad attivazione di incantesimo, con 50 cariche, richiede tanto Creare Bacchette quanto Creare Oggetti Meravigliosi.

Dietro le quinte: Fissare il prezzo degli oggetti

Stabilire il prezzo di un oggetto magico implica sempre che si facciano delle congetture e si prendano delle decisioni. Prendiamo adesso in esame due esempi di nuovi oggetti magici per mostrare come funziona questo processo.

Bastone di abiurazione

Il *bastone di abiurazione* è un nuovo oggetto ad attivazione di incantesimo, che fa parte di una serie di "bastoni scolastici" in grado di conferire vari poteri simili tra loro, derivanti da una data scuola di magia. Perché sia in grado di costruirlo l'incantatore deve possedere il talento Creare Bastoni e avere il 13° livello di incantatore effettivo.

Si comincia col calcolare il prezzo approssimativo per ciascuno dei poteri di cui si intende dotarlo, seguendo la formula esposta nella Tabella 4-3:

- **Scudo:** Si tratta di un incantesimo di 1° livello che costa una carica per ogni utilizzo, per cui il prezzo è:
 $1 \times 13 \times 750 = 9.750 \text{ mo.}$
- **Resistere agli elementi:** Si tratta di un incantesimo di 2° livello che costa una carica per ogni utilizzo, per cui il prezzo è:
 $2 \times 13 \times 750 = 19.500 \text{ mo.}$
- **Dissolvi magie:** Si tratta di un incantesimo di 3° livello che costa una carica per ogni utilizzo, per cui il prezzo

dovrebbe essere:

$$3 \times 13 \times 750 = 29.250 \text{ mo.}$$

Tuttavia, gli effetti di *dissolvi magie* hanno un limite (bonus massimo sulle prove di livello pari a +10), per cui l'incantatore sceglie di considerare questo potere come avente livello di incantatore 10. Così facendo, riduce il prezzo a:

$$3 \times 10 \times 750 = 22.500 \text{ mo.}$$

- **Globo minore di invulnerabilità:** Si tratta di un incantesimo di 4° livello che costa una carica per ogni utilizzo, per cui il prezzo è:
 $4 \times 13 \times 750 = 39.000 \text{ mo.}$
- **Congedo:** Si tratta di un incantesimo di 5° livello che costa due cariche per ogni utilizzo, per cui il prezzo è:
 $(5 \times 13 \times 750) \times 0,5 = 24.375 \text{ mo.}$
- **Repulsione:** Si tratta di un incantesimo di 6° livello che costa due cariche per ogni utilizzo, per cui il prezzo è:
 $(6 \times 13 \times 750) \times 0,5 = 29.250 \text{ mo.}$

Per calcolare il prezzo finale del bastone, l'incantatore considera il prezzo pieno del potere più costoso (*globo minore di invulnerabilità*), quindi aggiunge i tre quarti del prezzo del secondo potere in ordine di costo più elevato (*repulsione*), e metà del prezzo dei restanti poteri:

39.000 x 1	=	39.000
29.250 x 0,75	=	21.937,5
24.375 x 0,5	=	12.187,5
22.500 x 0,5	=	11.250
19.500 x 0,5	=	9.750
9.750 x 0,5	=	4.875

Totale = 99.000 mo

Cintura multitasche

La *cintura multitasche* è un nuovo oggetto meraviglioso, attivato ad uso, dotato di diversi poteri che ruotano intorno ad un tema simile: l'immagazzinamento. Per crearla è necessario possedere il talento Creare Oggetti Meravigliosi, e si tratta di un oggetto avente 9° livello effettivo di incantatore.

L'incantatore deve innanzitutto calcolare i prezzi dei singoli poteri, alcuni dei quali non risultano facilmente deducibili dalla Tabella 4-3.

- **Contieni equipaggiamento:** La cintura è in grado di contenere equipaggiamento per una capacità di 1.792 dm³ e un peso massimo di 288 kg. Questo potere non presenta analogie con nessuno di quelli elencati nella tabella, per cui l'incantatore dovrà cercare tra gli oggetti magici esistenti uno che gli somigli. Una *borsa conservante* è quella che più si avvicina a questo potere, e ha un prezzo di mercato di 5.000 mo.
- **Contieni famiglia:** Una tasca in grado di contenere il famiglia di chi la indossa come il nuovo incantesimo di 2° livello *tasca per famiglia* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"). Si tratta essenzialmente di un potere illimitato, attivato ad uso, e poiché *tasca per famiglia* non migliora con il livello dell'incantatore, lo si considera come avente 3° livello di incantatore. Il suo costo è dunque di $2 \times 3 \times 2.000 = 12.000 \text{ mo.}$
- **Ritrovare oggetti contenuti:** L'incantatore riesce prontamente a recuperare qualsiasi oggetto custodito nella cintura. Tale potere si considera simile all'incantesimo *localizza oggetto* attivato ad uso, che è di 2° livello. Considerato che solo la portata e la durata dell'incan-

tesimo (entrambi elementi non rilevanti per questo oggetto) migliorano con il livello dell'incantatore, questo potere si considera come avente 3° livello di incantatore. Perciò il suo prezzo è di 12.000 mo.

Per calcolare il prezzo finale della cintura, l'incantatore considera il prezzo pieno del potere più costoso (*tasca per famiglia*), quindi aggiunge i tre quarti del prezzo del secondo potere in ordine di costo più elevato (*localizzare*), e metà del prezzo del terzo potere:

12.000 x 1	=	12.000
12.000 x 0,75	=	9.000
5.000 x 0,5	=	2.500
Totale	=	23.500 mo

Ma questo risultato non soddisfa comunque l'incantatore. Una borsa conservante costa infatti solo 5.000 mo, vale a dire meno del 25% di questa cifra, e occupa lo spazio della cintura sul corpo dell'utente. Si procede quindi ad un procedimento di calcolo alternativo. L'incantatore considera il prezzo pieno del potere contiene equipaggiamento (5.000 mo) e gli altri due poteri ad un quarto del loro costo base (3.000 mo ciascuno). In tal modo si avrà un costo finale di 11.000 mo, che è decisamente più ragionevole, anche se si trova praticamente a metà strada tra il prezzo ottenuto con il primo calcolo e il costo di una borsa conservante.

TABELLA 4-4: OGGETTI MAGICI

Verghe	Prezzo di mercato
Cooperazione, inferiore	2.700 mo
Sostituzione, inferiore	2.700 mo
Estensione, inferiore	5.400 mo
Prolungamento, inferiore	5.400 mo
Modellare, inferiore	5.400 mo
Silenzio, inferiore	5.400 mo
Cooperazione	10.500 mo
Sostituzione	10.500 mo
Potenziamento, inferiore	16.200 mo
Estensione	21.600 mo
Prolungamento	21.600 mo
Modellare	21.600 mo
Silenzio	21.600 mo
Cooperazione, superiore	24.300 mo
Sostituzione, superiore	24.300 mo
Concatenazione, inferiore	27.200 mo
Massimizzazione, inferiore	27.200 mo
Rapidità, inferiore	37.800 mo
Estensione, superiore	48.600 mo
Prolungamento, superiore	48.600 mo
Modellare, superiore	48.600 mo
Silenzio, superiore	48.600 mo
Potenziamento	64.800 mo
Concatenazione	108.000 mo
Massimizzazione	108.000 mo
Rapidità	151.200 mo
Potenziamento, superiore	145.800 mo
Concatenazione, superiore	243.000 mo
Massimizzazione, superiore	243.000 mo
Rapidità, superiore	340.200 mo

Bastoni	Prezzo di mercato
Illuminazione	51.000 mo

Bastoni scolastici

Abiurazione	98.000
Invocazione	98.000
Ammaliamento	101.000
Necromanzia	101.000
Trasmutazione	101.000
Divinazione	102.000
Evocazione	102.000
Illusione	102.000

Oggetti meravigliosi

Prezzo di mercato

Cintura multitasca	11.000 mo
Cintura della resistenza agli incantesimi	90.000 mo
Manuale del golem	
Golem di argilla	24.000
Golem di carne	24.000
Golem di pietra	28.750
Golem di ferro	32.250
Stuoia del benvenuto	30.000
Veste della resistenza	Variabile

NUOVI OGGETTI MAGICI

Maghi e stregoni sono da sempre all'opera per dare vita a nuovi e utili oggetti magici. Vi forniamo alcuni esempi di quelli che hanno trovato uso diffuso.

Descrizione delle verghe

Le verghe sono dei congegni simili nella forma a uno scettro dotate di poteri magici unici. Le verghe sono descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER*, a partire da pagina 195.

Alcune verghe dei talenti di metamagia meno potenti, sono classificate tra gli oggetti magici minori, per cui la loro descrizione non compare nella Tabella 8-20: "Verghe" nella *Guida del DUNGEON MASTER*, si consiglia di fare riferimento alla Tabella 4-5: "Verghe dei talenti di metamagia", sotto.

Verghe dei talenti di metamagia

Le verghe dei talenti di metamagia custodiscono l'essenza di un talento di metamagia ma non cambiano lo slot di incantesimi dell'incantesimo che alterano. Tutte le verghe qui descritte sono attivate ad uso (ma il lancio di incantesimi in un'area minacciata dà ancora adito ad un attacco di opportunità). Un incantatore può usare solamente una verga di metamagia su un dato incantesimo, però si può abbinare una verga ai talenti di metamagia propri di un personaggio. In questo caso, solamente questi ultimi talenti (se ci sono) modificano lo slot di incantesimi dell'incantesimo che si sta lanciando.

Il fatto di possedere una verga di metamagia non conferisce i relativi talenti al proprietario, ma solo la capacità di usare un dato talento un certo numero di volte al giorno. Per esempio, possedere una verga di sostituzione non significa avere Sostituzione Energetica al fine di acquisire il talento Miscela Energetica. Uno stregone dovrà comunque impiegare un'azione di round completo quando usa una verga di metamagia, come se usasse un talento di metamagia in suo possesso.

Verghe dei talenti di metamagia minori e maggiori

Le verghe minori possono essere usate con slot di incantesimi fino al 3° livello, le verghe di metamagia medie con slot di incantesimi fino al 6° livello, mentre le verghe maggiori con slot di incantesimi di 9° livello.

Concatenazione: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi concatenati al giorno come se usasse il talento Incantesimi Concatenati.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Concatenati; **Prezzo di mercato** 27.200 mo (inferiore), 108.000 mo (media), o 243.000 mo (superiore).

Cooperazione: L'utilizzatore può lanciare cooperativamente fino a tre incantesimi al giorno come se usasse il talento Incantesimi Cooperativi.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Cooperativi; **Prezzo di mercato** 2.700 mo (inferiore), 10.500 mo (media), o 24.300 mo (superiore).

Estensione: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi estesi al giorno come se usasse il talento Incantesimi Estesi.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Estesi; **Prezzo di mercato** 5.400 mo (inferiore), 21.600 mo (media), o 48.600 mo (superiore).

TABELLA 4-5: VERGHE DEI TALENTI DI METAMAGIA

Minore	Media	Maggiore	Verga	Prezzo di mercato
01-17	-	-	Cooperazione, inferiore	2.700 mo
18-34	-	-	Sostituzione, inferiore	2.700 mo
35-50	-	-	Estensione, inferiore	5.400 mo
51-67	-	-	Prolungamento, inferiore	5.400 mo
68-83	-	-	Modellare, inferiore	5.400 mo
84-100	-	-	Silenzio, inferiore	5.400 mo
-	01-10	-	Cooperazione	10.500 mo
-	11-20	-	Sostituzione	10.500 mo
-	21-30	-	Potenziamento, inferiore	16.200 mo
-	31-40	-	Estensione	21.600 mo
-	41-50	-	Prolungamento	21.600 mo
-	51-60	-	Modellare	21.600 mo
-	61-70	-	Silenzio	21.600 mo
-	71-80	-	Cooperazione, superiore	24.300 mo
-	81-90	-	Sostituzione, superiore	24.300 mo
-	91-100	-	Concatenazione, inferiore	27.200 mo
-	-	01-07	Massimizzazione, inferiore	27.200 mo
-	-	08-15	Rapidità, inferiore	37.800 mo
-	-	16-22	Estensione, superiore	48.600 mo
-	-	23-29	Prolungamento, superiore	48.600 mo
-	-	30-36	Modellare, superiore	48.600 mo
-	-	37-43	Silenzio, superiore	48.600 mo
-	-	44-51	Potenziamento	64.800 mo
-	-	52-58	Concatenazione	108.800 mo
-	-	59-65	Massimizzazione	108.800 mo
-	-	66-72	Rapidità	151.200 mo
-	-	73-79	Potenziamento, superiore	145.800 mo
-	-	80-86	Concatenazione, superiore	243.000 mo
-	-	87-93	Massimizzazione, superiore	243.000 mo
-	-	94-100	Rapidità, superiore	340.200 mo

Massimizzazione: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi massimizzati al giorno come se usasse il talento Incantesimi Massimizzati.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Massimizzati; **Prezzo di mercato** 27.200 mo (inferiore), 108.000 mo (media), o 243.000 mo (superiore).

Modellare: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi modellati al giorno come se usasse il talento Incantesimi Modellati.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Modellati; **Prezzo di mercato** 5.400 mo (inferiore), 21.600 mo (media), o 48.600 mo (superiore).

Potenziamento: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi potenziati al giorno come se usasse il talento Incantesimi Potenziati.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Potenziati; **Prezzo di mercato** 16.200 mo (inferiore), 64.800 mo (media), o 145.800 mo (superiore).

Prolungamento: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi prolungati al giorno come se usasse il talento Incantesimi Prolungati.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Prolungati; **Prezzo di mercato** 5.400 mo (inferiore), 21.600 mo (media), o 48.600 mo (superiore).

Rapidità: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi rapidi al giorno come se usasse il talento Incantesimi Rapidi.

tesimi Rapidi.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Rapidi; **Prezzo di mercato** 37.800 mo (inferiore), 151.200 mo (media), o 340.200 mo (superiore).

Silenzio: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi silenziosi al giorno come se usasse il talento Incantesimi Silenziosi.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Incantesimi Silenziosi; **Prezzo di mercato** 5.400 mo (inferiore), 21.600 mo (media), o 48.600 mo (superiore).

Sostituzione: L'utilizzatore può lanciare fino a tre incantesimi sostituiti al giorno come se usasse il talento Sostituzione Energetica.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, Sostituzione Energetica; **Prezzo di mercato** 2.700 mo (inferiore), 10.500 mo (media), o 24.300 mo (superiore).

Descrizione dei bastoni

I bastoni sono lunghe aste di legno che immagazzinano una specifica combinazione di incantesimi. I bastoni sono descritti nella *Guida del DUNGEON MASTER*, a partire da pagina 204.

Illuminazione: Questo bastone di solito è rivestito d'argento e decorato con raggi di sole. Consente di utilizzare i seguenti incantesimi:

- *Luci danzanti* (1 carica)
- *Lampo* (1 carica, CD 10)
- *Luce diurna* (2 cariche)
- *Esplosione solare* (2 cariche, CD 22)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, esplosione solare, lampo, luce diurna, luci danzanti; **Prezzo di mercato** 51.000 mo

Bastoni scolastici

Un bastone scolastico incorpora una serie di incantesimi appartenenti ad una scuola di magia. Tali oggetti sono particolarmente utili a maghi specialisti e incantatori con il talento Incantesimo Focalizzato.

Abiurazione: Di solito intagliato dal cuore di una vecchia quercia o di un altro grande albero, questo bastone consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Scudo* (1 carica)
- *Resistere agli elementi* (1 carica)
- *Dissolvi magie* (10° livello dell'incantatore) (1 carica)
- *Globo minore di invulnerabilità* (1 carica)
- *Congedo* (2 cariche, CD 17)
- *Repulsione* (2 cariche, CD 19)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, congedo, dissolvi magie, globo minore di invulnerabilità, repulsione, resistere agli elementi, scudo; **Prezzo di mercato:** 98.000 mo.

Ammaliamento: Spesso ricavato da legno di melo e con un cristallo trasparente in cima, questo bastone consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Sonno* (1 carica, 10° livello dell'incantatore, CD 11)
- *Risata incontinentibile di Tasha* (1 carica, CD 13)
- *Suggestione* (1 carica, CD 14)
- *Emozione* (1 carica, CD 16)
- *Nebbia mentale* (2 cariche, CD 17)
- *Suggestione di massa* (2 cariche, CD 19)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, emozione, nebbia mentale, risata incontinentibile di Tasha, sonno, suggestione di massa, suggestione; **Prezzo di mercato:** 101.000 mo.

Divinazione: Costituita da un pezzo flessibile di salice, spesso dalla punta biforcuta, questo bastone consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Individuazione delle porte segrete* (1 carica)
- *Localizza oggetto* (1 carica)
- *Linguaggi* (1 carica)
- *Localizza creatura* (1 carica)
- *Occhi indagatori* (2 cariche, CD 17)
- *Visione del vero* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, individuazione delle porte segrete, linguaggi, localizza creatura, localizza oggetto, occhi indagatori, visione del vero; **Prezzo di mercato:** 102.000 mo.

Evocazione: Questo bastone di solito è di frassino o noce e riccamente intagliato con figure di vari tipi di animali. Consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Servitore inosservato* (1 carica)
- *Evoca sciame* (1 carica)
- *Nube maleodorante* (1 carica, CD 14)
- *Creazione minore* (1 carica)
- *Nube mortale* (2 cariche, CD 17)
- *Evoca mostri VI* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, evoca mostri VI, evoca sciame, nube maleodorante, nube mortale, servitore inosservato; **Prezzo di mercato:** 102.000 mo.

Illusione: Questo bastone viene ricavato dall'ebano o da altro legno scuro e intagliato in un'intricata forma attorcigliata, scanalata o a spirale. Consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Cambiare sembianze* (1 carica)
- *Immagine speculare* (1 carica)
- *Immagine maggiore* (1 carica, CD 14)
- *Trama iridescente* (1 carica, CD 16)
- *Immagine persistente* (2 cariche, CD 17)
- *Immagine proiettata* (2 cariche, CD 19)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, cambiare sembianze, immagine maggiore, immagine persistente, immagine proiettata, immagine speculare, trama iridescente; **Prezzo di mercato:** 102.000 mo.

Invocazione: Di solito liscio e fatto di noce, salice o tasso, questo bastone consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Dardo incantato* (10° livello dell'incantatore) (1 carica)
- *Frantumare* (1 carica, CD 13)
- *Palla di fuoco* (1 carica, 10° livello dell'incantatore, CD 14)
- *Tempesta di ghiaccio* (1 carica)
- *Muro di forza* (2 cariche, CD 17)
- *Catena di fulmini* (2 cariche, CD 19)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, catena di fulmini, dardo incantato, frantumare, muro di forza, palla di fuoco, tempesta di ghiaccio; **Prezzo di mercato:** 98.000 mo.

Necromanzia: Questo bastone viene ricavato dall'ebano o da altro legno scuro e intagliato con figure di ossa e teschi. Consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Incuti paura* (1 carica, 10° livello dell'incantatore, CD 11)
- *Tocco del ghoul* (1 carica, CD 13)
- *Fermare non morti* (1 carica, CD 14)
- *Debilidade* (1 carica, CD 16)
- *Animare morti* (2 cariche)
- *Cerchio di morte* (2 cariche, CD 19)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, animare morti, cerchio di morte, debilitazione, fermare non

morti, incuti paura, tocco del ghoul; Prezzo di mercato: 101.000 mo.

Trasmutazione: Questo bastone è generalmente intagliato o decorato da legno fossilizzato e consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Mani brucianti* (1 carica, 10° livello dell'incantatore, CD 11)
- *Alterare se stesso* (1 carica)
- *Intermittenza* (1 carica)
- *Metamorfosi* (1 carica, CD 16)
- *Passapareti* (2 cariche)
- *Disintegrazione* (2 cariche, CD 19)

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, *alterare se stesso*, *disintegrazione*, *intermittenza*, *mani brucianti*, *metamorfosi*, *passapareti*; Prezzo di mercato: 101.000 mo.

Descrizione degli oggetti meravigliosi

Sebbene gli oggetti descritti di seguito siano stati inventati da incantatori arcani per ragioni di sicurezza, comodità e utilità personali, tali oggetti possono comunque essere utilizzati da chiunque (a meno che non sia diversamente indicato). Gli oggetti meravigliosi sono descritti a partire da pagina 207 della Guida del DUNGEON MASTER.

Cintura multitasche: A giudicare dal suo aspetto questa ampia cintura non sembrerebbe nulla di più di un semplice accessorio di abbigliamento ben rifinito, ma ad un esame più attento si scopriranno al suo interno otto piccole tasche. In realtà nella cintura sono "nascoste" ben sessantaquattro tasche magiche, dato che sette tasche sono "occultate" dietro ognuna delle otto che sono visibili. Ciascuna tasca è simile ad una *borsa conservante* in miniatura, e può contenere fino a 27 dm³ di materiale del peso massimo di 4,5 kg. Una di queste tasche è poi in grado di ospitare un *famiglio*, qualunque possa esserne la taglia. Trovandosi al suo interno, inoltre, il *famiglio* può nutrirsi, respirare e bere.

Qualsiasi cosa venga conservata nelle tasche è di fatto senza peso e non condiziona minimamente l'ingombro di chi indossa la cintura, finché questa è allacciata intorno alla vita. È altresì possibile sfilarla, arrotolarla e metterla via, ma in tal caso peserebbe un decimo del peso complessivo degli oggetti in essa conservati.

Indossata intorno alla vita, la cintura reagisce alla volontà del proprietario dischiudendo una tasca piena (perché l'incantatore possa prelevarne il contenuto) oppure una vuota (perché possa mettervi dentro qualcosa), secondo il caso. Naturalmente un simile oggetto è tenuto in grande considerazione dagli incantatori, dato che può contenere le componenti per parecchi incantesimi e all'occorrenza renderle subito reperibili.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *tasca per famiglio* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"), *localizza oggetto*, *scrigno segreto* di Leomund; Prezzo di mercato: 11.000 mo; Peso: 0,45 chilogrammi.

Cintura della resistenza agli incantesimi: Si tratta di una sacca, decorata da elaborati ricami, da indossare intorno alla vita. Conferisce a chi la indossa una resistenza agli incantesimi pari a 21.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza agli incantesimi*; Prezzo di mercato: 90.000 mo; Peso: -.

Manuale del golem: Questo libro è un trattato sulla costruzione e l'animazione dei golem. Contiene tutte le informazioni e gli incantamenti necessari alla costruzione di uno dei quattro tipi di golem descritti nel *Manuale dei Mostri*.

Gli incantesimi inclusi nel *manuale del golem* sono ad attivazione di incantesimo e possono essere attivati solo durante la costruzione di un golem. Una volta terminata la costruzione del golem, le pagine del manuale sbiadiscono e il libro viene divorato dalle fiamme per un'autocombustione. Quando le ceneri vengono sparse sul golem, questo si anima.

Manuale del golem di argilla: Il libro contiene *animare oggetti*, *benedizione*, *comunione*, *preghiera* e *resurrezione*.

Livello dell'incantatore: 16°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, *benedizione*, *comunione*, *preghiera*, *resurrezione*; Prezzo di mercato: 24.000 mo; Costo di creazione: 9.250 mo + 5.575 PE; Peso: 2,25 kg.

Manuale del golem di carne: Il libro contiene *costruzione/cerca*, *desiderio limitato*, *forza straordinaria*, *metamorfosi di un oggetto* e *protezione dalle frecce*.

Livello dell'incantatore: 14°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, *costruzione/cerca*, *desiderio limitato*, *forza straordinaria*, *metamorfosi di un oggetto* e *protezione dalle frecce*; Prezzo di mercato: 24.000 mo; Costo di creazione: 8.750 mo + 5.675 PE; Peso: 2,25 kg.

Manuale del golem di ferro: Il libro contiene *costruzione/cerca*, *desiderio limitato*, *metamorfosi di un oggetto* e *nube mortale*.

Livello dell'incantatore: 16°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, *costruzione/cerca*, *desiderio limitato*, *metamorfosi di un oggetto* e *nube mortale*; Prezzo di mercato: 32.250 mo; Costo di creazione: 10.500 mo + 7.500 PE; Peso: 2,25 kg.

Manuale del golem di pietra: Il libro contiene *costruzione/cerca*, *desiderio limitato*, *lentezza* e *metamorfosi di un oggetto*.

Livello dell'incantatore: 16°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, *costruzione/cerca*, *desiderio limitato*, *lentezza* e *metamorfosi di un oggetto*; Prezzo di mercato: 28.750 mo; Costo di creazione: 9.500 mo + 6.700 PE; Peso: 2,25 kg.

Costruzione di un golem

La costruzione e l'animazione di un golem richiedono due mesi e un'ingente somma di denaro. Per creare un golem occorre un laboratorio arcano (vedi Capitolo 4: "I ferri del mestiere"). L'incantatore deve fabbricare (o farsi fabbricare) il corpo del golem e acquistare il materiale extra necessario al progetto, come viene spiegato di seguito.

Costruire un golem richiede un lavoro di almeno 8 ore al giorno. Quando non lavora al golem, l'incantatore deve riposarsi, e le uniche attività consentite sono mangiare, dormire e conversare. Se costruisce il corpo del golem personalmente, deve procedere contemporaneamente alla costruzione e ai rituali. Se dovesse saltare un giorno dei rituali, il processo sarebbe compromesso e l'incantatore sarebbe costretto a ricominciare tutto daccapo. Anche il denaro speso andrebbe perso, ma il manuale non si consumerebbe tra le fiamme. Il corpo del golem potrebbe essere riutilizzato, e così pure il laboratorio.

	Abilità per la costruzione	Costo del corpo	Costo complessivo*
Golem			
Carne	Artigianato (lavorare il cuoio) oppure Guarire (CD 13)	500 mo	50.000 mo
Argilla	Artigianato (scultura o muratura) (CD 15)	1.500 mo	60.000 mo**
Pietra	Artigianato (scultura o muratura) (CD 17)	1.000 mo	80.000 mo
Ferro	Artigianato (costruire armi o armature) (CD 20)	1.500 mo	100.000 mo

*Include il costo del corpo.

**Include pure 30.000 mo per indumenti riutilizzabili.

Stuoia del benvenuto: Questa stuoia di pregiata fattura sembra un normale tappeto della larghezza di 1,5 metri e della lunghezza di 3 metri. La si può incantare perché sorvegli un'area, e quando è così attivata, si anima e può afferrare creature di taglia Grande che le passino sopra. Se lo desidera, il proprietario può predisporre una parola d'ordine per evitare che venga attivata accidentalmente. Non occorre che l'incantatore sia presente perché la stuoia attacchi. Essa è in grado di attaccare una sola creatura alla volta. Quando la afferra, la trattiene fino a che non le viene ordinato di liberarla. L'incantatore può impartire gli ordini alla stuoia fin da una distanza di 9 metri.

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, animare oggetti oppure mano stringente di Bigby; **Prezzo di mercato:** 30.000 mo; **Peso:** 6,75 kg.

Stuoia animata: GS 5; Costrutto Grande; DV 13d10; pf 71; Iniz +0; Vel 0 m; CA 20 (contatto 9, colta alla sprovvista 20); Att +23 in mischia (nessun danno, afferrare); Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m; AS afferrare migliorato, modificatore +4 agli attacchi di afferrare; QS Costrutto; AL N; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +4; For 31, Des 10, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1.

Abilità e talenti: Nessuno.

Afferrare migliorato: Se la stuoia colpisce una creatura di taglia Grande o inferiore con il suo attacco di afferrare, tenta di iniziare un attacco di lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Il bonus di attacco della stuoia per stabilire o mantenere la presa è +28.

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, alle malattie e agli effetti simili. Non soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di energia o alla morte per danni massicci.

Veste della resistenza: Questo indumento offre una protezione contro la magia sotto forma di un modificatore, del valore compreso tra +1 e +5, a tutti i tiri salvezza (Tempra, Riflessi, Volontà).

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, resistenza il livello dell'incantatore deve essere il triplo del bonus della veste; **Prezzo di mercato:** 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4) oppure 25.000 mo (+5); **Peso:** 0,45 kg.

CAPITOLO 5: INCANTESIMI

Per sopravvivere nel settore della magia arcana occorre essere degli esperti incantatori. Questo capitolo offre qualche consiglio sul lancio degli incantesimi e vuole essere un punto di riferimento nel momento in cui si presenti la necessità di mettere a punto l'incantesimo perfetto. Vi è raccolta una selezione di nuovi incantesimi che ha lo scopo di colmare le eventuali lacune nel bagaglio di incantesimi del vostro personaggio.

TRUCCHI DI MAGIA

Di seguito sono presentati alcuni suggerimenti per ottenere il meglio da ogni incantesimo.

Incantesimi simili alle armi

Qualsiasi incantesimo richieda un tiro per colpire e infligga un danno, funziona, sotto certi aspetti, come un'arma. Il "danno" di un incantesimo può essere normale, debilitante, alle caratteristiche o di risucchio di energia. Tali incantesimi possono procurare colpi critici, essere usati negli attacchi furtivi e permettere ai ranger di ricorrere ai propri bonus contro i nemici preferiti. È persino possibile selezionare dal *Manuale del Giocatore* un certo numero di talenti che potenziano il combattimento per migliorare l'efficacia degli incantesimi simili alle armi, come spiegato nel Capitolo 2: "Talent".

Tutti questi incantesimi procurano danni in quanto incantesimi e non in quanto armi. Gli effetti magici che aumentano i danni di un'arma, come ad esempio la capacità del bardo di infondere coraggio e l'incantesimo *preghiera*, non aumentano i danni derivanti da un incantesimo simile alle armi. Similmente, un incantesimo simile alle armi che infligga danni normali non può essere usato per procurare danni debilitanti, o viceversa. I bonus alla Forza non si applicano ai danni prodotti dagli incantesimi simili alle armi, nemmeno quando si stia effettuando un attacco in mischia, come per gli incantesimi *lama infuocata* e *infilgi ferite leggere*.

Colpi critici

Un incantesimo simile alle armi porta una minaccia con un tiro di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico, a meno che la descrizione dell'incantesimo in questione non dica espressamente il contrario.

Solo i danni che l'incantesimo procura nell'istante in cui colpisce è aumentato dal colpo critico. Ad esempio, realizzando il punteggio che fa scattare il colpo critico con *freccia acida di Melf*, si raddoppieranno soltanto i danni iniziali. Perciò, l'incantesimo infligge inizialmente 4d4 danni da acido e poi i danni normali per ogni round successivo in cui l'acido continui a persistere.

Un incantesimo che procura danni solo dietro fallimento di un tiro salvezza può ancora infliggere un colpo critico, ma sarà accresciuta solo quella porzione dell'incantesimo che ha l'effetto di procurare i danni. Per esempio *disintegrare* produce un raggio che richiede un attacco di contatto a distanza. Se il raggio colpisce una creatura, questa dovrà effettuare un tiro salvezza

sulla Tempra e l'attaccante avrà la possibilità di infliggere un colpo critico. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura viene disintegrata, non importa quale sia stato il risultato del colpo critico. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, subisce 5d6 danni dall'incantesimo, oppure danni raddoppiati (10d6) su un colpo critico.

I danni extra di un colpo critico sono dello stesso tipo di quelli normalmente procurati dall'incantesimo. Ad esempio, *raggio di gelo* infligge 1d3 danni da freddo, per cui un colpo critico infliggerebbe 2d3 danni da freddo. Un colpo critico come un incantesimo a risucchio di energia infligge il doppio dell'ammontare di danno indicato; ad esempio un colpo critico con un incantesimo *debilitazione* procura 2d4 livelli negativi.

Alcuni incantesimi richiedono un tiro per colpire ma non infliggono alcun danno, di conseguenza non possono provocare colpi critici. Per esempio, *raggio di indebolimento* richiede un tiro per colpire per un attacco di contatto a distanza. L'incantesimo, tuttavia, produce una penalità di potenziamento alla Forza e nessun tipo di danno, di conseguenza non può provocare un colpo critico.

Attacchi furtivi

Qualsiasi incantesimo simile alle armi può essere utilizzato per effettuare un attacco furtivo. Gli incantesimi a distanza sono efficaci solo fino ad un raggio di 3 metri, come qualsiasi altro attacco furtivo a distanza.

Un attacco furtivo con un incantesimo simile alle armi che colpisca il bersaglio, procurerà danni extra conformemente alla capacità di attacco furtivo posseduta dall'incantatore, dello stesso tipo di quello inflitto dall'incantesimo. Per esempio, un ladro di 10° livello che porti a segno un attacco furtivo con un incantesimo *freccia acida di Melf*, infligge 2d4 danni da acido, più 5d6 danni extra da acido (l'incantesimo continua a provocare danni da acido normalmente nei round successivi). Gli incantesimi che provocano risucchio di energia o danni alle caratteristiche infliggono ulteriori danni di energia negativa su un attacco furtivo, e non livelli negativi extra né danni alla caratteristica extra. Ad esempio, un ladro di 10° livello che porti a segno un attacco furtivo con un incantesimo *debilitazione* procurerà 1d4 livelli negativi e infliggerà 5d6 danni di energia negativa.

Se un attacco furtivo con un incantesimo simile alle armi è stato generato da un colpo critico, i danni provocati dall'incantesimo saranno raddoppiati, non così invece i danni extra (come con qualsiasi altro attacco furtivo).

Divertirsi con la prestidigitazione

L'incantesimo *prestidigitazione* conferisce la capacità di realizzare effetti magici minori per 1 ora. L'incantatore sarà in grado di sollevare lentamente fino a 0,45 kg di materiali. Potrà colorare, pulire o sporcare oggetti in una zona cubica con spigolo di 30 cm per ogni round. Potrà raffreddare, scaldare o insaporire fino a 0,45 kg di materiale non vivente. Potrà creare *personalmente* piccoli oggetti, anche se avranno un aspetto grezzo e artificiale e saranno fragili. Qualsiasi cambiamento effettivo ad un oggetto (a parte il fatto di muoverlo, pulirlo o sporcarlo) dura solo per 1 ora.

E allora, in cosa consiste l'uso della *prestidigitazione*? In realtà, si tratta dei trucchetti più pratici a portata di mano.

Asciugare: È possibile eliminare il bagnato e togliere l'umidità in eccesso da un oggetto. L'oggetto così trattato non ritornerà bagnato allo scadere dell'effetto, ma potrà essere nuovamente bagnato come qualsiasi altro oggetto.

Cambiare: Consiste nella trasformazione di un oggetto di taglia Piccolissima o inferiore in un altro oggetto avente all'incirca analoghe dimensioni. L'oggetto non può pesare più di 240 grammi.

Il cambiamento deve compiersi all'interno dello stesso regno (animale, vegetale o minerale). Ad esempio, è possibile cambiare un pezzo di carta in un frammento di lino e poi, passare da quello ad una rosa. Similmente, si può cambiare una moneta in un anello. Non si può invece cambiare una striscia di cuoio in un pezzo di carta.

Colorare: Consiste nell'apportare colore ad un oggetto. È possibile restituirgli la tinta sbiadita oppure dargli un nuovo colore. Se si aggiunge colore, deve essere scelto dallo spettro visibile (rosso, arancio, giallo, verde, blu, indaco o viola). Non è possibile cambiare il modello di un oggetto, quindi ad esempio aggiungere o togliere striature o pois. Però è possibile mutare anche queste ultime nel colore, per cui, ad esempio, un indumento blu a strisce bianche potrà diventare verde a strisce gialle.

Cucire: È possibile cucire magicamente su tessuti o cuoio. Si possono creare nuove cuciture o riparare quelle vecchie. A differenza dell'incantesimo *riparare*, questo truccetto non consente di risanare strappi, buchi o tagli (anche se naturalmente è possibile rattopparli o ricucirli). Se si utilizza del filo, i punti dati rimangono anche dopo che l'effetto si è esaurito, ma non sono né più forti, né più deboli dei normali punti dati con ago e filo. È altresì possibile cucire senza filo, ma in quel caso le cuciture terranno solo per un'ora.

Dita incendiarie: L'incantatore è in grado di emettere dalle dita una fiammata di lunghezza fino a 15 centimetri circa. La fiammata è calda e incendia i materiali combustibili. Accendere una torcia in questa maniera si considera un'azione standard (piuttosto che un'azione di round completo), ma qualsiasi altra "accensione" effettuata in tal modo comporta almeno un'azione standard (a discrezione del DM).

Insaporire: È possibile dare a una sostanza un sapore migliore, peggiore o diverso. Fare sì, ad esempio che la polenta abbia il sapore della zuppa di pesce. Non viene però alterata la qualità della sostanza o le sue proprietà nutritive. Il cibo andato a male rimane cibo avariato, una bevanda avvelenata resta letale e materiale non commestibile non fornisce alcun nutrimento. È possibile far sì che un ramoscello sappia di bistecca ai ferri, ma rimarrà sempre un ramoscello.

Inumidire: È possibile rendere un oggetto umido al tatto per 1 ora. Gli oggetti umidi hanno una resistenza al fuoco pari a 2 per tutta la durata dell'effetto.

Legare: Consente di fare un nodo ben saldo (come se si ottenesse 10 nell'abilità Utilizzare Corde) in un filo, uno spago, una corda, una fune oppure un cavo lunghi fino a 3 metri. Si possono annodare insieme due oggetti di tal sorta se ciascuno ha una lunghezza non superiore ai 30 centimetri.

Lucidare: È possibile rendere un oggetto di legno, metallo, pietra, cuoio, vetro o ceramica più lucido. L'oggetto in questione deve essere già pulito. Rimarrà brillante anche dopo che l'effetto si sarà esaurito ma potrà

opacizzarsi di nuovo come qualsiasi altro oggetto.

Pulire: Consiste nel rimuovere sporco, polvere e macchie da pavimenti, pareti, piatti, finestre e simili, lasciando superfici e oggetti perfettamente puliti. È possibile pulire un oggetto cubico con spigolo di 30 cm, oppure una superficie quadrata con lato di 30 cm di un oggetto più grande, per ogni round. L'effetto non rimuove corpi estranei di taglia Piccolissima o maggiore. Lo sporco sarà definitivamente rimosso, ma l'oggetto in questione potrà sporcarsi nuovamente come qualsiasi altro oggetto.

Raccogliere: Consiste nel mettere insieme ordinatamente numerosi oggetti. Gli oggetti così raccolti non potranno superare la taglia Piccolissima, e nemmeno potranno esservi due oggetti distanti l'uno dall'altro più di 3 metri, inoltre il loro peso complessivo non dovrà superare 0,45 kg. Sarà possibile collocare gli oggetti così raccolti in un contenitore, oppure disporli in una pila o una catasta. È possibile selezionare ciò che si desidera raccogliere, ad esempio da un'area si possono prelevare solamente le monete.

Raffreddare: Consiste in una diminuzione della temperatura di un oggetto di circa 5°C, ma mai al di sotto del punto di congelamento (0°C). Dopo un'ora la temperatura dell'oggetto ritorna normale.

Scaldare: Consente di aumentare la temperatura di un oggetto di circa 5°C, ma mai al di sopra dei 60°C. Dopo un'ora l'oggetto ritorna alla sua normale temperatura.

Sporcare: Consiste nell'insudiciare, macchiare e imbrattare pareti, pavimenti, piatti, indumenti o simili lasciandoli polverosi, sudici o macchiati. È possibile sporcare un oggetto cubico con spigolo di 30 cm, oppure una superficie quadrata con lato di 30 cm di un oggetto più grande, per ogni round. Lo sporco aggiunto persisterà anche dopo che l'effetto si sarà esaurito, ma l'oggetto potrà nuovamente essere pulito come qualsiasi altro oggetto.

Visione: L'incantatore può creare una visione bidimensionale, sospesa a mezz'aria, nel cui caso sarà immobile, oppure posizionata su un oggetto mobile, come ad esempio uno scudo. L'immagine non potrà essere più grande di un quadrato con lato di 30 cm e avrà una durata massima di 1 ora.

Tempi di lancio degli incantesimi

Certi incantesimi richiedono un tempo superiore ad una singola azione per essere lanciati, e in tal caso occorre fare delle considerazioni a parte.

Un incantesimo che ha un tempo di lancio equivalente ad un round completo, tiene occupato l'incantatore dal momento in cui inizia il suo turno fino a quello successivo. Non è possibile in quel frattempo intraprendere qualsiasi altra azione, eccetto uno spostamento di 1,5 metri. Ma se l'incantatore in questione si trovasse sotto l'effetto dell'incantesimo *velocità*, avrà comunque la possibilità, prima o dopo il lancio dell'incantesimo, di approfittare della sua azione parziale extra.

Se l'incantesimo ha un tempo di lancio di 1 minuto o più, l'incantatore dovrà dedicare le azioni di ogni round al lancio dell'incantesimo. Trovandosi sotto l'effetto dell'incantesimo *velocità*, non potrà interrompere l'incantesimo per usufruire delle sue azioni parziali extra, ma potrà tuttavia servirsene per terminare in minor

tempo il lancio di quell'incantesimo: ogni due azioni parziali extra utilizzate, il tempo di lancio complessivo dell'incantesimo si riduce di 1 round. Ad esempio, se un incantatore è *velocizzato* per tutta la durata di lancio dell'incantesimo *legame*, che ha un tempo di lancio equivalente a 1 minuto, potrebbe terminare l'incantesimo in 6 round e mezzo. L'incantesimo si completerebbe sul finire del mezzo round e a quel punto l'incantatore può intraprendere un'azione parziale. In pratica, acquista 1,5 azioni per round. Ne spende 10 per il lancio di un incantesimo che ha un tempo di lancio di 1 minuto (10 round=10 azioni). Quindi, a conti fatti, ad un incantatore *velocizzato* occorrono all'incirca 6,5 round per raggiungere le 10 azioni complessive necessarie a lanciare l'incantesimo in questione.

Se l'incantatore subisce un danno o fosse distratto in altro modo tra il momento di inizio e la fine del lancio del suo incantesimo, dovrà effettuare una prova di Concentrazione per evitarne la perdita. Si provoca un attacco di opportunità mentre si lancia l'incantesimo, ma non dopo. Ad esempio, Miale è minacciata da tre orchi nel momento in cui inizia a lanciare *evoca mostri II*, incantesimo che ha un tempo di lancio di un round completo, e provoca attacchi di opportunità per tutti e tre. Prima che riesca a terminare il suo incantesimo, ecco che sopraggiungono altri due orchi, i quali però non usufruiscono di attacchi di opportunità contro Miale, sebbene quest'ultima sia ancora impegnata nel lancio dell'incantesimo.

Stregoni e talenti di metamagia

Gli stregoni non possono di norma preparare in anticipo gli incantesimi e quindi devono ricorrere ad un'azione di round completo nel momento in cui procedono al lancio di un qualsiasi incantesimo con un talento di metamagia. Per tutto il round necessario al lancio di quell'incantesimo, inoltre, non potranno intraprendere azioni di movimento, ma potranno tuttavia spostarsi di 1,5 metri prima o dopo il suddetto lancio. Se un incantesimo ha un tempo di lancio maggiore di un'azione, si avrà bisogno di un'azione di round completo extra per lanciarlo ricorrendo ad un talento di metamagia.

Ad esempio, Hennet lancia un *dardo incantato* massimizzato. Deve usare un'azione di round completo, ma prima del lancio può spostarsi di 1,5 metri per abbandonare una zona minacciata. Se ricorre a Incantesimi Prolungati e inizia a lanciare un incantesimo *evoca mostri I*, che ha un tempo di lancio di un round completo, continuerà ad effettuare il lancio fino al round successivo (come avverrebbe con qualsiasi altro incantesimo avente un tempo di lancio superiore ad un'azione). Quando sarà di nuovo il suo turno, l'incantesimo non

sarà ancora terminato ed Hennet dovrà usare il tempo restante del round per completarlo. Tuttavia, alla fine del lancio, potrà ancora spostarsi di 1,5 metri.

ALLA RICERCA DI NUOVI INCANTESIMI

Creare un nuovo incantesimo che sia tutto farina del proprio sacco è difficile, è vero, ma dà delle grandi soddisfazioni. Non ultima quella di lasciare un'impronta indelebile nel mondo. Fatevi da parte Rary, Mordenkainen e Bigby!

La ricerca di incantesimi è uno dei rari casi in cui un giocatore, il suo DM e il suo personaggio giocano tutti una parte. Il personaggio deve impiegare tempo e denaro lavorando sull'incantesimo. Il giocatore, dal canto

suo, deve stilare la descrizione dell'incantesimo e sottoporla all'approvazione del DM. Per le istruzioni, si rimanda alle voci "Ricerca nuovi incantesimi" (pagina 42) e "Creare nuovi incantesimi" (pagina 95) della Guida del DUNGEON MASTER.

Chi svolge la ricerca ha bisogno di avere accesso ad una biblioteca ben fornita. Questo, in parole povere, significa riuscire a trovarne una. Una soluzione può essere quella di unirsi ad un'organizzazione di maghi, oppure sganciare qualcosa come 10.000 mo per disporre di una biblioteca personale (vedi Capitolo 4: "I ferri del mestiere"). L'aspirante "inventore" dovrà effettuare la sua ricerca per un tempo minimo di una settimana per ciascun livello dell'incantesimo che ha intenzione di creare, addossandosi una spesa settimanale di 1.000 mo. Trascorso questo periodo, dovrà effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo). Se la prova viene superata, allora il personaggio imparerà il nuovo incantesimo, sempre che sia un incantesimo attuabile (vedi sotto). Se invece

non supera la prova, non avrà imparato nulla e dovrà ricominciare tutto da capo, sempre che abbia ancora voglia di continuare. Il personaggio può prendere 10 alla prova di Sapienza Magica, ma non 20.

Per il lavoro di ricerca occorre un posticino comodo e tranquillo, nonché ben illuminato. Qualsiasi posto vada bene per la preparazione degli incantesimi (vedi Capitolo 10: "Magia" nel *Manuale del Giocatore*) andrà bene anche per la ricerca di nuovi incantesimi. Si presume che un personaggio passi al lavoro 8 ore al giorno e il fatto di lavorare più a lungo ogni giorno non potrà in alcun modo accelerare il processo. Inoltre non potrà lavorare su più di un incantesimo alla volta, né svolgere altra attività parallela che non sia appunto



quella di ricerca. Durante i momenti di riposo, potrà impegnarsi in attività di poco conto come in conversazioni o in passeggiate ma non in combattimenti, lanci di incantesimi, uso di oggetti magici, altre attività di ricerca, costruzione di oggetti magici o in qualsiasi altro compito che richieda un'applicazione fisica o mentale. Potrà concedersi delle pause (per schiacciare qualche pisolino e via dicendo) ogniquale volta lo desidera, a patto che trascorra comunque 8 ore su 24 lavorando al suo incantesimo. Non potrà prendersi un giorno libero: una volta che il processo ha avuto inizio, dovrà fare un'unica tirata fino alla fine o ammetterà d'essersi arreso. Se il personaggio viene disturbato durante la ricerca, o se passa meno di 8 ore al lavoro nell'arco di un periodo di 24 ore, il processo è irrimediabilmente compromesso e tutto il denaro speso fino a quel momento perduto per sempre.

Quando si può applicare un nuovo incantesimo?

Questa sezione è rivolta ai DM, cui spetta il nulla osta sull'applicabilità di un nuovo incantesimo.

Per la valutazione dei nuovi incantesimi si dovrebbero prendere quelli già esistenti come termini di paragone (oltre a ricorrere ovviamente ad una massiccia dose di buon senso), ma che cosa fa di un incantesimo un buon termine di paragone? Quali sono gli incantesimi da utilizzare quali metro di valutazione per i nuovi? Questa sezione risponde a tali interrogativi.

Incantesimi di riferimento

Gli incantesimi di riferimento indicano la capacità massima relativa al loro livello e alla loro funzione. Mettere a confronto un nuovo incantesimo con queste "campionature" serve a capire come il nuovo incantesimo possa classificarsi.

Viene qui di seguito riportata una lista di incantesimi di riferimento per ogni livello, tratti dal *Manuale del Giocatore*. Tali incantesimi vengono distinti in: offensivi, difensivi e misti. Una volta determinata la categoria a cui riferire l'incantesimo su cui si stanno svolgendo le ricerche, si può procedere al confronto con quelli di riferimento contenuti nella lista.

Incantesimi offensivi: Gli incantesimi elencati sotto questo termine infliggono danni, malattie e uccidono. La lista, compilata per ciascun livello, include almeno un incantesimo che procura danni e uno che intralcia gli avversari in qualche altro modo. Un altro utile strumento di valutazione per gli incantesimi è costituito dalla Tabella 3-22: "Danno massimo per gli incantesimi arcani", pagina 96 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Dardo incantato rappresenta un incantesimo di riferimento di 1° livello in quanto l'ammontare potenziale del danno che è in grado di provocare non supera il tetto massimo stabilito per un incantesimo arcano di quel livello. Rappresenta il limite massimo estremo di questa gamma (anzi addirittura lo supera) dal momento che non permette alcun tiro salvezza né fa affidamento su un attacco di contatto a distanza. L'incantesimo *sonno* costituisce un incantesimo di riferimento per quanto riguarda la capacità di rendere inabili gli avversari. È emblematico dei limiti dell'inabilità al 1° livello: il sonno, e non un effetto più grave come ad esempio la morte o il risucchio di energia. Può essere spezzato da

un'azione standard ed è limitato nel numero di bersagli che è in grado di colpire.

Cerchio di morte è un incantesimo di riferimento di 6° livello volto a indicare l'effetto mortale massimo per un incantesimo di quel livello. Dimostra che un effetto mortale a distanza non è attuabile prima del 6° livello e fornisce un esempio dell'incremento massimo del raggio come pure del limite numerico delle creature che possono essere raggiunte da quell'effetto (1d4 DV per livello dell'incantatore, massimo 20d4).

Incantesimi difensivi: Gli incantesimi difensivi proteggono l'incantatore o la compagnia di cui fa parte. La lista, compilata per ciascun livello, include di norma un incantesimo che migliora la Classe Armatura o i tiri salvezza e uno che fornisce l'immunità ad un attacco o una riduzione del danno inferto.

Armatura magica rappresenta un buon incantesimo di riferimento di 1° livello: assicura un discreto aumento alla CA che non è cumulabile con altro genere di difese (in questo caso i bonus all'armatura). L'incantesimo *Contrastare elementi* mostra i limiti della riduzione del danno per un incantesimo attuabile di 1° livello.

Pelle di pietra costituisce un incantesimo di riferimento di 4° livello che indica il livello più basso possibile per la riduzione del danno. Per ragioni analoghe *Globo minore di invulnerabilità* è un buon esempio per gli effetti di un incantesimo bloccante.

Incantesimi misti: Si tratta di incantesimi che generalmente non vengono utilizzati nei combattimenti. La lista, compilata per ciascun livello, include di norma un incantesimo per raccogliere informazioni e uno che conferisce al soggetto una qualche capacità speciale.

Velocità e volare costituiscono due buoni incantesimi di riferimento di 3° livello, che poi è il livello più basso in cui sia possibile effettuare dei reali cambiamenti fisici piuttosto che di illusione o di assistenza.

Incantesimi di 1° livello

Incantesimi offensivi: *Charme*, *dardo incantato* e *sonno*.

Incantesimi difensivi: *Armatura magica*, *contrastare elementi* e *scudo*.

Incantesimi misti: *Cambiare sembianze*, *movimenti del ragno*, *disco fluttuante di Tenser* e *servitore inosservato*.

Incantesimi di 2° livello

Incantesimi offensivi: *Freccia acida di Melf*, *polvere luccicante* e *ragnatela*.

Incantesimi difensivi: *Protezione dalle frecce*, *resistere agli elementi* e *sfocatura*.

Incantesimi misti: *Invisibilità*, *scassinare*, *serratura arcana* e *vedere invisibilità*.

Incantesimi di 3° livello

Incantesimi offensivi: *Fulmine*, *nube maleodorante*, *palla di fuoco* e *suggestione*.

Incantesimi difensivi: *Distorsione*, *intermittenza* e *protezione dagli elementi*.

Incantesimi misti: *Chiaroudienza/chiaroveggenza*, *velocità* e *volare*.

Incantesimi di 4° livello

Incantesimi offensivi: *Allucinazione mortale*, *charm* sui mostri, *debolezza* e *tempesta di ghiaccio*.

Incantesimi difensivi: *Globo minore di invulnerabilità* e *pelle di pietra*.

Incantesimi misti: Ancora dimensionale, autometamorfosi, invisibilità migliorata e porta dimensionale.

Incantesimi di 5° livello

Incantesimi offensivi: Cono di freddo, dominare persone, nube mortale e regressione mentale.

Incantesimi difensivi: Mano interposta di Bigby, muro di ferro e muro di forza.

Incantesimi misti: Contattare altri piani, legame planare inferiore, passapareti, scolpire pietra e teletrasporto.

Incantesimi di 6° livello

Incantesimi offensivi: Catena di fulmini, cerchio di morte, disintegrazione e suggestione di massa.

Incantesimi difensivi: Campo anti-magia, globo di invulnerabilità e immagine proiettata.

Incantesimi misti: Analizzare dweomer, conoscenza delle leggende, dissolvere superiore, legame planare, velocità di massa e visione del vero.

Incantesimi di 7° livello

Incantesimi offensivi: Dito della morte, palla di fuoco ritardata, parola del potere stordire e spruzzo prismatico.

Incantesimi difensivi: Celare e riflettere incantesimo.

Incantesimi misti: Desiderio limitato, spostamento planare, teletrasporto senza errore e visione.

Incantesimi di 8° livello

Incantesimi offensivi: Charme di massa, intrappolare l'anima, orrido avvizzimento e parola del potere accecare.

Incantesimi difensivi: Corpo di ferro, protezione dagli incantesimi e vuoto mentale.

Incantesimi misti: Forma eterea, legame planare superiore, metamorfosi di un oggetto, rivela locazioni e simbolo.

Incantesimi di 9° livello

Incantesimi offensivi: Dominare mostri, fatale, lamento della banshee, risucchio di energia e sciame di meteore.

Incantesimi difensivi: Fermare il tempo, previsione e sfera prismatica.

Incantesimi misti: Cerchio di teletrasporto, desiderio, portale e proiezione astrale.

Dietro le quinte: Valutare gli incantesimi

In questo capitolo sono elencati un numero di nuovi incantesimi arcani, alcuni dei quali sono ottimi esempi utili all'aspirante ricercatore di incantesimi.

Schermo anti-sguardo

Schermo anti-sguardo costituisce un nuovo incantesimo difensivo di 2° livello (vedi Capitolo 5: "Incantesimi") creato per fornire una certa protezione contro gli attacchi con lo sguardo. Tali attacchi speciali possono infatti devastare un'intera compagnia di avventurieri, soprattutto se si trovasse a combattere contro diversi avversari che avessero tutti questa capacità.

L'effetto dell'incantesimo riproduce quello di distogliere lo sguardo per evitare di incrociare quello delle creature attaccanti. L'aspirante ricercatore può innanzitutto mettere a confronto questo incantesimo con quelli di riferimento per gli incantesimi difensivi di livello basso, come sopraindicato. Appurato che nessuno degli incantesimi di riferimento di 1° livello ha una ca-

pacità paragonabile a questa, il ricercatore ne conclude che schermo anti-sguardo debba essere un incantesimo di livello superiore. Si renderà inoltre conto del fatto che gli attacchi con lo sguardo sono piuttosto rari e che gli effetti non migliorano proporzionalmente all'aumentare di livello dell'incantatore. Perciò schermo anti-sguardo è meno potente rispetto agli incantesimi di riferimento di 3° livello: intermittenza (in grado di sconfiggere pressoché qualsiasi attacco), distorsione (che funziona contro attacchi in mischia e a distanza) e protezione dagli elementi (in grado di negare buona parte del danno all'energia se lanciato da un incantatore di livello alto). La collocazione più ragionevole per schermo anti-sguardo dovrebbe pertanto essere il 2° livello. Per verificare questo risultato, il ricercatore mette a confronto l'incantesimo in questione con quelli difensivi di riferimento di 2° livello (protezione dalle frecce, resistere agli elementi e sfocatura) riscontrando che l'incantesimo offre simili vantaggi.

Forma del fantasma

Forma del fantasma è un nuovo incantesimo misto di 5° livello (vedi Capitolo 5: "Incantesimi") creato per conferire a maghi e stregoni mobilità e difesa. L'incantatore diventa un essere incorporeo, capace di limitate interazioni con le creature materiali, molto simile ad un fantasma che si manifesta.

Forma del fantasma è simile all'incantesimo di 3° livello forma gassosa di conseguenza il ricercatore sa che l'incantesimo deve essere almeno di quel livello. È indubbiamente più potente di forma gassosa, ma di quanto? Il ricercatore consulta gli incantesimi di riferimento di 4° livello autometamorfosi, invisibilità migliorata e porta dimensionale. Dato che forma del fantasma permette all'utente di scavalcare un certo numero di barriere solide in quanto creatura incorporea, l'incantesimo risulta più potente di porta dimensionale, che offre un'analoga capacità ma funziona solo una volta per ogni lancio. Il ricercatore determina, con procedimento analogo, che l'incantesimo è pure più potente di autometamorfosi che non consente di assumere forma incorporea, e di invisibilità migliorata in quanto l'utente può, con quest'ultimo, ignorare molti tipi diversi di attacco. Considerato che forma del fantasma agisce solo sulle creature e non conferisce alcuna capacità offensiva, il ricercatore ne deduce che sia meno potente degli incantesimi misti di 6° livello quale ad esempio velocità di massa.

Il ricercatore conclude pertanto che forma del fantasma è sullo stesso piano degli incantesimi misti di 5° livello come teletrasporto e passapareti, poiché agisce solo su creature e non consente all'utente di spingersi lontano quanto può invece fare un incantesimo teletrasporto.

ELENCO DEI NUOVI INCANTESIMI

Di seguito sono elencati nuovi incantesimi per le classi di mago e stregone. Ciascun incantesimo è seguito da un breve resoconto dei suoi effetti. Il resto del capitolo contiene la descrizione di ciascun incantesimo in ordine alfabetico.

Incantesimi di livello 0 (Trucchetti)

Trasmutazione **Ripara danni minori.** "Cura" 1 danno ad un costrutto.

Incantesimi di 1° livello

Invocazione	Sfera acida minore. Contatto a distanza, 1d8 danni da acido; +1 sfera ogni due livelli superato il 1° (max +5).
	Sfera elettrica minore. Contatto a distanza, 1d8 danni da elettricità; +1 sfera ogni due livelli superato il 1° (max +5).
	Sfera fredda minore. Contatto a distanza, 1d8 danni da freddo; +1 sfera ogni due livelli superato il 1° (max +5).
	Sfera infuocata minore. Contatto a distanza, 1d8 danni da fuoco; +1 sfera ogni due livelli superato il 1° (max +5).
	Sfera sonora minore. Contatto a distanza, 1d8 danni da suono; +1 sfera ogni due livelli superato il 1° (max +5).
Necromanzia	Raggio di energia negativa. Contatto a distanza, 1d6 danni da energia negativa; +1d6 ogni due livelli superato il 1° (max 5d6).
Trasmutazione	Ripara danni leggeri. "Cura" 1d8 danni +1 danno per livello (max +5) ad un costruito.

Incantesimi di 2° livello

Abiurazione	Filtro. Rende il soggetto resistente alle tossine inalate.
	Schermo anti-sguardo. Il soggetto ha una probabilità del 50% di evitare gli attacchi con lo sguardo.
Ammaliamento	Indifferenza. Rende il soggetto resistente alla paura, alla compulsione e agli effetti sul morale.
Evocazione	Coltello di ghiaccio. Attacco a distanza, 1d8 danni da freddo e 2 danni da freddo alla Destrezza.
	Soffocare. Il bersaglio subisce 1d4 danni per round da mani invisibili che lo strangolano.
Illusione	Camuffare non morti. Muta l'aspetto delle creature non morte.
Necromanzia	Comandare non morti. Una creatura non morta obbedisce ai comandi dell'incantatore, senza attaccarlo.
	Vita falsata. Fa acquisire 1d10 punti ferita +1 punto ferita per livello (max +10) temporanei.
Trasmutazione	Astuzia della volpe. Il soggetto acquisisce 1d4+1 Int per 1 ora per livello.
	Ripara danni moderati. "Cura" 2d8 danni +1 danno per livello (max +10) ad un costruito.
	Saggezza del gufo. Il soggetto acquisisce 1d4+1 Sag per 1 ora per livello.
	Splendore dell'aquila. Il soggetto acquisisce 1d4+1 Car per 1 ora per livello.
Universale	Tasca per famiglia. Crea uno spazio

extradimensionale nascosto per il famiglia.

Incantesimi di 3° livello

Divinazione	Vista arcana. Le aure magiche divengono visibili agli occhi dell'incantatore.
Evocazione	Candela spettrale. Una candela e una mano incorporee rivelano creature e oggetti nascosti.
Invocazione	Esplosione di ghiaccio. Frammenti di ghiaccio infliggono 1d4 danni da freddo e 1 danno contundente per livello (max 10d4+10), raggio di 9 m.
Necromanzia	Esplosione di energia negativa. 1d8 danni +1 danno per livello (max +10) da energia negativa, raggio di 6 m.
	Morte apparente. Fa apparire come morta una creatura vivente consentente.
Trasmutazione	Ripara danni gravi. "Cura" 3d8 danni +1 danno per livello (max +15) ad un costruito.
Universale	Potenziare famiglia. Il famiglia acquista un modificatore di +2 ai tiri salvezza, al tiro per colpire e alla CA per 1 ora per livello.

Incantesimi di 4° livello

Abiurazione	Resistere agli elementi di massa. Come resistere agli elementi, ha effetto su un soggetto per livello.
	Schermo dissolvente di Otiluke. Crea una barriera che dissolve la magia per contatto.
Invocazione	Sfera acida. Contatto a distanza 1d6 danni da acido per livello (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore.
	Sfera elettrica. Contatto a distanza 1d6 danni da elettricità per livello (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore.
	Sfera fredda. Contatto a distanza 1d6 danni da freddo per livello (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore.
	Sfera infuocata. Contatto a distanza 1d6 danni da fuoco per livello (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore.
	Sfera sonora. Contatto a distanza 1d6 danni da suono per livello (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore.
Necromanzia	Onda di energia negativa. Un'ondata di energia negativa intimorisce oppure rinforza 1d6 DV per livello (max 15d6) non morti.
Trasmutazione	Ripara danni critici. "Cura" 4d8 danni +1 danno per livello (max +20) ad un costruito.
	Scurovisione di massa. Come scurovisione, però colpisce tutte le

creature che circondano l'incantatore nel raggio di 3 m.

Universale **Fortificare famiglia.** Il famiglia acquista un bonus di +2 all'armatura naturale e una probabilità del 25% di evitare colpi critici per 1 ora per livello.

Incantesimi di 5° livello

Abiurazione **Assorbitore energetico.** Assorbe 1d6 danni per livello (max 15d6) di un tipo di energia.

Santuario privato di Mordenkainen. Impedisce che una certa area venga vista o scrutata per 24 ore.

Necromanzia **Muro spettrale.** Crea un muro di spiriti urlanti che incutono paura; chi vi viene a contatto subisce 1d10 danni e risucchio di energia.

Trasmutazione **Forma del fantasma.** L'incantatore diviene incorporeo.

Incantesimi di 6° livello

Necromanzia **Non morto a morto.** Distrugge 1d4 DV per livello di non morti (max 20d4).

Trasmutazione **Volare di massa.** Come *volare*, però agisce su un soggetto per livello entro il raggio di azione.

Universale **Infondere capacità magiche in un famiglia.** L'incantatore trasferisce incantesimi al proprio famiglia.

Incantesimi di 7° livello

Abiurazione **Immunità energetica.** Il soggetto è immune ai danni di un tipo di energia.

Schermo dissolvente di Otiluke superiore. Crea una barriera che dissolve la magia (come *dissolvere superiore*) per contatto.

Trasmutazione **Teletrasporto di massa.** Come *teletrasporto*, però può spostare un peso maggiore e senza aver bisogno di accompagnare ciò che si sposta.

Incantesimi di 8° livello

Abiurazione **Serratura dimensionale.** Blocca per 1 giorno per livello il teletrasporto e altre forme di spostamento dimensionale.

Invocazione **Grido stentoreo.** Un grido devastante infligge 20d6 danni sonori; stordisce le creature e danneggia gli oggetti.

Incantesimi di 9° livello

Invocazione **Catena di contingenza.** Come *contingenza*, però l'incantatore può innescare fino a tre incantesimi.

Necromanzia **Nascondi vita.** L'incantatore mette al sicuro la propria forza vitale in un minuscolo ricettacolo e nessuno può ucciderlo finché tale ricettacolo rimane intatto.

Permanenza e nuovi incantesimi

Usando l'incantesimo *permanenza*, si possono rendere permanenti gli incantesimi specificati di seguito. Per maggiori informazioni, si consiglia di consultare la descrizione dell'incantesimo *permanenza* a pagina 242 del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
<i>Vista arcana</i>	11°	1.500 PE

È possibile usare *permanenza* per rendere gli incantesimi di seguito indicati permanenti su se stessi, su un'altra creatura oppure su un oggetto (come più appropriato):

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
<i>Potenziare famiglia</i>	11°	1.500 PE
<i>Fortificare famiglia</i>	12°	2.000 PE

È possibile usare *permanenza* per rendere gli incantesimi di seguito indicati permanenti su oggetti o aree:

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
<i>Tasca per famiglia</i>	10°	1.000 PE
<i>Schermo dissolvente di Otiluke</i>	12°	2.000 PE
<i>Santuario privato di Mordenkainen</i>	13°	2.500 PE
<i>Muro spettrale</i>	13°	2.500 PE
<i>Schermo dissolvente di Otiluke superiore</i>	15°	3.500 PE
<i>Serratura dimensionale</i>	16°	4.000 PE

Descrizione degli incantesimi

Assorbimento

Abiurazione

Livello: Mag/Str 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Finché non viene scaricato o 10 minuti per livello

Gli incantesimi (e gli effetti magici) indirizzati contro l'incantatore vengono assorbiti da quest'ultimo e la loro energia immagazzinata quindi riutilizzata nei suoi personali incantesimi. L'abiurazione assorbe esclusivamente quegli incantesimi aventi come bersaglio l'incantatore. L'effetto e l'area dell'incantesimo non ne vengono condizionati. *Assorbimento* non funziona nemmeno sugli incantesimi di contatto a distanza.

Da 7 a 10 (1d4+6) livelli di incantesimo sono influenzati dall'assorbimento. Il DM lancia segretamente i dadi per arrivare al risultato esatto. Si sottrae il livello di ogni incantesimo assorbito dall'ammontare dell'assorbimento rimasto.

Un incantesimo può essere assorbito solo parzialmente. Occorre sottrarre il risultato di 1d4+6 dal livello dell'incantesimo che si sta considerando. Dividere poi i rimanenti livelli per quello originario dell'incantesimo per trovare quale frazione dell'effetto è riuscita a passare. Per gli incantesimi che provocano danni, si subisce tale frazione di danni.

Per gli incantesimi che non provocano danni, si ha la



parziale possibilità di essere colpiti. Ad esempio, si supponga che l'incantatore abbia ancora a disposizione tre livelli di incantesimo di assorbimento rimanenti e che venga colpito da un incantesimo *dominare mostri*. Quest'ultimo è un incantesimo di 9° livello: $(9-3)/9$ dà come risultato $6/9$, oppure il 66% dell'incantesimo. Esiste una possibilità del 66% che l'incantesimo colpisca l'incantatore. In tal caso, si potrebbe comunque applicare qualsiasi tiro salvezza tra quelli normalmente consentiti dall'incantesimo.

L'incantatore può utilizzare l'energia catturata dagli incantesimi assorbiti per lanciare quegli incantesimi da lui preparati senza spendere la preparazione (dovrà tenere un calcolo di volta in volta aggiornato dei livelli assorbiti e riutilizzati). In altre parole, l'incantesimo preparato non scompare dalla sua memoria, poiché per infondere potere al lancio non è stata utilizzata l'energia magica "preparata". Se l'incantatore fosse uno stregone, potrà utilizzare l'energia immagazzinata per lanciare qualsiasi incantesimo conosca. I livelli dell'energia immagazzinata dovranno essere uguali o superiori al livello dell'incantesimo che intende lanciare, e lo stregone dovrà avere (e utilizzare) le componenti materiali necessarie all'incantesimo.

Assorbitore energetico

Abiurazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Incantatore

Durata: 24 ore o finché non viene scaricato

Questa abiurazione assicura all'incantatore e al suo equipaggiamento protezione contro i danni causati da qualsiasi tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o suono. Qualora l'incantatore fosse esposto al danno energetico, il suo corpo verrebbe ricoperto da un'aura multicolore in grado di assorbire fino a 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6) di qualsiasi tipo di energia innescasse l'effetto. L'aura protettiva dura 1 round o finché non assorbe tutto il danno possibile, a seconda di quale delle due cose si verifichi per prima. Quando l'aura comincia ad assorbire il danno, l'incantatore non può mutare il tipo di danno assorbito.

Assorbitore energetico si sovrappone a (e non è cumulativo con) *contrastare elementi*, *resistere agli elementi* e *protezione dagli elementi*. Se l'incantatore fosse protetto da *assorbitore energetico* e da un altro incantesimo o più, *assorbitore energetico* assorbirebbe il danno fino ad esaurirsi, indipendentemente dal tipo di energia da cui proteggono gli altri eventuali incantesimi. Se l'incantatore venisse investito da un secondo tipo di energia dopo l'attivazione di *assorbitore energetico*, qualsiasi incantesimo lo proteggesse contro il secondo tipo di energia continuerebbe a funzionare.

Ad esempio, Mialec lancia *assorbitore energetico* su di sé e riceve pure *protezione dagli elementi (fuoco)* e *resistere agli elementi (freddo)* da Jozan. In un secondo tempo, la compagna di Mialec viene attaccata di sorpresa da un drago bianco e da un gruppo di ogre. Questi ultimi lanciano fiasche di fuoco dell'alchimista contro Mialec, che aziona il suo incantesimo *assorbitore energetico*. In questo modo viene facilmente assorbito tutto il danno da fuoco che altrimenti Mialec avrebbe subito, mentre l'incantesimo *protezione dagli elementi (fuoco)* non assorbe alcunché. Successivamente, nel round a sorpresa, il drago bianco rilascia la sua arma a soffio. Dal momento che l'incantesimo *assorbitore energetico* di Mialec assorbe il danno da fuoco, esso è inefficace contro il danno da freddo prodotto dall'arma a soffio del drago, da cui però Mialec si protegge ricorrendo all'incantesimo *resistere agli elementi (freddo)*.

Astuzia della volpe

Trasmutazione

Livello: Brd 2, Chr 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura trasmutata diviene più astuta. L'incantesimo conferisce un bonus di potenziamento all'Intelligenza di 1d4+1 punti, aggiungendo i normali vantaggi delle abilità correlate all'Intelligenza. I maghi che ricevono *astuzia della volpe* non acquistano incantesimi extra, però la CD dei tiri salvezza dei loro incantesimi aumenta.

Componente materiale arcana: Qualche pelo di volpe, oppure un pizzico del suo sterco.

Autometamorfosi

Trasmutazione

Livello: Rgr 4, Mag/Str 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

Come *metamorfosi* (vedi pagina 96) con la differenza che è l'incantatore ad assumere la forma di una creatura diversa.

Non si tenga più presente la descrizione relativa a questo incantesimo che si trova nel *Manuale del Giocatore*.

Nota: La presente versione dell'incantesimo *autometamorfosi* è ufficiale e sostituisce pertanto quella presentata nel *Manuale del Giocatore*.

Camuffare non morti

Illusione (Mascheramento)

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un non morto corporeo

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Come l'incantesimo *Cambiare sembianze* (vedi pagina 183 del *Manuale del Giocatore*) tranne per quanto sopra espressamente indicato. L'incantatore determina l'aspetto del non morto.

Focus: Un bozzolo di lepidottero testa-di-morto.

Candela spettrale

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 3

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Mano spettrale e candela

Durata: 1 minuto per livello (I) (vedi testo)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Nel luogo designato dall'incantatore compare una mano spettrale che regge una candela accesa, la cui luce si diffonde per un raggio di 1,5 metri. La mano si muove al comando dell'incantatore (non è richiesta concentrazione), avanti o indietro, in su o in giù, dritta o svoltando gli angoli eccetera, coprendo fino a una distanza di 15 metri per round. Se la distanza che la separa dall'incantatore supera il raggio di azione dell'incantesimo, la fiamma della candela si spegne. La mano e la candela sono incorporee e possono pertanto passare attraverso gli oggetti, costituendo così un utile strumento nella simulazione delle manifestazioni spettrali.

La *candela spettrale* riesce ad illuminare esseri e oggetti nascosti, eteri e invisibili di cui cominciano ad intravedersi i contorni alla sua luce. Le creature eteree rimangono irraggiungibili sul Piano Materiale (tranne in caso di effetti di forza), mentre quelle invisibili mantengono solo i tre quarti di occultamento quando si trovano entro una distanza di 1,5 metri dalla candela.

L'irradiazione spettrale rende inoltre creature e oggetti immateriali quasi tangibili (inclusa la mano stessa). Le

creature incorporee a meno di 1,5 metri dalla *candela spettrale* mantengono tutti i vantaggi tipici degli esseri incorporei, ma hanno solamente una probabilità del 30% di evitare gli attacchi delle creature corporee.

La mano è Minuta, ha 1 punto ferita per livello dell'incantatore e CA 14 + un bonus di deviazione pari al modificatore di Carisma dell'incantatore, di cui ha pure i tiri salvezza. È immune agli incantesimi che non provocano danni (a parte *disintegrazione*). L'incantesimo cessa se la mano viene distrutta.

Componente materiale: La parte di un cadavere che non è stata trattata con sostanze conservanti.

Catena di contingenza

Invocazione

Livello: Mag/Str 9

Funziona come *contingenza* (vedi pagina 190 del *Manuale del Giocatore*), eccetto che l'incantatore ha la possibilità di collocare sulla propria persona fino a tre incantesimi che avranno effetto una volta per round, simultaneamente o uno per volta, al verificarsi di certe particolari condizioni fissate all'atto del lancio.

Coltello di ghiaccio

Evocazione (Creazione) [Freddo]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Effetto: Un frammento ghiacciato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un magico frammento di ghiaccio scaturisce dalla mano dell'incantatore dirigendosi a gran velocità contro il bersaglio. Per colpirlo, l'incantatore deve effettuare con successo un normale attacco a distanza. Per ogni due livelli dell'incantatore, egli acquista un modificatore di +2 al tiro per colpire a distanza. Il frammento infligge 1d8 danni perforanti, più 1d8 danni da freddo e 2 danni da freddo alla Destrezza. Le creature che sono immuni al danno da freddo non subiscono danni alla Destrezza. Il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra dimezza i danni da freddo e nega i danni alla Destrezza.

Un fallimento provoca una pioggia di cristalli di ghiaccio che esplode per un raggio di 3 metri centrato nel punto in cui è atterrato il frammento (vedi le regole relative alle armi deflagranti a pagina 138 del *Manuale del Giocatore*). L'esplosione di ghiaccio infligge 1d8 danni da spruzzo. Una creatura che si trova entro il raggio dell'esplosione può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi allo scopo di dimezzare i danni.

Componente materiale: Una goccia d'acqua o un frammento di ghiaccio.

Comandare non morti

Necromanzia

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: 1 creatura non morta

Durata: 1 giorno per livello



Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente all'incantatore di esercitare un certo controllo sopra una creatura non morta. I non morti non intelligenti (quali zombi e scheletri) non hanno diritto ad alcun tiro salvezza, al contrario di quelli intelligenti.

Quando si controlla un essere privo di mente, si possono impartire solo ordini basilari, come "vieni qua", "vai là", "combatti", "fermati" eccetera. Un soggetto intelligente comprende invece chiaramente ordini e azioni. Mentre l'incantesimo è attivo la creatura non si volge contro l'incantatore. Quest'ultimo può tentare di impartire ordini alla creatura, ma deve superare una prova di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Non è permesso riprovare). Un non morto sottoposto a comando ovviamente non obbedisce ad ordini che possono ucciderlo o danneggiarlo, però può essere convinto a compiere un'azione particolarmente pericolosa (vedi la descrizione dell'incantesimo *charme*, pagina 187 del *Manuale del Giocatore*). Qualsiasi azione minacciosa portata avanti dall'incantatore o dai suoi alleati contro il non morto spezza l'incantesimo.

I comandi dell'incantatore non avvengono telepaticamente. Occorre che la creatura non morta sia in grado di ascoltarli.

Componente materiale: Un brandello di carne cruda e una scheggia d'osso.

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Esplosione del raggio di 6 metri

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore libera un'esplosione silenziosa di energia negativa da un punto designato.

L'esplosione procura 1d8 danni alle creature viventi all'interno del raggio di azione + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo 1d8+10). Il superamento di un tiro salvezza sulla Volontà dimezza i danni.

Poiché le creature non morte sono alimentate con energia negativa, questo incantesimo anziché danneggiarle le cura di una certa quantità di danni.

Explosione di ghiaccio

Invocazione [Freddo]

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Esplosione in un raggio di 9 metri

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una grandinata di frammenti di ghiaccio magico erompe da un punto dello spazio. I frammenti volano in ogni direzione investendo qualsiasi cosa si trovi entro il raggio dell'esplosione. L'esplosione di ghiaccio infligge 1d4 danni da freddo + 1 danno contundente per livello

Explosione di energia negativa

Necromanzia

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S

dell'incantatore, fino ad un massimo di 10d4+10.

Componente materiale: Un frammento di ghiaccio o un'unica perla.

Filtro

Abiurazione

Livello: Chr 2, Drd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea una bolla protettiva invisibile intorno al corpo del bersaglio che filtra tutti gli elementi tossici e nocivi dell'aria. La creatura così protetta non subisce alcun danno o penalità inalando veleni naturali o alchemici. È protetta pure contro veleni magici creati con incantesimi di 4° livello o inferiore (quali *nube maleodorante*) lanciati da creature con 8 o meno Dadi Vita. Contro effetti più potenti, la creatura riceve un modificatore di circostanza +2 a qualsiasi tiro salvezza consentito.

Componente materiale arcana: Qualche filo di ragnatela e un frammento di un panno di cotone.

Forma del fantasma

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore assume una forma incorporea visibile, simile a quella che assume un fantasma quando si manifesta. Mentre l'incantesimo è attivo, il corpo dell'incantatore si sposta sul Piano Etereo. Egli diviene visibile a, e può essere attaccato da, creature sul Piano Materiale, pur non avendo un corpo fisico. Può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche o soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche se colpito da incantesimi o armi magiche, ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi forma di danno prodotta da una fonte fisica (tranne per gli effetti di forza, come *dardo incantato* o attacchi effettuati con armi *tocco fantasma*).

Le creature sul Piano Materiale ignorano tutti i suoi bonus all'armatura e all'armatura naturale, ma l'incantatore acquista un modificatore di deviazione pari al suo modificatore di Carisma (sempre almeno +1, anche se normalmente il punteggio di Carisma non dovesse fornire un bonus). Non è in grado di effettuare attacchi fisici contro avversari sul Piano Materiale tranne che con armi *tocco fantasma*; in questo caso non ha un punteggio effettivo di Forza, ma può applicare il modificatore di Destrezza a tutti i tiri per colpire in mischia. I suoi incantesimi colpiscono i bersagli sul Piano Materiale a meno che gli incantesimi in questione non si basino sul tocco. In quel caso non funzionano su bersagli fisici. Sul Piano Etereo, tutti i suoi attacchi e le sue difese funzionano normalmente.

Mentre si trova nello stato incorporeo, l'incantatore non è in grado di correre ma può volare (manovrabilità perfetta) alla sua normale velocità. Può inoltre attraversare gli oggetti solidi come qualsiasi altra creatura incorporea.

Quando termina l'effetto dell'incantesimo, l'incantatore ritorna completamente al Piano Materiale. Se lo fa trovandosi all'interno di un oggetto (come per esempio una parete), viene deviato verso lo spazio aperto più vicino e subisce 1d6 danni ogni 1,5 metri di spostamento così effettuato.

Fortificare famiglia

Universale

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Famiglio

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore rende il famiglio più resistente. Per tutta la durata dell'incantesimo, esso riceverà un modificatore di potenziamento +2 all'armatura naturale e avrà una probabilità del 25% di evitare i danni extra derivanti dagli attacchi furtivi e dai colpi critici (anche se l'attacco procurerà ancora i normali danni). Il famiglio riceve inoltre 2d8 punti ferita temporanei.

Grido stentoreo

Invocazione [Suono]

Livello: Brd 6, Mag/Str 8

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Linea alta 1,5 m e larga 1,5 m, e un cono (vedi testo)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore emette un urlo fragoroso e devastante. L'effetto principale è una linea di



intensa energia sonora dell'altezza di 1,5 metri e della larghezza di 1,5 metri, lunga quanto il raggio di azione dell'incantesimo. Gli oggetti in pietra, cristallo e metallo investiti da questa onda sonora subiscono 20d6 danni. Le creature che reggono oggetti vulnerabili possono tentare di effettuare tiri salvezza sui Riflessi per negare i danni. Gli oggetti che resistono all'effetto principale di questo incantesimo non ne subiscono quello secondario.

L'effetto secondario di questo incantesimo consiste in un cono sonoro centrato nella linea. Le creature che si trovassero al suo interno subirebbero 10d6 danni, e sarebbero stordite per 1 round e assordate per 4d6 round. Il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra nega lo stordimento e dimezza i danni e la durata della sordità. Qualsiasi oggetto fragile o di cristallo e qualsiasi creatura cristallina esposti all'onda sonora subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6). Le creature che reggono oggetti fragili possono negare il danno agli oggetti superando un tiro salvezza sui Riflessi.

Una creatura assordata, in aggiunta agli effetti ovvi, subisce una penalità di -4 all'iniziativa e ha una probabilità del 20% di fallire o perdere un qualsiasi incantesimo che abbia una componente verbale (V) che provi a lanciare.

L'incantesimo *grido stentoreo* non è in grado di penetrare l'incantesimo *silenzio*.

Focus arcano: Un piccolo corno eburneo o di metallo.

Immunità energetica

Abiurazione

Livello: Chr 6, Drd 6, Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questa abiurazione assicura alla creatura e al suo equipaggiamento completa protezione contro i danni causati da uno qualsiasi dei cinque tipi di energia selezionato dall'incantatore: acido, freddo, elettricità, fuoco o suono.

Immunità energetica assorbe esclusivamente i danni. La creatura soffre ancora degli effetti collaterali, quali ad esempio annegamento nell'acido (dato che si verificano danni da annegamento in mancanza di ossigeno), sordità in caso di attacco sonoro oppure potrà restare bloccata nel ghiaccio.

Nota: *Immunità energetica* si sovrappone a (e non è cumulativo con) *contrastare elementi*, *resistere agli elementi* e *protezione dagli elementi*. Se un personaggio fosse protetto da *immunità energetica* e da un altro incantesimo o più, *immunità energetica* renderebbe irrilevanti gli altri eventuali incantesimi.

Indifferenza

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo risucchia le emozioni della creatura toccata. Il soggetto diviene immune alla paura e agli effetti di compulsione di 2° livello o inferiore e acquista un modificatore di circostanza +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura e compulsione di 3° livello o superiore. Inoltre, per tutta la durata dell'incantesimo i bonus o le penalità al morale non condizionano il soggetto. Tuttavia, la mancanza di emozioni impone una penalità di circostanza di -4 alle prove di Carisma.

Se il soggetto si trova già sotto l'effetto di paura o compulsione nel momento in cui riceve questo incantesimo, il fallimento di un tiro salvezza pone fine all'effetto e lascia il soggetto frastornato per 1 round.

Componente materiale: Una piccola pietra.

Infondere capacità magiche in un famiglia

Universale

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Famiglio

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore trasferisce alcuni degli incantesimi che ha preparato, insieme alla capacità di lanciaarli, al suo famiglia. Se l'incantatore fosse uno stregone, si tratterà di incantesimi che è in grado di lanciare.

È possibile trasferire al massimo un incantesimo per ogni tre livelli. Il livello massimo dell'incantesimo corrisponde ad un terzo del livello dell'incantatore, arrotondato per difetto (massimo 5° livello). Lanciare più volte questo incantesimo non aumenta questi parametri.

Le caratteristiche variabili di un incantesimo trasferito (raggio di azione, durata, area, eccetera) variano a seconda del livello dell'incantatore.

Quando questi lancia *infondere capacità magiche in un famiglia* sul proprio famiglia, non è in grado di preparare un nuovo incantesimo di 6° livello per sostituirlo fino a quando il famiglia non lo utilizza o non viene ucciso. (Se l'incantatore fosse uno stregone, non sarebbe in grado di lanciare nuovamente *infondere capacità magiche in un famiglia* finché il famiglia non utilizza gli incantesimi trasferiti). In entrambi i casi, gli slot di incantesimi trasferiti non saranno disponibili fin tanto che non vengono utilizzati dal famiglia.

Se gli incantesimi trasferiti richiedono focus o componenti materiali, anche il famiglia dovrà averli per usare gli incantesimi. Qualsiasi costo in PE di un incantesimo trasferito viene detratto dal totale dell'incantatore all'atto del lancio dell'incantesimo da parte del famiglia.

Metamorfosi

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Tempra nega (e vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Metamorfosi trasforma il bersaglio in un'altra forma di creatura. La nuova forma può variare nella taglia da Minuta ad una taglia più grande della normale forma del soggetto, e non può avere un numero maggiore di Dadi Vita rispetto a quelli dell'incantatore, o rispetto a quelli del bersaglio (a seconda di quale numero sia maggiore), e comunque la nuova forma assunta non può avere più di 15 Dadi Vita. L'incantatore non può trasformare il bersaglio in un costrutto, un elementale, un esterno o un non morto a meno che il soggetto non appartenga già ad una di queste categorie.

Una volta trasformato, il soggetto riguadagna punti ferita come se avesse riposato per un giorno intero; (anche se questa guarigione non ripristina danni temporanei alle caratteristiche e non fornisce altri benefici del riposo per un giorno intero. Inoltre, ritrasformarsi nella forma originaria non guarisce ulteriormente la creatura). Se viene uccisa, la creatura torna alla sua forma originaria, anche se rimane morta.

La creatura trasformata acquisisce le capacità fisiche e naturali della sua nuova forma, pur mantenendo le proprie capacità mentali. Le capacità fisiche includono la taglia naturale e i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione. Le capacità naturali includono l'armatura, le armi naturali (quali artigli, morso, calare e afferrare la preda, stritolamento, ma non pietrificazione, armi a soffio, risucchi di energia, effetti di energia ecc.), e tratti fisici fondamentali (presenza o assenza di ali, numero di arti ecc.). Un corpo con arti aggiuntivi non permette al personaggio di effettuare un numero maggiore di attacchi (o di migliorare la sua capacità di attaccare con due armi) del normale. Le capacità naturali includono pure i comuni metodi di spostamento, come camminare, nuotare e volare con le proprie ali, ma non il volo magico e altre forme di viaggio magiche quali *intermittenza*, *porta dimensionale*, *porta in fase*, *spostamento planare*, *teletrasporto* e *teletrasporto senza errore*. Le velocità estremamente alte che certe creature sono in grado di raggiungere sono il risultato di capacità magiche e non sono quindi fornite da questo incantesimo. (In generale tali capacità includono velocità non relative al volo superiori a 18 metri e velocità relative al volo superiori a 36 metri). Altre capacità non magiche (come la visione crepuscolare di un gufo) sono considerate capacità naturali e vengono quindi mantenute.

Qualsiasi parte del corpo o pezzo dell'equipaggiamento che venga separato dal resto del corpo torna alla sua forma originaria.

I nuovi punteggi e le nuove facoltà della creatura sono quelli medi della razza o della specie in cui è stata trasformata. Non è possibile, ad esempio, trasformare qualcuno in un sollevatore di pesi per donare al soggetto una grande Forza. Così come non è possibile mutare il soggetto in una versione più potente o più grande di una data creatura (o in una più piccola o più debole). Non è possibile nemmeno trasformare il soggetto in una forma variante della creatura. Ad esempio si può trasformarlo in un ogre, ma non in un ogre mezzo-drago.

Il bersaglio mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, il livello e la classe, i punti ferita

(nonostante qualsiasi alterazione del suo punteggio di Costituzione), l'allineamento, il bonus di attacco base e i tiri salvezza base (i suoi nuovi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione possono modificare i bonus di attacco e i tiri salvezza finali). Il soggetto mantiene la sua categoria (ad esempio "umanoide"), le capacità straordinarie, gli incantesimi e le capacità magiche, ma non le capacità soprannaturali.

Il soggetto non acquisisce le capacità soprannaturali (quali armi a soffio e attacchi con lo sguardo) o quelle straordinarie della sua nuova forma di creatura.

Il soggetto può lanciare incantesimi di cui possiede le componenti. Ha bisogno di una voce in grado di articolare suoni umani per la componente verbale e di mani umanoidi per la componente somatica. Il bersaglio non guadagna le capacità magiche della sua nuova forma.

Quando avviene la trasformazione, l'equipaggiamento della creatura, se ne possiede uno, si trasforma per adattarsi alla sua nuova forma. Se la nuova forma è una creatura che non è in grado di usarlo (come nel caso di aberrazioni, animali, bestie, bestie magiche, costrutti, draghi, elementali, melme, alcuni esterni, vegetali, alcune creature non morte, alcuni mutaforma, oppure parassiti), l'equipaggiamento si fonde con la nuova forma assunta e diventa inutilizzabile. Le componenti materiali e i focus fusi in questo modo non possono essere utilizzati per lanciare incantesimi. Se la nuova forma è invece in grado di usare l'equipaggiamento (folletti, giganti, umanoidi, alcuni esterni, molti mutaforma, molte creature non morte), l'equipaggiamento del soggetto cambia per adattarsi alla nuova forma, mantenendo le sue proprietà.

L'incantatore può decidere liberamente quale debba essere l'aspetto esteriore della nuova forma (consistenza e colore dei capelli e colore della pelle) all'interno delle possibilità offerte da una creatura di quel tipo. Anche le caratteristiche fisiche significative della nuova forma (quali altezza, peso e sesso) sono sotto il controllo dell'incantatore, ma devono rimanere entro i limiti imposti dalla specie della nuova forma. Il soggetto può essere trasformato in un altro membro della sua stessa specie o persino in se stesso.

Il soggetto è a tutti gli effetti camuffato come un esemplare medio della razza della nuova forma. Se l'incantatore ricorre a questo incantesimo per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare.

Non si possono assumere forme gassose o incorporee, e le creature di questo tipo sono immuni a questo incantesimo. Un mutaforma naturale (un licantropo, un doppelganger, un druido esperto ecc.) può tornare alla sua forma naturale come azione standard.

Componente materiale: Un bozzolo vuoto.

Nota: La presente versione dell'incantesimo *metamorfosi* è ufficiale e sostituisce pertanto quella presentata nel *Manuale del Giocatore*.

Morte apparente

Necromanzia

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente consenziente il cui livello o i cui Dadi Vita non superino quelli dell'incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il bersaglio dell'incantesimo viene ridotto in condizioni di morte apparente. A discrezione dell'incantatore, può trattarsi di uno stato catalettico impossibile da distinguere dalla morte, oppure il soggetto può apparire come in coma o profondamente addormentato. Sebbene sia in grado di percepire suoni, odori e sia cosciente mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo, non ha sensibilità tattile, non vede e non prova paura. Non ha inoltre bisogno né di bere né di mangiare o respirare.

Mentre l'incantesimo è attivo, il soggetto è immune ai danni debilitanti e qualsiasi danno normale o alle caratteristiche è ridotto della metà. È inoltre immune agli attacchi che influenzano la mente, alla paralisi, al veleno, alle malattie e al risucchio di energia. Gli effetti di qualsiasi veleno o malattia che dovessero essersi già manifestati nel soggetto, saranno sospesi per tutta la durata dell'incantesimo. Allo stesso modo, se il soggetto possedesse un qualche livello negativo, il tiro salvezza volto a rimuoverlo sarebbe posticipato al momento in cui l'effetto dell'incantesimo si esaurisse.

Muro spettrale

Necromanzia

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Effetto: Un muro la cui area sia di dimensioni non superiori a un quadrato con lato di 3 metri per livello, oppure una sfera o semisfera con un raggio non superiore a 30 centimetri per livello

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea una massa, ancorata al suolo, di forme biancastre e verdognole che si contorcono simili a spiriti torturati. Un lato del muro, scelto dall'incantatore, emette un lamento basso tale da gettare nel panico per 1d4 round (a causa di un effetto di paura sonoro) tutte le creature presenti nel raggio di 18 metri che non dovessero superare un tiro salvezza sulla Volontà.

La barriera è semimateriale e opaca, e fornisce totale occultamento. Blocca gli effetti magici e dà una copertura di nove decimi contro gli attacchi fisici. Le creature possono muoversi attraverso un muro spettrale senza difficoltà, ma ad un prezzo: una creatura vivente che dovesse anche solo sfiorare il muro subirebbe 1d10 danni come se la sua forza vitale fosse distrutta. Una creatura vivente che passasse realmente attraverso il muro subirebbe 1d10 danni, come sopra, e dovrebbe superare un tiro salvezza sulla Tempra o ricevere un livello negativo.

Componente materiale: Una gemma chiara sfaccettata.



Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 1 giorno

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Istantanea (vedi testo)

L'incantatore isola la propria forza vitale in un punto preciso del corpo, solitamente nel mignolo della mano sinistra. Può quindi rimuovere questa parte e conservarla in un luogo sicuro. Una volta che l'incantesimo entra in funzione, l'incantatore non potrà essere ucciso con comuni mezzi: se il danno o l'effetto di un incantesimo lo rendessero normalmente inabile, morente o lo uccidessero, tali effetti sarebbero ignorati. Diverrebbe invece barcollante (capace solo di compiere azioni parziali).

Mentre l'incantesimo è attivo, se l'incantatore fosse reso altrimenti inabile o morente, non perderebbe punti ferita per il fatto di intraprendere azioni o per avere un totale negativo in punti ferita. Guarire non riporta automaticamente l'incantatore a 0 punti ferita, ma aggiorna semplicemente i suoi punti ferita totali. Se venisse altrimenti ucciso, non potrebbe beneficiare della guarigione e in caso di cessazione dell'incantesimo si accascerebbe semplicemente al suolo morto.

Se mai la parte del corpo nascosta fosse distrutta, l'incantesimo verrebbe spezzato e le forze vitali dell'incantatore, se fosse ancora vivo, tornerebbero nel suo corpo.

Componente materiale: Un falcetto piccolo in puro argento da usare per staccare la parte del corpo da conservare.
Costo in PE: 5.000 PE.

Non morto a morto

Necromanzia

Livello: Chr 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S, M/FD

Area: Varie creature non morte in un'esplosione del raggio di 15 metri

Tiro salvezza: Volontà nega

Come *cerchio di morte* con la differenza che questo incantesimo distrugge creature non morte, come sopra specificato, e può colpire creature non morte con più di 9 DV.

Componente materiale: Un diamante del valore di almeno 500 mo ridotto in polvere.

Onda di energia negativa

Necromanzia

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 15 metri

Effetto: Esplosione del raggio di 15 metri, centrato sull'incantatore

Durata: Istantanea (vedi testo)

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette dal proprio corpo un'esplosione di energia negativa.

Egli è in grado di colpire fino a 1d6 DV delle creature non morte per livello (massimo 15d6). Le creature a lui più vicine sono le prime ad essere colpite; tra le creature equidistanti, quelle più deboli vengono influenzate per prime. L'incantesimo può avere solo uno dei due effetti descritti di seguito; spetta all'incantatore, al momento del lancio, decidere quale.

Intimorite: Le creature non morte si rannicchiano come spaventate. (Considerarle come stordite). L'effetto dura 10 round.

Rinvigorite: Le creature non morte acquistano resistenza allo scacciare pari a 1d4 + il modificatore di Carisma dell'incantatore (minimo +1). L'effetto dura 10 round.

Potenziare famiglia

Universale

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Famiglio

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore infonde vigore nel suo famiglio. Per tutta la durata dell'incantesimo il famiglio riceve un modificatore di competenza +2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e ai danni con armi. Riceve inoltre un modificatore di schivare +2 alla Classe Armatura.

Raggio di energia negativa

Necromanzia

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dal dito alzato dell'incantatore si proietta un raggio di energia negativa. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per infliggere danni ad un bersaglio. Il raggio infligge 1d6 danni ad una creatura vivente.

Ogni due livelli extra di esperienza dopo il 1°, l'incantatore è inoltre in grado di infliggere 1d6 danni extra. Ne infligge 2d6 al 3° livello, 3d6 al 5°, 4d6 al 7° fino ad un massimo di 5d6 danni al 9° livello o superiore.

Poiché le creature non morte sono alimentate con energia negativa, questo incantesimo anziché danneggiarle le cura di una certa quantità di danni.

Componente materiale: Uno specchio rotto dall'incantatore.

Resistere agli elementi di massa

Abiurazione

Livello: Chr 3, Drd 3, Mag/Str 4

Bersaglio: Una creatura per livello, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 metri

Funziona come *resistere agli elementi*, tranne per il fatto che agisce su bersagli multipli.

Ripara danni critici

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 4

Come *ripara danni leggeri* con la differenza che *ripara danni critici* ripristina 4d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (fino a +20).

Ripara danni gravi

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 3

Come *ripara danni leggeri* con la differenza che *ripara danni gravi* ripristina 3d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (fino a +15).

Ripara danni leggeri

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quando posa la propria mano su un costrutto che abbia almeno 1 punto ferita rimanente, l'incantatore ne trasforma la struttura per riparare i danni subiti. L'incantesimo ripara 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino a +5).

Ripara danni minori

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 0

Come ripara danni leggeri con la differenza che ripara danni minori ripara solo 1 danno.

Ripara danni moderati

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Come ripara danni leggeri con la differenza che ripara danni moderati ripristina 2d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (fino a +10).

Saggezza del gufo

Trasmutazione

Livello: Brd 2, Chr 2, Mag/Str 2**Componenti:** V, S, M/FD**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Creatura toccata**Durata:** 1 ora per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

La creatura trasmutata diviene più saggia. L'incantesimo conferisce un bonus di potenziamento alla Saggezza di 1d4+1 punti, aggiungendo i normali vantaggi delle abilità correlate alla Saggezza. Chierici, druidi, paladini e ranger che ricevono saggezza del gufo non acquisiscono incantesimi extra, ma la CD dei tiri salvezza per i loro incantesimi aumenta.

Componente materiale arcana: Qualche piuma o un pizzico di sterco di gufo.

Santuario privato di Mordenkainen

Abiurazione

Livello: Mag/Str 5**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 10 minuti**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Area:** 1 cubo con spigolo di 9 m per livello (F)**Durata:** 24 ore**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo assicura la riservatezza. Chiunque guardasse all'interno dell'area di effetto dall'esterno vedrebbe solamente una scura massa nebbiosa, che non può essere penetrata nemmeno con la scurovisione. Nessun suono, non importa quanto forte, può fuoriuscire dall'area, perciò nessuno può origliare dall'esterno. Quanti si trovassero invece all'interno dell'area vedrebbero normalmente quanto accade fuori.

I tentativi di scrutamento o di divinazione magici, quali *individuazione del magico*, *chiarovisione*/*chiarovegenza* oppure *scrutare*, non riescono a far breccia nella zona protetta, inoltre un *occhio arcano* non riuscirebbe a penetrarla. L'incantesimo impedisce la comunicazione tra quanti si trovano all'interno dell'area protetta e quanti si trovano invece al suo esterno (dal momento che blocca i suoni), ma non impedisce altri tipi di comunicazione, quali incantesimi *inviare* oppure *messaggio*, oppure la comunicazione empatica tra un

famiglio e il suo padrone. Non impedisce neppure gli spostamenti delle creature o degli oggetti dall'interno all'esterno dell'area, e viceversa.

Componente materiale: Un sottile strato di piombo, un pezzo di cristallo opaco, un batuffolo di cotone o panno e un crisolito ridotto in polvere.

Schermo anti-sguardo

Abiurazione

Livello: Chr 2, Drd 2, Mag/Str 2**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Creatura vivente toccata**Durata:** 10 minuti per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore riproduce nell'aria, davanti agli occhi del bersaglio, una zona riflettente e luccicante che si sposta insieme alla creatura cui è destinato l'incantesimo ma non ne inficia la vista. Mentre l'incantesimo è attivo, esiste la probabilità del 50% che la creatura toccata raggiunta da un attacco con lo sguardo non abbia bisogno di effettuare il tiro salvezza per difendersi, come se stesse guardando altrove, ma l'avversario che porta avanti l'attacco non sarà comunque occultato dal bersaglio dell'incantesimo (vedi sezione "Attacchi con lo sguardo", pagina 72 della *Guida del DUNGEON MASTER*). La creatura cui è destinato l'incantesimo non riceve protezione aggiuntiva se guarda altrove mentre l'incantesimo è ancora attivo, può però chiudere gli occhi per evitare lo sguardo.

Schermo dissolvente di Otiluke

Abiurazione

Livello: Mag/Str 4**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un muro la cui area sia di dimensioni non superiori a un quadrato con lato di 3 metri per livello, oppure una sfera o semisfera con un raggio non superiore a 30 centimetri per livello

Durata: 1 minuto per livello (I)**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore crea uno schermo opaco immobile e con riflessi di energia violetta. Qualsiasi creatura od oggetto non custodito che vi passi attraverso viene colpito da un incantesimo *dissolvi magie* dello stesso livello dell'incantatore (vedi pagina 199 del *Manuale del Giocatore*).

L'incantatore effettua una prova di dissoluzione contro l'incantesimo o contro ogni incantesimo che in quel momento abbia effetto sull'oggetto o la creatura. Una prova di dissoluzione è pari a 1d20 +1 per livello dell'incantatore (massimo +10) contro una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo. Lo schermo non ha alcun effetto sugli oggetti trasportati da una creatura.

Se un oggetto magico incustodito passasse attraverso lo schermo, l'incantatore effettuerà una prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. Superandola, riuscirebbe ad annullare tutte le proprietà magiche dell'oggetto per 1d4 round.

Gli effetti di incantesimi che non operano su oggetti o creature non sono in grado di passare attraverso lo schermo. Un incantesimo *disintegrazione* oppure un *dissolvi magie* lanciati con successo, rimuovono lo schermo dissolvente di Otiluke, mentre un *campo anti-magia* lo annulla.

Componente materiale: Un foglio di pregiato cristallo di piombo.

Schermo dissolvente di Otiluke superiore

Abiurazione

Livello: Mag/Str 7

Funziona come *schermo dissolvente di Otiluke*, tranne che il bonus massimo alla prova di dissoluzione è +20 invece di +10.

Scurovisione di massa

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 4

Raggio di azione: 3 metri

Bersaglio: Tutte le creature entro un raggio di 3 metri intorno all'incantatore nel momento del lancio dell'incantesimo

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Funziona come *scurovisione*, tranne per il fatto che tutte le creature nell'area ricevono i vantaggi derivanti dall'incantesimo al momento del suo lancio.

Serratura dimensionale

Abiurazione

Livello: Chr 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Emanazione del raggio di 4,5 metri centrato in un punto nello spazio

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un campo scintillante verde smeraldo che blocca completamente gli spostamenti fisici extra dimensionali. Il tipo di movimento impedito include: *camminare nelle ombre, fase, forma eterea, intermittenza, labirinto, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto, transizione eterea* e capacità magiche e psioniche analoghe. Una volta che l'incantesimo è in atto, diviene impossibile penetrare o uscire con spostamenti extradimensionali dall'area in cui agisce.

La *serratura dimensionale* non interferisce con il movimento delle creature che sono già in forma astrale o eterea all'atto del lancio dell'incantesimo, né blocca la percezione extradimensionale o forme di attacco quali lo sguardo del basilisco. Non impedisce neppure la scomparsa delle creature evocate con un incantesimo di evocazione.

Sfera acida

Invocazione [Acido]

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una o più creature od oggetti, dei quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 metri

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dal palmo dell'incantatore una o più sfere acide del diametro di 7,5 centimetri si scagliano verso i bersagli. Per colpirli, l'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza. Le sfere procurano un danno complessivo da acido di 1d6 punti per livello dell'incantatore (massimo 15d6), suddiviso a sua discrezione, tenendo però presente che una singola sfera dovrà procurare almeno 1d6 danni. La ripartizione dei danni dovrà essere espressa prima del tiro per colpire.

Una creatura che subisca in modo diretto i danni della sfera, rimanendo così nauseata a causa dell'acido nocivo, continuerà a fumare per 1 round. Il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra dimezza i danni e nega la nausea.

Se l'incantatore dovesse mancare il bersaglio, allora l'acido schizzerebbe diffondendosi tutt'intorno in un raggio di 3 metri, infliggendo 2 danni per dado. Il superamento di un tiro salvezza sui Riflessi dimezza i danni.

Sfera acida minore

Invocazione [Acido]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Fino a cinque creature od oggetti, dei quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 4,5 metri

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dal palmo dell'incantatore una sfera di acido del diametro di circa 5 centimetri si scaglia verso il bersaglio, infliggendogli 1d8 danni da acido. Per colpire il bersaglio, l'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza. In caso di mancato superamento, non ci sono danni da spruzzo.

Per ogni due livelli dell'incantatore oltre il 1°, l'incantatore acquista una sfera aggiuntiva che può lanciare contemporaneamente alla prima. Ne ottiene due al 3° livello, tre al 5°, quattro al 7° e un massimo di cinque sfere al 9° livello o superiore. Se si lanciano più sfere, si può decidere di colpire con esse un singolo bersaglio o più creature. Un'unica sfera può colpire una sola creatura. La scelta dei bersagli designati dovrà essere espressa prima del tiro per la RI o del tiro per verificare i danni.

Sfera elettrica

Invocazione [Elettricità]

Livello: Mag/Str 4

Funziona come *sfera acida*, eccetto che per il tipo di

danno inflitto (in questo caso da elettricità). Una creatura colpita in modo diretto subisce i danni delle sfere, mentre la scarica elettrica magnetizza per 1 round il suo equipaggiamento di metallo. Una creatura che indossa un'armatura di metallo è intralciata e subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e una penalità di -4 alla Destrezza effettiva. Se le superfici che la circondano sono metalliche, la creatura non è in grado di muoversi. Diversamente, si muove a velocità dimezzata, ma non è in grado di correre né di caricare. Se la creatura cerca di lanciare un incantesimo, deve superare una prova di Concentrazione (CD 15) oppure perderlo.

Il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra riduce i danni a metà e nega la magnetizzazione.

Sfera elettrica minore

Invocazione [Elettricità]

Livello: Mag/Str 1

Funziona come *sfera acida minore*, eccetto che per il tipo di danno inflitto (in questo caso da elettricità).

Sfera fredda

Invocazione [Freddo]

Livello: Mag/Str 4

Funziona come *sfera acida*, eccetto che per il tipo di danno inflitto (in questo caso da freddo). Una creatura colpita in modo diretto subisce i danni delle sfere, ed è accecata da una pioggia di cristalli ghiacciati per 1 round. Il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra dimezza i danni e nega la cecità.

Sfera fredda minore

Invocazione [Freddo]

Livello: Mag/Str 1

Funziona come *sfera acida minore*, eccetto che per il tipo di danno inflitto (in questo caso da freddo).

Sfera infuocata

Invocazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 4

Funziona come *sfera acida*, eccetto che per il tipo di danno inflitto (in questo caso da fuoco). Una creatura colpita in modo diretto subisce i danni delle sfere, e il lampo di fuoco da cui è investita la frastorna per 1 round. Una creatura frastornata non può compiere azioni (ma può difendersi normalmente). Il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra dimezza il danno e nega l'effetto del frastornamento.

Sfera infuocata minore

Invocazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 1

Funziona come *sfera acida minore*, eccetto che per il tipo di danno inflitto (in questo caso da fuoco).

Sfera sonora

Invocazione [Suono]

Livello: Mag/Str 4

Funziona come *sfera acida*, eccetto che per il tipo di danno inflitto (in questo caso da suono). Una creatura

colpita in modo diretto subisce il danno delle sfere, e rimane assordata per 1 round. Una creatura assordata non è in grado di sentire, subisce una penalità di -4 alle prove di iniziativa ed ha una probabilità del 20% di fallire il lancio di un incantesimo che abbia componenti verbali. La creatura non può effettuare prove di Ascoltare. Il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra dimezza i danni e nega gli effetti dell'assordamento.

Sfera sonora minore

Invocazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 1

Funziona come *sfera acida minore*, eccetto che per il tipo di danno inflitto (in questo caso sonoro).

Soffocare

Evocazione (Creazione) [Forza]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Creature di taglia fino a Grande (vedi testo)

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un paio di mani invisibili, la cui sostanza è pura forza, improvvisamente prendono vita intorno alla gola del bersaglio e iniziano a strangolarlo. Tale incantesimo può colpire solo aberrazioni, animali, bestie magiche, esterni, folletti, giganti, mutaforma, umanoidi e umanoidi mostruosi. Le creature sprovviste di collo, quali i beholder, non possono essere colpite. Le mani non possono essere attaccate né danneggiate.

Il bersaglio subisce 1d4 danni per round, ma può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi ad ogni round per dimezzare i danni. Tutti i tiri per colpire e le prove effettuate dal bersaglio durante il soffocamento subiscono una penalità di circostanza di -2; se la prova comporta l'uso della parola, la penalità di circostanza è pari a -4. Il bersaglio può lanciare incantesimi, ma solo se supera una prova di Concentrazione (CD 10 + livello dell'incantesimo + 1/2 dell'ultimo danno inferto) oppure perde l'incantesimo. La penalità di circostanza di -2 si applica pure a quest'ultima prova, e si considererà una penalità pari a -4 se l'incantesimo ha una componente verbale.

Componente materiale: Un fazzoletto o un altro pezzo di tessuto di analoghe dimensioni annodato.

Splendore dell'aquila*

Trasmutazione

Livello: Brd 2, Chr 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura trasmutata diventa più equilibrata, articolata e personalmente energica. L'incantesimo concede

un bonus di potenziamento al Carisma di 1d4+1 punti, aggiungendo gli abituali vantaggi alle abilità basate sul Carisma. Gli stregoni e i bardi che ricevono *splendore dell'aquila* non guadagnano ulteriori incantesimi, ma le CD dei tiri salvezza per i loro incantesimi aumentano.

Componente materiale arcana: Alcune piume o una presa di guano di aquila.

*Presente anche nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS.

Tasca per famiglia

Universale

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un contenitore oppure un indumento con una tasca

Durata: 1 ora per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore incanta un indumento o un contenitore al fine di fornire al suo famiglia un rifugio sicuro.

L'incantesimo trasforma una delle tasche dell'oggetto bersaglio in uno spazio extradimensionale capace di contenere il famiglia (oppure delle dimensioni di un cubo con spigolo di 30 cm per una creatura di taglia Minuscola o inferiore). Il famiglia si introduce perfettamente all'interno dell'oggetto senza creare un rigonfiamento evidente.

Tutte le volte che il famiglia entra in contatto fisico con l'incantatore, quest'ultimo può infilarlo rapidamente nella tasca come azione gratuita pronunciando una parola di comando. Se il famiglia fosse in grado di parlare, potrebbe pronunciare esso stesso il comando. Il famiglia può

uscire fuori da questo nascondiglio come azione gratuita, oppure l'incantatore può estrarlo fuori come azione gratuita.

Trovandosi all'interno della tasca, il famiglia gode di copertura e occultamento totali. L'incantatore, oppure il famiglia stesso, possono sigillare la tasca, rendendola impermeabile e a tenuta d'aria. La riserva d'aria contenuta all'interno è sufficiente per un'ora. Quando la tasca è aperta, il famiglia può rimanervi dentro per un tempo indefinito. Se l'effetto dell'incantesimo si esaurisce mentre il famiglia vi si trova ancora dentro, esso comparirà nello spazio dell'incantatore, incolume a meno che l'area occupata non sia pericolosa.

È pericoloso creare uno spazio extradimensionale all'interno di un altro o trasferire uno spazio extradimensionale in uno già esistente.

Componente materiale: Un minuscolo ago dorato e una striscia di tessuto prezioso annodato all'estremità.

Teletrasporto di massa

Trasmutazione [Teletrasporto]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round completo

Bersaglio: Oggetti toccati oppure creature toccate consenzienti di peso non superiore a 45 kg per livello

Funziona come *teletrasporto*, tranne per quanto sopra indicato. L'incantatore non è costretto a teletrasportare se stesso quando lancia un incantesimo *teletrasporto di massa*.

Vista arcana

Divinazione

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo, che fa scintillare di blu gli occhi dell'incantatore, gli consente di vedere aure magiche entro un raggio di 36 metri. L'effetto è simile a quello dell'incantesimo *individuazione del magico*, ma è molto più rapido.

L'incantatore conosce il numero di aure entro il suo raggio visivo, la loro forza e ubicazione. La scuola e la forza magica di un'aure dipendono dal livello di funzionamento dell'incantesimo, oppure dal livello dell'incantatore di un oggetto, come spiegato nella descrizione dell'incantesimo *individuazione del magico* (vedi pagina 217 del *Manuale del Giocatore*).

Se l'incantatore trascorre un'azione di round completo ad esaminare attentamente una creatura che si trova entro un raggio di 36 metri, sarà in grado di determinare se questa è in grado di lanciare incantesimi o se possiede una qualche capacità magica, se si tratta di capacità arcane o divine (le capacità magiche sono considerate arcane), e la forza della capacità più potente attualmente a disposizione di quella creatura. In taluni casi, l'incantesimo può dare risultati fuorvianti, specie se lo si usa su di un incantatore che abbia quasi consumato gli incantesimi che ha a disposizione in un giorno.



Una tasca per famiglia è la protezione perfetta per un compagno magico.

Vita falsata

Necromanzia

Livello: Mag/Str 2**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 1 round completo**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Creatura vivente toccata**Durata:** 1 ora per livello o finché non viene scaricato (vedi testo)**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore si assicura potere limitato per evitare la morte.

Mentre l'incantesimo è attivo, acquista 1d10 punti ferita temporanei, +1 punto ferita per livello (massimo 1d10+10).

Componente materiale: Una minima quantità di alcol o di spirito distillato, da usare per tracciare certi sigilli sul corpo mentre l'incantesimo viene lanciato. Tali sigilli sono invisibili quando l'alcol o lo spirito evaporano.

Volare di massa

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5**Componenti:** V, S, F**Bersaglio:** Una creatura per livello, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 metri

Funziona come *volare*, tranne per il fatto che conferisce il potere di volare a tutte le creature verso cui è indirizzato. La creatura che riceve l'incantesimo deve rimanere entro una distanza di 9 metri da almeno un'altra creatura bersaglio, oppure l'incantesimo si interrompe. (Se vengono designate solamente due creature, quella che si allontana perde la capacità di volare. Se si allontanano entrambe, divengono entrambe incapaci di volare se la distanza che le separa supera i 9 metri).

IL TOMO e IL SANGUE

Una Guida per Maghi e Stregoni

Un incantesimo vale più di mille parole

Tutte le biblioteche mistiche riservano un posto per questo unico e potente volume di arcano sapere, ricco di suggerimenti su come personalizzare maghi e stregoni, tra cui:

- Nuovi talenti, incantesimi e oggetti magici.
- Nuove classi di prestigio, tra cui il discepolo dei draghi, il tessitore del fato e il maestro esangue.
- Informazioni riguardanti organizzazioni speciali, quali le Bacchette Spezzate e l'Ordine Arcano.
- Mappe del quartier generale di una gilda di maghi e della dimora di una maga e uno stregone.

Indispensabile sia per i giocatori che per i Dungeon Master, questo volume permette di rendere ancora più esaltante ogni campagna.

Per utilizzare questo manuale, un Dungeon Master avrà bisogno anche del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri*.

Un giocatore avrà bisogno del solo *Manuale del Giocatore*.

Sviluppatori aggiunti:

Andy Collins, Duane Maxwell, e John D. Rateliff



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede Legale: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web www.25edition.it



Visita il sito web www.wizards.com/dnd

ISBN 88-8288-044-3



9 788882 880446

