DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

MAGIA DI FAERÛN

Sean K Reynolds, Duane Maxwell, Angel McCoy

DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

MAGIA DI FAERÛN

SVILUPPATORI: Sean K Reynolds, Duane Maxwell, Angel Leigh McCoy

SVILUPPATORI AGGIUNTI: Richard Baker, Jason Carl, Jennifer Clarke Wilkes, Monte Cook, Bruce Cordell, Ed Greenwood, Skip Williams, James Wyatt

SVILUPPO E EDITING: Andy Collins e Gwendolyn F.M. Kestrel

EDITING AGGIUNTO: Mike Selinker

DIRETTORE CREATIVO: Richard Baker

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Justin Sweet

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Carlo Arellano, Ted Beargeon, Carl Critchlow, Michael Dubisch, Brian Snoddy, Sam Wood

CARTOGRAFO: Dennis Kauth

PROGETTO GRAFICO: Robert Campbell e Dee Barnett

DIRETTORE ARTISTICO: Robert Raper

BUSINESS MANAGER: Anthony Valterra

PROJECT MANAGER: Justin Ziran

PRODUCTION MANAGER: Chas DeLong

PLAYTESTER: Richard Baker, Jason Carl, Michele Carter, Mike Donais, Daniel Kaufman, Tom Kristensen, Duane Maxwell, Sean K Reynolds, Mike Selinker, James Wyatt

Basato sulle regole originali Dungeons & Dragons® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e dalle 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 E REVISIONE: **Massimo Bianchini**

TRADUZIONE: **Mercedes Panzeca**

GRAFICA E IMPAGINAZIONE: **Piermario Remeri**

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

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

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

Domande? 0521 630320

DRAGON, DUNGEON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS 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 è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. 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 copywright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione 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.

Visita il sito internet www.25edition.it

indice

Introduzione 3

Capitolo 1: Comprendere la Magia .. 4
Il principio 4
Mystryl, Mystra, e mezzanotte 4
Azuth, il primo Magister 5
Savras, il dio imprigionato.... 6
Shar e il suo grande segreto... 6
Velsharoon l'ingrato..... 7
Altre divinità della magia 8
Terminologia magica..... 8
L'arte 8
Il potere 8
La trama..... 9
Di che si tratta 9
Magia morta 9
Magia selvaggia..... 10
La trama d'ombra 10
Il diniego di Mystra..... 10

Capitolo 2: Varianti magiche..... **12**
Magia elementale..... 12
Alta magia elfica 13
Magia delle gemme 13
Gemme sintoniche 13
Attivare le gemme..... 14
Duello magico..... 14
Qualificarsi..... 14
Dichiarare un duello magico. 15
Preparativi per un duello magico 15
Effetti di un duello magico.. 16
Interferenze esterne..... 16
Termine di un duello magico. 17
Fuoco lunare..... 17
Magia runica..... 17
Fuoco magico 17
Assorbire l'energia degli incantesimi..... 18
Usare il fuoco magico 18
Polle magiche 19

Capitolo 3: Professionisti della magia **20**
Abilità e talenti 20
Abilità 20
Talenti 21
Classi di prestigio 23
Canalizzatore del fuoco magico 23
Danzatore magico..... 25
Gnomo artefice..... 27
Incantatrix..... 30
Maestro alchimista..... 31
Mago arpista..... 33
Mago di gilda di Waterdeep . 34
Mago della guerra del Cormyr 36
Mago-killer 37
Sacerdote arpista..... 39
Viandante mistico..... 40

Capitolo 4: Luoghi del potere **42**
Luoghi naturali 42
Maelstrom mistici 42
Scintille 43
Tumuli dei folletti 43
Campicelli di funghi esplosivi. 43
Fosse del destino..... 44
Luoghi potenziati magicamente . 44
Crocevia e sentieri nascosti .. 44
Mythal..... 47
Veneratori della natura..... 48
Gilde dei ranger..... 48
Circoli druidici..... 48
Luoghi di preghiera..... 49
Destinazioni di pellegrinaggio..... 50
Monasteri 50
Santuari..... 51
Piccole cappelle..... 52
Chiese rurali 52
Chiese di media grandezza... 53
Chiese cittadine..... 53
Cattedrali grandi o fortificate..... 53
Bastioni del sapere arcano..... 56
Scuole bardiche..... 56
Gilde di maghi..... 59
Fiere di magia..... 60
Commercio di oggetti magici... 64
Mercato aperto..... 64
Negozi specializzati 65
Mercato nero..... 65
Maghi commercianti 66
Organizzazioni anti-magia .. 67

Capitolo 5: Incantesimi **68**
Incantesimi da assassino 68
Incantesimi da bardo..... 68
Incantesimi da chierico..... 69
Incantesimi da druido 70
Incantesimi da esploratore arpista. 71
Incantesimi da guardia nera.... 72
Incantesimi da Hathran 73
Incantesimi da mago e da stregone..... 73
Incantesimi da paladino 76
Incantesimi da ranger..... 76
Incantesimi..... 77

Capitolo 6: Oggetti magici..... **134**
Oggetti magici auto-identificanti 134
Descrizione degli oggetti magici. 134
Capacità speciali delle armature 134
Armature magiche specifiche. 135
Capacità speciali delle armi. 136
Armi magiche specifiche... 139
Pozioni..... 143
Anelli..... 143
Verghe..... 145
Bastoni..... 147
Oggetti meravigliosi..... 149
Artefatti 166
Descrizione degli artefatti minori 166
Descrizione degli artefatti maggiori 169
Libri degli incantesimi 170
Utilizzare i libri degli incantesimi 170
Realizzare un libro degli incantesimi 171
Proteggere un libro degli incantesimi 171
Creazione degli oggetti magici. 172
Oggetti magici della trama d'ombra..... 172
Materiali speciali 172
Oggetti naturali straordinari .. 178

Capitolo 7: Creature **180**
Affine dei beholder, spectator . 180
Guardiano del crocevia 181
Il magister (archetipo) 182
Mago spettrale (archetipo).... 184
Progenie criptica (archetipo) .. 186
Scalamagdrion 187

Indice analitico **189**

Riquadri
Famosi inventori di incantesimi . 11
Gestire un duello magico tra pg.. 16
Malfunzionamento di un prototipo dell'artefice . 29
Bardi e crocevia 46
La caccia..... 48
Convergenza druidica 49
Sicurezza..... 50
Idee per gli incontri: Destinazioni di pellegrinaggio . 51
L'ultimo desiderio del marinaio. 52
Idee per gli incontri: terra consacrata 54
Idee per gli incontri cattedrali fortificate..... 55
Idee per gli incontri Terra sconsacrata 56
Vipere 97
Armi pesanti..... 177

Introduzione

Magia. Sì, lo so: pensi di sapere di che si tratta, e come funziona. Ma ti sbagli. Anche tu non sei che uno stolto ignorante, al pari di tutti quanti gli altri.

Ritieni che la magia sia un arnese, come un martello, tanto per dirne una, qualcosa da prendere in mano al bisogno, da agitare a destra e a manca per un po', e una volta finito di usarlo, riporlo dove lo si è preso. Ebbene, non è così.

La magia è un'entità vivente, parte della Signora dei Misteri, una divinità che tu riverisci solo a parole. Non puoi semplicemente aggrapparti a lei quando hai bisogno della magia, spremerle il potere e scaricarla una volta ottenutolo. Questo tipo di comportamento si ritorcerebbe contro di te. Deve pur esserci una ragione per cui gran parte dei vecchi maghi sono degli ossessionati, dei folli addirittura. E la ragione è semplice: Mystra li punisce per la mancanza di rispetto che hanno dimostrato.

No, tu devi piuttosto studiare la magia, imparare a conoscere come funziona, sapere cosa le aggrada e comprendere perché fa quello che fa. Mentre uno strumento non possiede percezione, la magia ha il cervello di una donna, e, oltre quello, una coscienza. Una donna che, per giunta, fino a dodici anni fa era una persona viva e vegeta, una che potevi incontrare per strada. A me successe, una volta, giù in Città, anche se all'epoca non avevo la più pallida idea di quello che sarebbe diventata.

Quindi sì, è così, la magia ha una coscienza. Mystra sa se un tuo incantesimo è buono o malvagio, e conosce le tue intenzioni quando lo utilizzi. E potrebbe non approvarle. Se le disapprova, te ne accorgerai. Può sbattere le porte in faccia alla tua capacità di usare la magia, e tenerle ben serrate fino a quando non deciderà che tu sia nuovamente degno di ricorrervi.

Poi ci sono le altre divinità della magia: Azuth, Savras, Velsharoon la divinità-lich, la misteriosa Shar, e ancora le divinità della magia di paesi lontanissimi e di altre razze. Ciascuna gioca un suo ruolo nella magia.

Sono convinto che ti ritieni più scaltro della maggior parte dei tuoi simili. Ma quel pugnale di Shar che porti con te, che ottenebra la tua mente giorno dopo giorno, è un'eredità dell'oscura sorella della magia di Mystra, e, sebbene non sia cosa semplice a farsi, si può percepirne l'emanazione negativa. E tu non hai la minima idea del perché. Forse pensi che sia maledetto e che i suoi poteri valgano più del suo fardello. Perciò esso nasconde molto più di quello che riesci a vedere. Ma non prendertela. Ho visto e ho conversato con maghi in ogni più recondita parte di questo mondo, che non si sono mai presi il disturbo di comprendere le forze che pure manipolavano ogni singolo giorno della loro vita. Invocatori di Thay come te, viandanti mistici di Beshaba, erranti danzatori magici, e quanti si annoverano tra la schiera dei miei ex-alleati, gli Arpisti. Ho incontrato alchimisti di Halruaa, stregoni di Aglarond e persino rari professionisti del fuoco magico. E tutti questi maghi avrebbero potuto raggiungere ben altri risultati se solo avessero studiato i metodi della magia invece che solo la sua utilità. Centinaia di nuovi incantesimi si affacciano alla mente, come pure molti oggetti magici, tutti ispirati da una più profonda conoscenza dell'Arte. Ma tu eri troppo impegnato, tutto preso dal gingillarti con palle di fuoco, *impegnato ad ascoltare gli accorati ammonimenti dei tuoi signori Maghi Rossi e a fare piani per il giorno in cui avresti fatto irruzione in casa mia.*

Se soltanto avessi imparato tutte queste cose qualche anno addietro, caro il mio mago ladruncolo di Thay, adesso non ti troveresti qui dove sei, costretto alla totale immobilità per effetto del mio incantesimo. Avresti dovuto sapere come evitare un propulsore magico, *o come riconoscere una* kiira *da una comune gemma, come farla franca davanti ad uno spectator, o come localizzare una qualsiasi delle altre trappole che ho disseminato nella Torre del Bastone Nero.*

E io non mi vedrei costretto ad ucciderti a causa della tua stoltezza.

— Khelben "Bastone Nero" Arunsun

Comprendere la Magia

Seppure una porzione sorprendentemente ampia delle creature di Toril sia in grado di usare la magia, poche in verità si preoccupano di comprenderne le origini, di capire come e perché funziona. Le pagine che seguono costituiscono una panoramica sulla storia della magia e forniscono quelle informazioni essenziali che ogni vero utente di magia dovrebbe conoscere.

Il principio

I chierici di Chauntea, Selûne e Shar narrano una leggenda.

Lord Ao creò l'universo, lo stesso che adesso custodisce il mondo di Toril. Dopo questa creazione, seguì il periodo del nulla senza tempo, un brumoso reame d'ombre la cui esistenza risale a prima che luce e tenebre fossero due concetti distinti. Infine, questa evanescente essenza si consolidò fino a dar vita a due bellissime divinità gemelle, l'una opposta all'altra, l'una tenebrosa e l'altra luminosa. Le due divinità crearono i corpi celesti, e Chauntea, la personificazione del mondo di Toril. Toril era illuminato dalla fredda iridescenza della dea Selûne, mentre l'abbraccio avvolgente della dea Shar lo accoglieva nell'oscurità, ma in questo luogo non esisteva ancora calore alcuno.

Chauntea pregò affinché il calore giungesse ed ella potesse così alimentare in sé la vita e le creature viventi, e fu a questo punto che le due divinità si scissero nelle intenzioni. Combatterono l'una contro l'altra e dal loro conflitto divino scaturirono le divinità della guerra, della malattia, dell'omicidio, della morte e altre ancora.

Selûne attraversò l'universo fino ad un piano del fuoco e ricorse alla pura fiamma per accendere uno dei corpi celesti, così che Chauntea fosse infine riscaldata. Shar allora divenne furiosa e cominciò a spegnere qualsiasi luce e calore dell'universo. Disperata e fortemente provata, Selûne strappò via dal proprio corpo l'essenza divina della magia e la scagliò contro la sorella, lacerandola nella sua forma e sottraendo energia all'oscura Shar. Da questa energia nacque Mystryl, dea della magia. Fatta di magia di luce e di ombra, eppure prediligendo la sua prima madre, Mystryl riequilibrò la battaglia quel tanto da stabilire una difficile tregua tra le due sorelle.

Shar, rimasta potente, covò nel suo cuore un'amara solitudine e ordì la sua vendetta. Selûne cresceva e decresceva con la luce, ma attinse forza dalle sue figlie e dai suoi figli con lei solidali, e persino dalle divinità provenienti da altri piani di esistenza. La battaglia tra le due divinità gemelle si protrae fino ai giorni presenti.

Mystryl, Mystra e Mezzanotte

La nascita dell'essere noto allora come Mystryl ebbe un effetto ben più grande del semplice riequilibrio della guerra tra le sorelle della luce e delle tenebre. La sua stessa esistenza mutò la realtà dell'universo attraverso la creazione della Trama, il tramite che consente alle creature di adoperare la magia. La magia, fino ad allora dominio esclusivo delle divinità, divenne improvvisamente alla portata di qualsiasi creatura dotata del talento o dell'addestramento necessari ad attingere il suo potere attraverso la Trama. Quando le creature senzienti fecero la loro comparsa su Toril, alcune di esse impararono ad usare la Trama mentre sciamani e chierici attinsero alla magia direttamente dalle divinità. Il riconoscimento del suo dono condusse al suo culto e attraverso esso Mystryl crebbe in potere divenendo una delle divinità più potenti.

Il Momento di Non Magia

Compito di Mystryl era quello di attendere alla Trama e risanarla, ma la dea era in sé molto più di una semplice guardiana. Mystryl era la personificazione stessa della Trama. Questa rifluiva e scorreva unitamente agli stati d'animo, alle azioni e all'energia della dea. Qualunque cosa danneggiasse la Trama, danneggiava Mystryl, e viceversa. I suoi legami con la Trama erano forti al punto che ella era in grado di comprenderla appieno e proteggerla. Allorché Karsus, un potente arcanista della civiltà umana di Netheril, tentò di attingere al potere della dea per elevarsi al rango di divinità,

Illustrazione di Sam Wood

Karsus distrugge Mystryl

dovette riconoscere di non essere all'altezza di quel compito e la magia iniziò a smagliarsi in tutto il Faerûn. Mystryl, gravemente mutilata, scelse di immolarsi per la salvezza della Trama. Con la sua morte la magia smise di funzionare in tutto l'universo, provocando la fine istantanea dell'incauto Karsus. La dea rinacque come Mystra, e fu in grado di ricucire la Trama in modo che non potesse più aver luogo una magia distruttiva come quella verificatasi.

Il Periodo dei Disordini

La nuova divinità, al pari della precedente, condivideva con la Trama gli stessi forti legami. Se ne ebbe una prova nell'Anno delle Ombre (1358 CV) allorché venne uccisa a Waterdeep, durante una battaglia contro Helm ed altri potenti esseri. Nel momento in cui la sua essenza si fuse con la terra, la magia fluì in modo incontrollato in certe zone, mentre in altre cessò completamente. Quando la maga Mezzanotte, una mortale, rivestì il manto della divinità e assunse l'area di influenza della decaduta Mystra, la magia nel suo insieme ridivenne normale, sebbene molti luoghi ancora fossero scossi da ondate caotiche e altri fremessero con la fredda tranquillità di una zona di magia morta. Di contro ai molti tratti della Trama che venivano riparati, ne rimanevano ancora degli altri danneggiati, sufficienti a costituire un monito per quei mortali, o quelle divinità, che volessero tentare di recar danno alla Trama o alla stessa Mystra.

Filosofia e Fedeli

Rispetto a Mystra, la filosofia di Mezzanotte pone l'accento più sul buon uso e sugli intenti della magia che sul ruolo di Mystra di mantenere l'equilibrio tra tutte le forze magiche. Nonostante queste differenze, Mezzanotte desidera onorare colei che l'aveva preceduta e i suoi servitori, e fu così che assunse il nome di Mystra, continuando ad assicurare incantesimi divini ai suoi fedeli, intenti a seguire gli insegnamenti della divinità legale neutrale. Nonostante la disponibilità di Mezzanotte ad accettare quei fedeli, la sua dedizione al bene può evincersi da certe sue azioni, quali per esempio il consigliare Azuth di mutare il metodo di selezione per il Magister, e l'incoraggiare attivamente i propri chierici e maghi a promuovere l'apprendimento e l'uso della magia.

Gli incantatori arcani di ogni sorta, siano essi bardi, stregoni o maghi, venerano Mystra. Ella non fa differenze tra le varietà di incantatori arcani e, in ragione di ciò, il culto di Mystra mostra la più grande eterogeneità di tipi di incantatori.

Azuth, il primo Magister

Un tempo Azuth era un mago mortale, uno tra i più grandi. Furono proprio la sua maestria negli incantesimi e la sua conoscenza dell'arte magica ad attirare l'attenzione di Mystra e, una volta superate svariate prove volte a dimostrare il suo valore, Mystra lo nominò Magister, ovverosia il campione della magia. Egli fu il primo in assoluto a rivestire questo titolo foriero di poteri divini. In qualità di Magister, Azuth insegnò la pratica magica a molti sotto di lui, e fu responsabile della creazione dei prototipi di parecchi oggetti magici potentissimi. Si narra che Azuth abbia studiato insieme ai maghi di Mulhorand, che abbia esplorato le rovine delle città di Netheril, che abbia barattato incantesimi con i maghi di Halruaa, che abbia appreso le arti degli alti maghi elfici di Cormanthyr e che abbia studiato la magia dei geni della lontanissima terra di Zakhara.

La Battaglia Contro Savras

Ad un certo punto, durante i primi secoli del Calendario delle Valli, Azuth entrò in conflitto con una divinità minore del sud, Savras, l'Onniveggente. Entrambi erano

potenti incantatori (Savras era stato un tempo un mago di Halruaa), ed entrambi erano i favoriti di Mystra. Il semi-dio mortale e la divinità minore cominciarono una battaglia destinata a durare parecchi anni, per la quale ricorrevano ai loro servitori, a trappole magiche e a personalissime battaglie magiche.

Azuth riuscì a sconfiggere la giovane divinità e la imprigionò all'interno di uno scettro magico. Grazie a questa vittoria e alla notorietà tra gli incantatori che gliene derivò, Azuth ascese poco dopo al consesso divino e si impegnò a servire Mystra. Da quei giorni, il suo potere si è accresciuto ed egli ha agito come confidente e alleato della Signora dei Misteri. Quantunque la morte di Mystra sia stata uno shock, egli ha accettato Mezzanotte come nuova dea della magia, lavorando a stretto contatto con lei al fine di aiutarla a comprendere quali fossero i suoi obblighi.

Tra le altre responsabilità di Azuth vi sono la protezione dei maghi, la selezione e l'educazione del Magister nonché la guida delle divinità più specialistiche della magia. Savras, attualmente liberato dallo scettro, serve Mystra attraverso Azuth, e i due stano avviandosi lentamente verso una costruttiva amicizia. Anche Velsharoon, divinità della non morte, fa rapporto ad Azuth, sebbene con una certa riluttanza.

Filosofia e Fedeli

Al contrario del suo diretto superiore, Azuth non è un dio della magia, ma degli incantesimi e degli incantatori. Per quanto egli sia il Patrono dei Magi, il suo favore propende più verso la magia che non verso la stregoneria, e la sua filosofia meglio si confà alla vita di studi di un mago, piuttosto che alle pratiche fortuite di uno stregone. Diversamente da Mystra, egli non è né malvagio, né buono ed è pertanto in grado di apprezzare l'arte di un incantesimo a prescindere da quanto benigno o malvagio questo possa essere. Azuth agisce come una forza che usa la magia piuttosto che come un protettore del puro potere magico.

I seguaci di Azuth sono per lo più maghi, per quanto quegli stregoni che tentano di imparare alla perfezione un nuovo incantesimo spesso invochino il suo nome. Si racconta che nella sua esistenza mortale fosse un maestro nel duello magico, ed è il suo nome, all'inizio di ogni battaglia di tal sorta, che viene pronunziato perché porti fortuna. Azuth esige che tutti i veri patroni dell'Arte in un dato momento della loro vita (da soli o insieme ad altri) patrocinino una fiera di magia e frequentino regolarmente adunanze di tal sorta. I suoi chierici hanno il compito di insegnare la magia a chiunque sia in grado di apprenderla e di utilizzarla con considerazione e si dice che le biblioteche dedicate al suo culto annoverino centinaia di volumi di incantesimi. Molti giovani maghi iniziano la propria carriera nel momento in cui si vedono consegnare un piccolo libro degli incantesimi quale dono da parte di un proselita di Azuth: una tradizione di tal sorta si propone di incoraggiare nei destinatari il culto dell'Altissimo nel corso della loro vita.

Savras, il Dio Imprigionato

Un tempo il culto di Savras era professato unicamente nei territori del sud, venerato dai divinatori e dagli oracoli dello Splendente Sud e tenuto in considerazione nelle Terre dell'Intrigo. Ma la semidivinità finì per entrare in conflitto con Azuth, con il quale condivideva un'area di influenza simile e dal quale fu sconfitto e imprigionato in un magico scettro recante il suo stesso nome. Divenuto una forza senziente relegata all'interno dello scettro, vi trascorse all'interno centinaia di anni. Egli era in grado di teletrasportare la sua prigione, riuscendo così a sfuggire ad Azuth che tentava con la divinazione di localizzare lo scettro. Il culto di Savras cadde in declino dopo il suo imprigionamento. Il suo ultimo adoratore fu Alaundo il Veggente, a cui la semidivinità rivelava unicamente visioni che si sarebbero avverate.

Il Ritorno di Savras

Lo scettro finì nelle mani di Storm Silverhand, che ignorò le invocazioni di libertà della semidivinità e decise infine di affidare lo scettro alla custodia del Signore degli Incantesimi. Alla fine del Periodo dei Disordini, Azuth liberò Savras dopo che questi aveva pronunziato un giuramento di fedeltà, e da allora i due hanno imboccato la via di un rapporto amichevole. Adesso Savras dedica la sua attenzione alla divinazione, al vaticinio e al fato, ed è divenuto il patrono di molti divinatori.

Alcuni saggi e proseliti di Savras ritengono che egli abbia perso intenzionalmente nello scontro con Azuth, rilevando nella sconfitta un'alternativa più vantaggiosa ad altri eventuali accadimenti del suo futuro. Questa ipotesi costituisce argomento di discussione tra i proseliti di Azuth, i quali citano la natura a quel tempo più conservatrice di Mystra e suggeriscono quindi che la dea per tale ragione avrebbe favorito una divinità degli incantatori più aggressiva e appassionata (Azuth) perché facesse da complemento alla sua natura.

Filosofia e Fedeli

I seguaci di Savras non solo ricercano la guida della divinazione magica, ma si attengono strettamente ai precetti del loro patrono che predica la devozione alla verità e alla franchezza. Savras incoraggia i suoi fedeli a fermarsi a ponderare bene su una data situazione prima di passare all'azione, e li mette in guardia sui motivi reconditi che potrebbero spingere gli altri a desiderare di conoscere il proprio destino e il proprio futuro. Egli considera il suo ruolo (e quello dei suoi proseliti) come quello di un intermediario che lavora per evitare che cataclismi futuri possano abbattersi su Faerûn e sprona i suoi fedeli a mettere in allerta contro eventi del genere qualora vengano predetti. Costoro studiano inoltre le profezie e i sogni. Incoraggiano l'uso accurato della magia divinatoria, piuttosto che quello avventato ed egoistico di taluni condottieri, desiderosi di ricorrervi nella speranza di fare grandi conquiste con il minimo sforzo. La maggior parte dei suoi incantatori arcani sono bardi o maghi, dal momento che pochissimi stregoni potenziano le proprie abilità nella magia divinatoria.

Shar e il suo Grande Segreto

Shar, la dea corvina dell'oscurità e dei segreti, ha nutrito rancore nei confronti della sorella Selûne e della loro figlia Mystra sin dall'alba della creazione. Mentre le sue battaglie contro Selûne sono state condotte ora in modo eclatante ora per vie subdole, la sua vendetta contro Mystra è stata covata tanto a lungo e con tale lucidità che i più non si rendono

nemmeno conto che essa sia in atto. E tuttavia i saggi del divino sapere si riferiscono a Shar come alla "dominatrice dei dolori nascosti ma non dimenticati, l'acredine maturata con circospezione lontana dalla luce e dagli altri, e la quieta vendetta per ogni più piccolo affronto, non importa quanto antico". Con una simile eredità, non dovrebbe sorprendere il fatto che Shar ricerchi soddisfazione nei confronti di Mystra, ma nessuno avrebbe pensato che l'avrebbe fatto nel modo da lei scelto.

La Trama d'Ombra

Ben sapendo che colpire Mystra in modo aperto sarebbe al momento una mossa stupida e pericolosa, Shar ha scelto una maniera indiretta di combattere la figlia traditrice. Se Mystra è fonte di tutta la magia di Faerûn, facendo sì che ogni incantatore mortale le sia in qualche modo grato, allora sarebbe ipotizzabile sottrarle parte di quel potere e del culto ad esso associato attraverso la creazione di una fonte di magia alternativa posta sotto il diretto controllo di Shar, alla quale chi ne facesse uso dovrebbe questa volta essere riconoscente se desidera uscire incolume dal suo utilizzo.

Shar ha studiato la Trama e ha impiegato la propria energia, raccolta nei più remoti recessi del mondo, per sperimentarla su di essa, giungendo infine a comprenderne il funzionamento e duplicandone gli effetti con una sua personale creazione, oscura e subdola. Questo esperimento è stato infine esteso fino ad avviluppare l'intero globo, sebbene nessuno sia consapevole della sua esistenza. Questa creazione è la Trama d'Ombra, una copia oscura e distorta della Trama autentica che potenzia la magia d'ombra, d'ammaliamento, di necromanzia e d'illusione. Attraverso la Trama d'Ombra, Shar spera di attirare a sé quegli incantatori inclini al male, soprattutto considerato che questi sono il genere di persone che rifiuterebbe comunque di rendere omaggio a Mystra, di allineamento buono. Anche se la Trama d'Ombra esiste già da qualche tempo, solo di recente il suo uso ha iniziato a diffondersi con una certa rapidità ed il suo potere è divenuto noto a molti.

Con nuovi adepti conquistati alla sua fede e una fonte di magia personale diversa da quella della normale Trama, Shar spera di sottrarre potere a Mystra così che la Signora dei Misteri venga ridotta alla stregua di una divinità minore o intermediatrice, a quel punto Shar potrebbe essere in grado di costringere Mystra a servirla oppure distruggerla definitivamente. Una volta sottomessa o eliminata Mystra, Shar sarebbe in grado di attaccare Selûne, ricorrendo al suo totale controllo sulla magia per annientare un gran numero di adoratori della Vergine della Luna, indebolendo la sua eterna rivale fino al punto da risultare la vincitrice assoluta.

Filosofia e Fedeli

Avendo fatto da poco la propria comparsa con i suoi poteri magici, Shar non ha ancora istituito un programma solido per i seguaci che la venerano. Il suo obiettivo primario consiste nel racimolare neofiti, tentandoli soprattutto con il potere offerto dalla Trama d'Ombra. Cerca di ottenere che quanti si volgono alla Trama d'Ombra la scelgano quale patrona, e in cambio allevia il dolore derivante dal danno mentale che si genera dall'attingere ai suoi oscuri segreti. Shar ha cura di evitare di convincere gli incantatori divini ad effettuare quest'ultimo passo, poiché non desidera crearsi altri nemici ora che vede profilarsi all'orizzonte il momento dell'agognata vittoria su Mystra e Selûne. Non è escluso che Shar e un'altra divinità possano accordarsi perché un particolare seguace ottenga il favore di Shar senza dover sceglierla come patrona; accordi di tal sorta in genere implicano una ulteriore missione tanto per Shar, quanto per l'attuale patrono del personaggio in questione.

Shar ama in modo particolare sedurre stregoni e maghi noti per istruire un gran numero di apprendisti, perché incantatori di tal sorta sono soliti creare giovani maghi che a loro volta si affidano alla Trama d'Ombra. Inoltre trae notevole godimento nel corrompere quanti costruiscono oggetti magici, soprattutto artigiani che si dimostrano particolarmente produttivi, come presso l'enclave dei Maghi Rossi, i cui oggetti magici sono per l'appunto oggetti della Trama d'Ombra, e quanti li usano vengono spinti a volgersi alla Trama d'Ombra.

velsharoon l'ingrato

Velsharoon è un ex Mago Rosso ed un ex candidato a zulkir della necromanzia di Thay. Dopo esser stato scacciato da Szass Tam, scoprì in seguito un procedimento magico, descritto da Talos il Distruttore, che avrebbe consentito ad un potente mago di ascendere al consesso divino. Velsharoon fece ricorso al procedimento per divenire un lich e in seguito una divinità minore (con l'appoggio di Talos). Si votò a Talos, servendolo fedelmente per due anni, ma si rese conto che nell'obbedire ai voleri del suo sostenitore il suo potere veniva rapidamente consumato, così decise di volgere piuttosto la sua devozione ad Azuth. Adesso ha raggiunto un difficile accordo con il Distruttore, sostenendo il Signore degli Incantesimi solo a parole, e fomentando invece la distruzione incoraggiando i suoi sostenitori a sguinzagliare per il mondo mostri non morti. Shar lo ha di recente avvicinato prospettandogli il ricorso alla Trama d'Ombra, ed è probabile che Velsharoon abbia presto un terzo padrone.

Ambizione e Vanità

Velsharoon ha una sua discreta schiera di nemici. Il suo protettore Azuth non nutre simpatia per lui e lo protegge da Talos solo per obbedienza al volere di Mystra, che ha scelto di monitorare i tentativi di Talos di usurpare la magia selvaggia dalla sua area di influenza. Talos dal canto suo non ha dimenticato il voltafaccia di Velsharoon ed è probabile che, una volta che si presenti l'occasione propizia, gli dia una bella lezione. Kelemvor e Jergal lo odiano in quanto creatore di non morti, pratica che si scontra con il loro concetto di ordine naturale e anche la maggior parte delle divinità della natura gli si oppongono per ragioni simili. In ultimo, egli ha un rivale in Cyric, poiché entrambi sperano di sottrarre potere alla divinità della morte.

D'altra parte, Velsharoon si è dimostrato un vero maestro di diplomazia e contrattazione in caso di bisogno, ed è stato capace per il proprio tornaconto di mettere i suoi alleati gli uni contro gli altri. Se riesca a fare lo stesso nei confronti di Shar è tutto da vedere. Considerate le sue inclinazioni e la sua avventatezza, è possibile sia che il suo prestigio subisca una rapidissima impennata sia che il suo potere venga distrutto ed annullato in seguito ad un catastrofico errore.

Filosofia e Fedeli

Velsharoon promuove lo studio e la pratica della necromanzia per tutti coloro che dimostrano di possederne il talento. Concepisce la necromanzia e la non morte come le condizioni ideali per quanti desiderano lasciare un'impronta indelebile nel mondo, piuttosto che scomparire nell'oscurità. La sua filosofia porta in sé uno strano dualismo che abbraccia gli studi necromantici come un erudito ideale metafisico e nello stesso tempo incoraggia la sperimentazione e la creazione di non morti senza preoccupazione alcuna delle conseguenze.

A causa dell'attenzione dedicata alla necromanzia, molti dei suoi seguaci si rivolgono alla Trama d'Ombra, cosa che mette Velsharoon in una posizione scomoda nei suoi rapporti con Shar, dal momento che egli desidera che i suoi proseliti divengano più potenti, ma non vuole perderli a beneficio di una divinità rivale. Se da un lato si professa seguace di Azuth (e, per suo tramite, fedele di Mystra), egli in realtà incoraggia i propri seguaci ad eliminare quanti professano la loro fede in queste divinità, al fine di glorificare il proprio potere. La stragrande maggioranza dei suoi seguaci sono maghi; ma la sua dottrina è stata abbracciata anche da un ristretto numero di stregoni ossessionati dalla creazione di non morti.

Altre Divinità della Magia

Mentre le entità descritte finora sono quelle più note a Faerûn, gli elfi, i nani e gli abitanti di Mulhorand possiedono le loro personali divinità della magia che meritano qui di essere menzionate.

Corellon Larethian: Capo del pantheon elfico è anche il dio della magia elfica. Intrattiene rapporti amichevoli con Mystra, Azuth e (tramite la sua consorte Sehanine Moonbow) Savras, anche se allorché gli imperi degli umani divennero potenti e avidi di magia (come lo scomparso impero di Netheril), egli ne abbia preso le distanze. Descritto spesso quale il vigile difensore della magia e dell'artigianato elfici, si oppone alla corruzione causata dalla Trama d'Ombra e lancia il suo sguardo adirato su qualsiasi elfo se ne interessi, considerandola di competenza degli elfi scuri.

Deep Sashelas: Dio degli elfi marini e patrono della magia acquatica. A lui spesso si votano anche esseri di altre razze. Non è in contrasto con Mystra alla quale però rimane indifferente, come pure ignora le altre divinità della magia. Come Corellon, proibisce ai suoi seguaci il ricorso alla Trama d'Ombra.

Hanali Celanil: Anziché essere la patrona della magia in sé, Hanali si interessa al suo aspetto più artistico: la creazione di splendidi incantesimi e oggetti magici. La dea mostra indifferenza nei confronti di Azuth, Mystra e Savras, ma detesta Velsharoon per i suoi non morti ripugnanti e Shar per il rancore e l'angoscia che la dea ha maturato in sé. Conviene con Corellon sul fatto che la Trama d'Ombra sia il sentiero che porta alla corruzione.

Isis: È la patrona dei maghi di Mulhorand di allineamento buono. Ha un atteggiamento di distaccata amicizia nei confronti di Mystra, mentre si oppone a Shar e all'uso della Trama d'Ombra.

Laduguer: Dio dei duergar è il patrono dei magici artigiani nanici e della magia nanica. Non si prende certo pensiero per le divinità del mondo della superficie e ancor meno per il tipo di magia cui ricorrono i suoi proseliti, fin tanto che questa consente loro di creare le armi per combattere i loro avversari del Sottosuolo.

Set: Set è il dio di Mulhorand dei maghi e degli incantesimi malvagi. Non si interessa a nessuna delle divinità Faerûniane, ma ammira la creazione della Trama d'Ombra, una realizzazione cui avrebbe voluto essere il primo a pensare.

Thoth: Thoth è il dio di Mulhorand della magia nella sua forma teoretica e pratica, come pure il dio degli incantatori di allineamento neutrale. Indifferente verso le divinità Faerûniane, non sostiene ma neppure disapprova il ricorso alla Trama d'Ombra, rinvenendo in essa nulla più che uno strumento per la magia (creato da una divinità non di Mulhorand).

Terminologia Magica

Questa sezione spiega le differenze tra i vari utenti della Trama e il modo in cui attingono forza da essa. Gli utenti della Trama d'Ombra ricorrono pressappoco agli stessi procedimenti, con l'eccezione di poche altre limitazioni.

L'Arte

Qualsiasi magia che non si origini attraverso il potere di una divinità è magia arcana. (Anche se è possibile aver accesso a tutta la magia tramite la Trama, che è curata da una divinità, ciò non fa però di tutta la magia, magia divina). L'uso della magia arcana è chiamato l'Arte, perciò bardi, stregoni, maghi, assassini, arpisti e altri specialisti che ricorrono alla magia arcana sono tutti utenti dell'Arte, sia che riconoscano o meno l'affinità che li accomuna.

Coloro che usano l'Arte hanno sviluppato o possiedono innate abilità nello stabilire un contatto con la Trama e piegarla per raggiungere i risultati desiderati. Possono non rendersi conto consciamente della relazione che intercorre tra le loro parole, gli oggetti, i movimenti e la Trama, ma sanno che esiste e può essere percepita nell'istante in cui si oppone alla loro manipolazione. Incantatori arcani diversi hanno differenti esperienze con la Trama. Taluni affermano che la sensazione provata è paragonabile all'intrecciare un arazzo, altri che sia come issarsi su delle funi, e altri ancora che sia come il gioco di caduta dell'acqua delle cascate. Tali sensazioni sono assolutamente soggettive e non interferiscono sul funzionamento dei loro incantesimi.

Il Potere

La magia che scaturisce dal potere di una divinità, di norma attraverso la preghiera, è magia divina. L'uso della magia divina è chiamato il Potere. Chierici, druidi, paladini, ranger, guardie nere e altri praticanti di magia divina hanno imparato dai loro mentori a chiamare così la loro magia.

Diversamente dai maestri dell'Arte, quanti ricorrono al Potere non hanno alcuna abilità nell'uso della Trama. La conoscenza che essi hanno degli incantesimi, viene istillata direttamente nelle loro menti dalle divinità, quale risposta alle loro ferventi preghiere. Per chi ricorre al Potere, il lancio di un incantesimo è una manifestazione di fede ed esso è di solito accompagnato da una sensazione appropriata al patrono dell'incantatore in questione. Ad esempio i chierici di Lathander percepiscono un benefico tepore lungo la

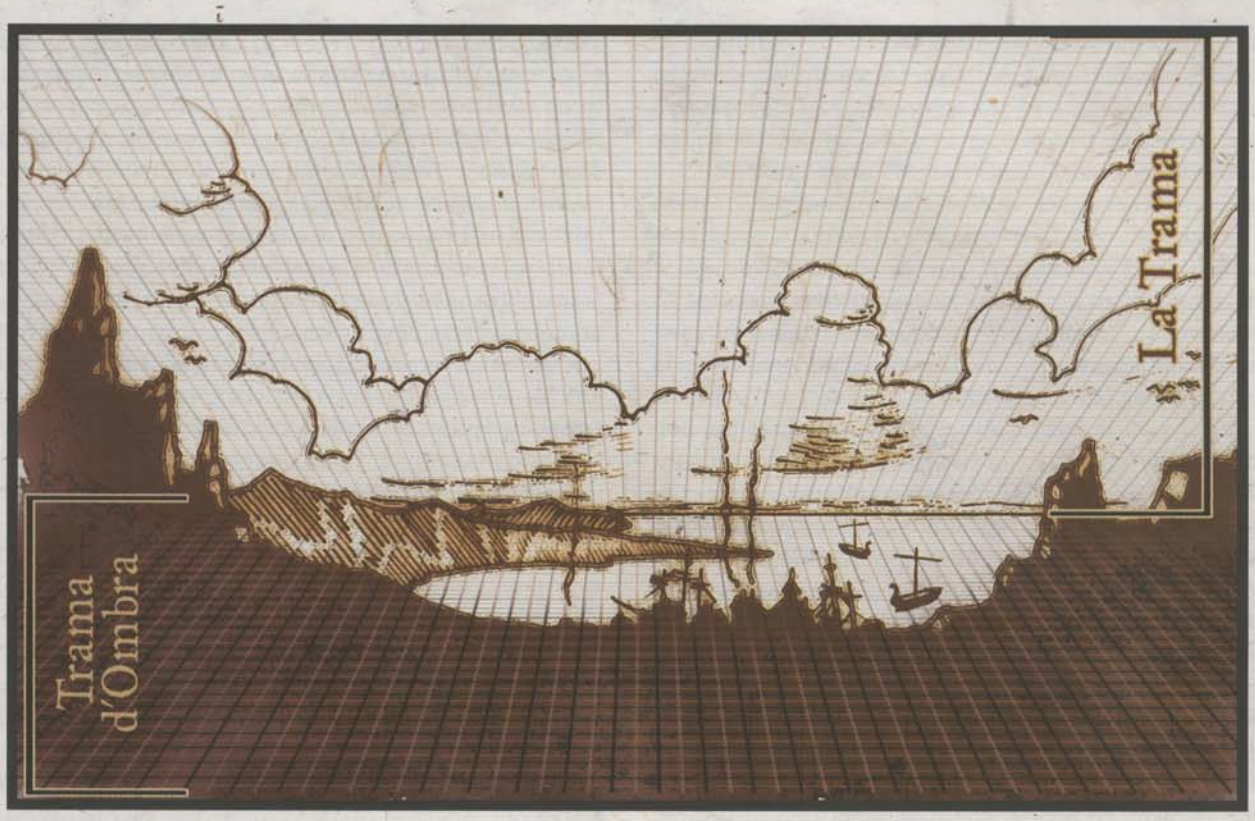


Illustrazione di Todd Gamble

La magia di Faerûn

schiena, i ranger di Malar gustano il sangue caldo appena versato sul loro palato e i paladini di Kelemvor odono il sommesso scricchiolio di ossa sotto gli stivali. Come avviene per gli incantesimi arcani, queste sensazioni non alterano gli effetti degli incantesimi lanciati.

La Trama

A Faerûn esiste una magia allo stato grezzo, ma si tratta di una forza potente e pericolosa in grado di distruggere facilmente persino un mortale esperto e accorto. Risiede entro ogni cosa ed è difficile da raggiungere. La maggior parte degli incantatori attingono piuttosto alla magia più controllata e relativamente sicura della Trama.

Di che si tratta

La Trama è al contempo una barriera e una via di accesso tra la magia selvaggia e il mondo. Attraverso la Trama, i mortali hanno accesso alla magia e sono protetti dagli effetti dannosi prodotti dal contatto con la magia selvaggia continuando ad essere in grado di utilizzarne l'energia purificata. Se la Trama dovesse svanire, subito la magia grezza si dissolverebbe per il mondo, ma solo dopo aver distrutto la magia esistente e aver colpito duramente quelli che la usavano. Entrambe le volte che la Trama è stata distrutta (in seguito alla morte di Mystryl e poi della prima Mystra), ne è seguita una rovina estesa e il ritorno della Trama è riuscito solo in parte a ripristinare la normalità, risultando essa a tratti mancante o danneggiata.

La Trama è presente in ogni cosa a Faerûn, sia essa un essere vivente, un morto, un non morto, un oggetto inanimato, un solido, un liquido o un gas. Essa permea la terra, si diffonde nelle profondità degli oceani e giunge al limite dell'atmosfera e oltre. La Trama è come un vasto tessuto grezzo su cui le sostanze del mondo sono ricamate, una tela su cui i mortali camminano come ragni, un grande oceano su cui tutti gli oggetti galleggiano. E nello stesso tempo essa è una parte di Mystra ed è per sua volontà che la Trama arriva fin dove arriva.

Gli incantatori, in maniera più o meno cosciente, riescono a far funzionare gli incantesimi attingendo potere dalla Trama, regolando l'equilibrio dell'energia così che il potere della Trama sia disponibile e plasmato dalle loro azioni e dalla loro volontà. Quando la Trama viene danneggiata da un uso sconsiderato degli incantesimi o da qualche disastro magico, allora diviene vulnerabile e può strapparsi, sbrindellarsi o distruggersi, lasciando zone di magia morta e zone di magia selvaggia.

Magia morta

Come si è esposto nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS®, le zone di magia morta sono quei luoghi in cui la Trama è assente. In pratica in tali aree la magia non funziona. Nemmeno gli oggetti magici vi funzionano e nessun oggetto vi può essere ritrovato ricorrendo alla magia, e neppure le creature possono essere chiamate, evocate o teletrasportate fuori o dentro i confini di tali zone tramite la magia. All'interno di una zona di magia morta solo gli oggetti adamantini mantengono i bonus di potenziamento non magici.

Mentre non si ha notizia di alcuna riparazione temporanea di una zona di magia morta, si sa invece che un incantesimo *desiderio* o un *miracolo* riparano in modo permanente la Trama entro un raggio di 9 metri dal punto di origine dell'incantesimo (che naturalmente deve essere lanciato fuori dalla zona di magia morta). Un personaggio in possesso del talento Magia Tenace deve innanzitutto effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 14) per riparare un'area di magia morta, sia che intenda farlo in

maniera temporanea o in maniera permanente. Gli incantesimi multipli vanno usati per riparare zone più estese. In teoria gli incantesimi *desiderio* e *miracolo* potrebbero essere usati per creare un'area di magia morta, ma nessuno finora ha fornito le prove che possa essere effettivamente così.

Qualsiasi creatura che ricorra alla Trama per il lancio degli incantesimi o utilizzi capacità magiche o soprannaturali avverte immediatamente una sensazione di disagio e inquietudine nell'attimo stesso in cui penetra una zona di magia morta. La creatura può intraprendere un'azione equivalente al movimento per circoscrivere con precisione la zona in questione entro un raggio di 1,5 metri dalla propria posizione. Quanti ricorrono invece alla Trama d'Ombra non avvertono la differenza e non possono pertanto determinare i confini di un'area di magia morta nella stessa maniera.

Qualsiasi creatura, che si avvalga essa della Trama o della Trama d'Ombra, può servirsi di un incantesimo *individuazione del magico* per determinare l'estensione di un'area di magia morta entro un determinato raggio (un utente della Trama dovrà lanciare l'incantesimo al di fuori della zona di magia morta). Un personaggio in possesso del talento Magia Insidiosa deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 10) per localizzare un'area di magia morta col medesimo sistema.

Un'area di magia morta non è la stessa cosa di un'area condizionata da un incantesimo *dissolvi magie* o simili. *Dissolvi magie* livella le energie della Trama, restituendola al suo normale stato di quiescenza, mentre una zona di magia morta è caratterizzata dalla totale mancanza della Trama.

Magia selvaggia

Diversamente da una zona di magia morta, dove la Trama è semplicemente assente, un'area di magia selvaggia è un luogo in cui la Trama è stata danneggiata gravemente. La zona appare dapprima normale e non provoca alcuna sensazione di disagio, come fa invece un'area di magia morta, ecco perché è molto più pericolosa e difficile da individuare.

Qualsiasi creatura, che si avvalga essa della Trama o della Trama d'Ombra, può servirsi di un incantesimo *individuazione del magico* per determinare l'estensione di un'area di magia selvaggia entro un determinato raggio. Al primo round, viene rivelata la presenza della magia (come lo sarebbe con qualsiasi effetto magico in atto), mentre al secondo round viene rivelata l'esistenza di un'area di magia selvaggia entro il raggio dell'incantesimo. Al terzo round, un personaggio può effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 25) per determinare gli esatti confini dell'area colpita entro il raggio di azione dell'incantesimo. Un personaggio in possesso del talento Magia Insidiosa deve innanzitutto effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 10) per individuare un'area di magia selvaggia nella stessa maniera (la prova deve essere compiuta al secondo e al terzo round).

Le zone di magia selvaggia hanno un'influenza solo sugli incantesimi e sulle capacità magiche cui si ricorra all'interno dei loro confini, quivi inclusi quegli effetti che si originano da oggetti magici. Esse non influiscono sulle capacità soprannaturali, sugli incantesimi in atto che vengano portati al loro interno o su quelli il cui lancio venga effettuato dall'esterno. Per gli effetti condizionati da una zona di magia selvaggia, consultare la Tabella 2-1: "Effetti della magia selvaggia" dell'*Ambientazione di Forgotten Realms®*.

Un incantesimo *dissolvi magie* usato per il dissolvimento di un'area di magia selvaggia fa in modo che la magia all'interno dell'area dell'incantesimo funzioni normalmente, poiché riduce temporaneamente le porzioni della Trama danneggiate e ne ripristina il normale funzionamento. *Dissolvere superiore* agisce allo stesso modo ma per 1d4x10 minuti. Un incantesimo *desiderio* o un *miracolo* riparano in modo permanente la Trama entro un raggio di 9 metri dal punto di origine dell'incantesimo. Un personaggio in possesso del talento Magia Tenace deve innanzitutto effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 14) per riparare un'area di magia selvaggia, sia che intenda farlo in maniera temporanea o in maniera permanente. Gli incantesimi multipli vanno usati per riparare zone più estese. In teoria gli incantesimi *desiderio* e *miracolo* potrebbero essere usati per creare un'area di magia selvaggia, ma nessuno finora ha fornito le prove che ciò possa essere effettivamente fatto.

La Trama d'Ombra

La Trama d'Ombra è lo spazio tra i fili della Trama, il vuoto nella tela del ragno, le bolle d'aria imprigionate nell'acqua dell'oceano. Arriva lontano fin dove arriva la Trama e anche oltre, poiché non è soggetta alle leggi di Mystra né alle sue restrizioni. Anche se Mystra dovesse morire e la Trama crollare, la Trama d'Ombra continuerebbe ad esistere.

Gli utenti della Trama d'Ombra non sono soggetti alle zone di magia selvaggia o di magia morta della Trama, poiché essi ricorrono ad un'altra fonte di potere. Sarebbe possibile che zone simili si formassero all'interno della Trama d'Ombra, ma in tal caso occorrerebbe il sacrificio di una grande forza magica, come ad esempio la morte di una divinità che utilizza la Trama d'Ombra oppure la distruzione di un artefatto o *mythal* creato attraverso la Trama d'Ombra. Non si ha notizia di eventi simili. Se mai dovessero accadere, gli effetti sarebbero simili a quelli cui va incontro un utente della Trama in un'area di magia selvaggia o morta, tranne per il fatto che sarebbe in questo caso coinvolto un utente della Trama d'Ombra mentre un normale incantatore della Trama ne sarebbe escluso.

Una creatura che usi la Trama d'Ombra non può lanciare incantesimi con il descrittore luce, né attivare il compimento di un incantesimo o un oggetto magico ad attivazione di incantesimo con il descrittore luce. Qualsiasi tentativo in tal senso si considera un'azione standard e non sortisce alcun effetto, esattamente come se l'utente stesse tentando di lanciare un incantesimo all'interno di un *campo anti-magia*.

Un *campo anti-magia* nega tutta la magia all'interno della propria area, e quindi colpisce anche un utente della Trama d'Ombra. Allo stesso modo, gli incantesimi della Trama d'Ombra non eludono la resistenza agli incantesimi, anche se gli utenti della Trama d'Ombra ricevono un bonus alle prove di livello per il superamento della resistenza agli incantesimi, quando si tratta di incantesimi appartenenti alle scuole di Ammaliamento, Illusione e Necromanzia.

Il diniego di Mystra

Mystra, in quanto manifestazione della Trama, decide chi possa ricorrervi e chi sia invece bandito dal farlo. La decisione in qualche modo la affatica, poiché ogni tentativo di ricorrere alla Trama da parte di un soggetto in possesso della capacità

di farlo, cattura la sua attenzione e al contempo risucchia una piccola parte del suo potere. Tuttavia un mortale (o persino un centinaio di mortali) intenti in questa attività costituiscono per la dea una distrazione facilmente affrontabile.

Una simile punizione è di regola riservata a chi ha abusato della magia, tentando di infliggere un grave danno alla magia stessa (per esempio creando intenzionalmente delle aree di magia selvaggia o morta), o ricercando incantesimi di distruzione di massa, come molti di quelli conosciuti a Imaskar, Narfell, Netheril e Raumathar. Esseri simili non possono aver accesso al potere della Trama, non possono lanciare incantesimi o ricorrere ad oggetti magici a compimento o ad attivazione di incantesimo né attivare capacità magiche o soprannaturali. Tuttavia, la magia e i suoi effetti possono ancora ferirli, e tali esseri sono solitamente uccisi dai loro rivali o da popolani adirati per le loro gesta crudeli e dissennate.

Mystra può vietare l'accesso alla Trama anche ad una divinità, il che fa sì che la suddetta divinità non ricorra alla magia fin tanto che si trova su Faerûn, ma non mentre si trova su un altro piano di esistenza in cui la Trama non esiste, come una qualsiasi delle dimore planari delle divinità. Un divieto del genere è molto estenuante per Mystra, e la dea può ricorrervi solo per ridurre il potere di una divinità che agisce direttamente su Faerûn.

Non è in grado però di bloccare la capacità di una divinità di assicurare gli incantesimi a quanti la venerano, senza negare al contempo la capacità di ogni adoratore di ricorrere alla Trama. Un intervento del genere, oltre a richiedere tempo per localizzare ogni singolo bersaglio tra i proseliti della divinità e poi troncare ogni connessione individuale con la Trama, sconvolgerebbe seriamente l'equilibrio del potere tra le divinità, provocando l'ira di Lord Ao.

Mystra non è in grado di impedire l'accesso alla Trama d'Ombra, quest'ultima non essendo parte della dea e non essendo pertanto i suoi poteri in grado di intaccarla. Se una creatura bandita dall'uso della Trama si volgesse alla Trama d'Ombra, non solo non potrebbe essere colpita dal potere del diniego di Mystra, ma la dea non scoprirebbe che tale creatura è di nuovo in grado di ricorrere alla magia (anche se attraverso una fonte alternativa).

Presumibilmente anche Shar ha un potere analogo sugli utenti della Trama d'Ombra, poiché anche lei ha modellato la sua creazione su quella di Mystra. Ma se qualcuno che fa uso del suo potere (o peggio, uno dei suoi adoratori) dovesse mancarle di rispetto, è più che probabile che la dea lo uccida piuttosto che negargli semplicemente l'accesso alla Trama d'Ombra. Se una creatura ha scelto la Trama d'Ombra, allora non potrà ricorrere a metodi conosciuti per attingere il potere dalla vera Trama come faceva prima, anche se forse un incantesimo *desiderio*, un *miracolo* o altri incantesimi simili potrebbero funzionare.

Famosi Inventori di Incantesimi

Tutti hanno sentito parlare di Elminster, del Bastone Nero e delle Sette Sorelle, eviterei quindi di esporre per l'ennesima volta quanto anche il più distratto degli aspiranti arcimaghi dovrebbe oramai sapere. Leggete e prestate attenzione, invece, alle sorti di un pugno di creatori di incantesimi meno noti.

Archveult: Uno dei pupilli dei Sette Maghi a Myth Drannor, Archveult era da tutt'origine solenne, bello e straordinario. Alto, aggraziato, con una barba argentea, divenne presto l'incarnazione dell'arcimago colto e autorevole. Si ritiene che sia stato intrappolato e imprigionato dalla magia decaduta a Calimshan, e si dice che esista a tutt'oggi, in forma di essere senziente, torturato dal suo fantomatico aguzzino che in qualche modo lo costringe a infondere energia e guidare a distanza automi magici.

Caligarde: Altro pupillo dei Sette Maghi a Myth Drannor, Caligarde era un uomo sarcastico, dalla lingua tagliente e arrogante, di grande fascino e di scarsa pazienza. In qualche modo sopravvisse alla caduta di quella bella città e visse oltre la sua normale aspettativa di vita. Nutre un odio feroce nei confronti degli elfi, e quando si imbatte in maghi della loro razza senza protezione, li uccide. Ovunque vada, Caligarde porta guai, rubando o impossessandosi della magia. Pare che abbia preso con sé degli apprendisti umani, o agenti, che si dimostrano come lui crudeli e privi di scrupoli.

Grimwald: Un mago del Patto, Grimwald era un uomo trasandato, un po' ingobbito, ambiguo e brontolone eppure aveva un grande cuore. Dimorava nella Torre Terribile a Wrinklestone nella Costa della Spada Settentrionale, e non si era visto a Faerûn almeno dal 1298 CV. Lui e Presper presero parte a varie spedizioni dirette attraverso i *portali* ad "altri mondi". Ricomparvero tre o quattro volte, per non fare mai più ritorno. La sua casa è stata saccheggiata molto tempo fa.

Nchaser: Mago errante della Costa della Spada, noto oggi soprattutto per il suo incantesimo *globo incandescente*, Nchaser era un uomo gentile, avido di sapere, quasi senza paura, con una straordinaria tempra dissimulata sotto un aspetto semplice. Scomparve nel 1330, e a lungo fu creduto morto, ma di recente si è presentato al negozio di un saggio a Neverwinter, facendo un sacco di domande sul "Thalang". Appariva molto cambiato, quasi confuso. E riferì al saggio Harquel che il Thalang è una gemma incantata e animata, le cui origini rimandano alla scomparsa Netheril, che è in grado di lanciare incantesimi e che custodirebbe l'essenza senziente di parecchi maghi di Netheril, ed "è l'unica cosa in grado di salvarci dall'imminente rovina". Dove si trovi attualmente Nchaser resta un mistero.

Nulathoe: Famoso oggi per il suo incantesimo *nove uomini* (che rende flessibili le ossa e i tendini dello scheletro così che non cadano a pezzi mentre vengono animati), Nulathoe era un mago costantemente interessato alla necromanzia, visse in molti luoghi intorno alla Costa della Spada Settentrionale. Creò molte strane creature guardiane combinando parti di scheletri di vari mostri e infine, quando divenne vecchio e fragile, si preparò la sua riserva personale di corpi scheletrici in cui continuare a vivere. Si presume che li abbia nascosti lungo la Costa della Spada e che stia ancora abitandoli, spostandosi dall'uno all'altro a suo piacimento.

—Malchor Harpell
I Folli Che Ti Hanno Preceduto Qui
Prima Lezione di Magia
scritto nell'Anno della Spada, 1365 CV

Varianti Magiche

Oltre alle più comuni forme dell'Arte e del Potere praticate da maghi chierici e via dicendo, esistono molti altri tipi di magia meno noti. Alcuni, come la magia elementale, rappresentano a malapena la specializzazione in un campo particolare. I maghi di una gilda combinano i loro poteri magici per creare serbatoi di incantesimi conosciuti con il nome di polle magiche. Altri personaggi che adoperano la magia immagazzinano i propri poteri in gemme incantate, candele o rune. Alcuni disdegnano qualsiasi forma di addestramento o apprendimento programmatico per dedicarsi invece alla pura magia grezza, nota con il nome di fuoco magico.

I chierici di Selûne eseguono un rituale che canalizza i poteri della dea in una sostanza nota come *fuoco lunare*, mentre Mystra in persona ha creato una forma di sortilegio chiamata "duello magico" che consente agli incantatori arcani di combattersi tra loro senza mettere in pericolo la propria vita.

Magia Elementale

Lo stregone dagli abiti rossi creò un globo di fuoco nel palmo della sua mano, quindi lo scagliò contro il suo avversario. Il globo esplose al momento dell'impatto. Quando il fumo si fu diradato, l'osservatore si rese conto che il globo aveva colpito una barriera cubica di pietra evocata dal bersaglio dello stregone. Il cubo era andato in frantumi. Dietro di esso c'era una donna coi capelli biondi, in strane vesti marroni, disarmata.

"Un eccellente duello magico finora" commentò Ghorus Toth di Thay, che si trovava fuori dall'arena.

"Si, ma mi piacerebbe vedergli combattere Zhelluk di Vaasa" rispose un'incantatrix vicina.

"Perché?" chiese il Mago Rosso.

"Perché Zhelluk è un mago del freddo, il che significa che la sua magia è l'esatto opposto della magia di fuoco di quell'uomo".

"Sciocchezze", la stuzzicò l'uomo di Thay "Tutti sanno che il fuoco è in opposizione all'acqua, e non al freddo".

Certi incantatori cadono nel sentimentalismo quando si tratta dei quattro elementi classici (aria, terra, fuoco e acqua) e sul fatto che la divisione della magia in queste categorie rappresenta la magia nella sua forma più pura. Alcuni (soprattutto quelli originari di Kara-Tur e altre terre del lontano oriente) aggiungono un quinto elemento, legno, o usano una classificazione di elementi leggermente diversa. Altri ancora concordano sui meriti dello studio degli "elementi" energetici degli incantesimi: acido, freddo, elettricità, fuoco, e suono e, talvolta, forza. I chierici, oltre ai domini relativi agli elementi classici, mischiano un po' le cose aggiungendo i domini Vegetale e Animale, con i chierici dei signori elementali a complicare le cose. Altri maghi insistono sul fatto che i geni rappresentino le vere essenze elementali e parlino della connessione tra gli spiriti elementali e il Piano Materiale.

In breve gli incantatori non riescono a raggiungere un accordo su cosa siano gli elementi o quale sia la magia elementale, di conseguenza esiste una grande varietà di "maghi elementali" anche nell'ambito dello stesso tipo di elemento.

Di fatto, gli specialisti dei vari elementi presentano certe analogie. Tendono a vestire nei colori confacenti al proprio elemento, proclamano il proprio elemento superiore a tutti gli altri, rifuggono incantesimi del tipo elementale ad essi contrapposto (se di una tale concezione si può parlare veramente), e si concentrano preferibilmente sulla magia relativa al loro elemento rispetto ad ogni altro tipo di incantesimo. Gli elementalisti del tipo classico sono i più comuni.

Gli elementalisti dell'aria sono spesso evocatori, poiché quella scuola ha il maggior numero di incantesimi legati alla nebbia, alle nuvole e al gas. Halruaa ha una percentuale leggermente più alta di elementalisti dell'aria in rapporto agli altri incantatori elementali dovuta forse alle sue navi volanti o ai suoi legami con le antiche città galleggianti di Netheril. Tra tutti i vari tipi di energia magica, gli elementalisti dell'aria si affidano soprattutto all'elettricità.

Gli elementalisti della terra si specializzano spesso negli incantesimi di trasmutazione, dal momento che molti di quegli incantesimi si basano sulla terra, la pietra e il metallo. Solo pochi intraprendono il sentiero dell'evocazione. Gli elementalisti della terra si affidano soprattutto agli incantesimi ad energia acida quando non ricorrono alla magia

legata "puramente" alla terra. Sono comuni tra le genti del deserto e delle montagne.

Gli elementalisti della terra sono sovente degli invocatori, specializzati spesso nelle battaglie magiche. Molti optano per il talento Sostituzione Energetica (vedi il paragrafo "Talenti" nel capitolo successivo) per avere a disposizione una rosa più ampia di incantesimi del fuoco tra cui scegliere.

Un elementalista del fuoco costituisce il tipo più distinguibile tra i maghi elementali, e in nessun altro posto se ne trovano di più come a Thay, ove Kossuth il Signore del Fuoco è una divinità molto rispettata.

Gli elementalisti dell'acqua solitamente non si specializzano in una scuola di magia particolare, tuttavia prediligono le abiurazioni, le divinazioni e certi tipi di ammaliamenti. Hanno soprattutto in gran conto l'energia del freddo rispetto a qualsiasi altro tipo di energia magica. Molti provengono dalle terre circostanti il Mare delle Stelle Cadute.

Alta magia elfica

"L'alto mago elfico era antico, lo era persino per il suo stesso popolo. Eppure ancora si ergeva al centro del grande cerchio, attingendo potere magico dai maghi e dagli apprendisti elfi, e incanalando energia vitale dagli altri elfi del secondo cerchio. Sebbene il vecchio parlasse in un sussurro, troppo lieve per potere essere udito da chiunque altro, l'energia del suo incantesimo risuonava nel sangue elfico dei presenti con la voce dei loro antenati e attraverso i loro legami con la Trama: mormhaor sykerylor, mormhaor sykerylor, la tempesta mortale, la tempesta mortale.

Tutti erano in grado di avvertire la terribile magia in atto, ma nessuno era preparato al suo manifestarsi: una foschia che era al contempo un tessuto nero e olivastro, con piogge acide e nauseabondo icore. La nebbia strisciò attraverso il cielo come fosse una cosa viva e terrificante e ricadde su Miyeritar, lacerandola come una bestia impazzita. Laddove si posava, la pietra bruciava, il legno si sgretolava e la terra diveniva sterile. La tempesta si protrasse per molti mesi, e quando finalmente si disperse, la sconfitta nazione di Miyeritar e la sua foresta erano scomparse, al loro posto rimaneva solo una desolazione avvelenata. Così nacque Alta Brughiera".

—dagli appunti di un divinatore folle di Halruaa, data sconosciuta

I più potenti e anziani elfi maghi vengono talora iniziati ad un livello di magia superiore noto con il nome di alta magia elfica. Tale magia oltrepassa i limiti dei normali incantesimi, riuscendo ad essere efficace su aree vastissime o su centinaia di persone in un sol colpo. L'alta magia richiede decenni di studio e la sua esecuzione necessita giorni e giorni di preparazione e l'impiego dell'energia collettiva di decine o persino centinaia di partecipanti, ed è in grado di produrre favolosi effetti magici che non possono essere raggiunti senza un tale dispendio di tempo, risorse ed energie personali. Esempi di alta magia sono quei rituali in grado di guarire centinaia di persone in un sol colpo, o creare vari oggetti magici contemporaneamente, ripristinare vaste porzioni di foreste o distruggere un'intera città utilizzando un concentrato di forze della natura. La manifestazione più famosa di alta magia elfica consiste nella creazione di un *mythal*, una barriera magica in grado di difendere un'intera città.

L'alta magia elfica è incredibilmente rara e viene insegnata solo ad un selezionato e ristretto numero di elfi considerati degni e volitivi abbastanza da apprenderla. Si dice che chiedere di apprenderla denoti il fatto di non essere ancora pronti a farlo, ed è inoltre possibile che la pratica dell'alta magia scompaia entro una generazione a meno che gli anziani tra gli elfi non prendano in considerazione di insegnarne l'uso ad un numero maggiore di apprendisti. Tenendo conto del suo potenziale distruttivo per il mondo e per la Trama nel caso non venga utilizzata correttamente, molti maghi conservativi preferirebbero che l'alta magia non venisse più praticata.

Magia delle gemme

Thorik scrollò via gli ultimi bocconi di icore dalla sua ascia, quindi ne sbatté il manico per terra in una sorta di autocongratulazione. "Accidenti, questo si è stato un bel combattimento. Quei ghoul erano i più coriacei che avessi mai incontrato".

"Certo di gran lunga più potenti di quanto avrei potuto distruggere sfruttando il potere di Lathander", convenne Randal, mentre lucidava il suo simbolo sacro.

"Allora vogliamo vedere o no cosa si nasconde dietro la porta a cui erano di guardia?" chiese Tasheira. "Questa era la tomba di un mago, ragion per cui potrebbe esserci della roba piuttosto interessante".

"Aspettate" intervenne Colmarr. "In queste rune c'è qualcosa di familiare. Sono in Draconico. Non sono sicuro di riconoscere il linguaggio...per il respiro di Mystra, si tratta del Loross". In risposta agli sguardi vuoti aggiunse. "La nobile lingua di Netheril. Si dice che secoli or sono abbiano costretto il mio popolo in schiavitù".

Il nano sollevò le sopracciglia. "Ah, la porta di un mago, allora. Ecco spiegata la gemma al centro, invece di una maniglia come si deve. Prendila, Tasheira."

"E se mi limitassi a spingere la gemma?"

"No!" esclamò Colmarr, troppo tardi.

Il loro mondo divenne fuoco.

Di tanto in tanto gli avventurieri recuperano qualche bel gingillo da un tesoro da tempo perduto solo per scoprire più tardi che la pietra preziosa è in realtà una trappola mortale lasciata come esca per qualche povero sciocco da un maestro orefice scomparso ormai da tempo. Altri avventurieri ritrovano oggetti che assicurano loro un incantesimo benigno se toccati, riducendosi in polvere quando la loro magia viene attivata. Oggetti di tal sorta sono l'eredità della magia delle gemme, un'arte da lungo tempo dimenticata che solo di recente è tornata a rivivere in certe parti di Faerûn.

La magia delle gemme, così come quella delle rune, è la pratica di imprimere incantesimi ad oggetti così che si possa attivarli in un secondo tempo. Anche se comporta la distruzione delle gemme utilizzate, quella delle gemme è una magia versatile e più rapida di altri metodi di creazione di oggetti magici.

Gemme sintoniche

Chi fa uso della magia delle gemme, vale a dire un personaggio in possesso del talento Sintonizzare Gemme, descritto nel capitolo successivo, può lanciare un incantesimo su di una gemma e stabilire le condizioni del suo rila-

scio: a tempo, a tocco, oppure in prossimità di una creatura o di un oggetto descritto da caratteristiche fisiche osservabili. La gemma non può essere predisposta ad attivarsi seguendo dei meccanismi basati sulla classe, Dadi Vita o livello, ma potrebbe essere predisposta ad attivarsi attraverso il tocco o in prossimità di una creatura di un particolare tipo, di una data razza, allineamento o aspetto.

Fissare un incantesimo in una data gemma richiede che l'incantatore prepari l'incantesimo che desidera imprimere, si doti di una gemma del valore di almeno 50 mo per ogni livello dell'incantesimo che sarà utilizzato e trascorra 1 ora in più oltre il normale periodo di tempo per il lancio dell'incantesimo perché il procedimento vada a buon fine.

Il personaggio che sintonizza la gemma può stabilire il livello dell'incantatore, fissandolo tra quello minimo necessario a lanciare l'incantesimo e il suo livello personale. Una gemma può essere sintonizzata esclusivamente con un singolo incantesimo. La gemma magica ha un prezzo base di 50 mo per livello di incantesimo moltiplicato per il livello dell'incantatore (un incantesimo di livello 0 vale come 1/2 livello). Occorre spendere 1/25 del suo prezzo base in termini di PE ed esaurire materiali grezzi che costano la metà del prezzo base. Il prezzo di mercato di una gemma magica è pari al suo prezzo base più il suo valore intrinseco come gemma.

Qualsiasi decisione prendesse l'incantatore durante il lancio dell'incantesimo dovrà essere effettuata quando la gemma è sintonizzata. Il rilascio dell'incantesimo provoca la distruzione della gemma. Rendere una gemma sintonica non la altera fisicamente in nessuna maniera conosciuta, benché essa irradi magia. Riconoscere che una gemma è sintonica richiede una prova di Conoscenze (arcane) (CD 25).

Attivare le Gemme

Quando una gemma è divenuta sintonica, l'incantatore ne determina le condizioni di attivazione. Una gemma può essere attivata attraverso il tocco, attraverso un aumento di tempo (per esempio 24 ore dopo che è stata sintonizzata), oppure quando una creatura del tipo appropriato giunge ad una distanza di 1,5 metri da essa.

Il creatore stabilisce se il bersaglio dell'incantesimo debba essere la creatura che lo attiva o piuttosto la gemma stessa. Un'attivazione a tempo ha sempre come bersaglio la gemma e il suo incantesimo. Se l'incantesimo della gemma ha effetto solo sugli oggetti, allora un oggetto dovrà in qualche maniera attivare l'incantesimo (altrimenti la gemma dovrà avere un'attivazione a tempo).

Se il bersaglio è la gemma ed essa è applicata ad un oggetto (per esempio un'arma, una porta o un qualsiasi altro oggetto di taglia Media o inferiore) oppure se una creatura la indossa a contatto della propria pelle, l'incantesimo avrà effetto sull'intero oggetto o sulla creatura. Per esempio una gemma sintonica con un incantesimo *protezione dal male* potrebbe essere incastonata sul pomello di una spada oppure pendere da una catena portata al collo da un fanciullo. Se l'incantesimo è stato attivato (per esempio a causa della vicinanza di un esterno malvagio), avrà effetto sulla spada o sul fanciullo, fornendo protezione contro quell'esterno. Anche se in questa maniera la gemma si distruggerà, l'oggetto o la creatura non saranno in alcun modo danneggiati.

Il creatore della gemma può toccarla in tutta sicurezza senza provocarne l'attivazione, oppure attivarla deliberatamente se così desidera (spesso infatti gli incantesimi protettivi vengono racchiusi nelle gemme proprio a tal scopo). Tali oggetti magici di protezione sono spesso chiamati *interdizioni gemmate*. Quelle più comuni sono le gemme di *protezione dal male* descritte prima, o le gemme che custodiscono un incantesimo *caduta morbida, protezione dalle frecce,* oppure *pelle di pietra.*

Duello Magico

I due maghi si fronteggiavano, rimanendo ad occhi chiusi e concentrando tutta la loro attenzione l'uno sull'altro. Un momento dopo annuirono quindi cominciarono ad indietreggiare. Tra i due si creò un luccicore a stento visibile, che avvolgeva l'area sferica compresa tra i due incantatori.

Non appena si trovarono ad una distanza di circa 90 metri l'uno dall'altro, si fermarono e il campo luccicante arrestò la sua espansione. L'elfo della luna sollevò la mano destra con le prime due dita puntate in alto. L'umano di Halruaa rispose con un gesto simile. I due annuirono, poi lanciarono due incantesimi a testa.

"Per i Libri Dorati di Nchaser", disse l'elfo rivolto al suo avversario.

"E per l'onore", gli rispose di rimando l'umano. I due entrarono all'interno dell'arena luccicante.

Il duello magico era cominciato.

Gli scontri tra incantatori sono leggendari, e spesso hanno come esito la distruzione di castelli, villaggi e terreni locali. Nel caso di battaglie su ampia scala, quali quella tra Narfell e Raumathar, possono venir distrutte intere regioni, e al loro posto non rimangono che lande desolate, come nel caso della Desolazione Sconfinata. Temendo che simili eventi potessero trasformare il mondo in nient'altro che una zona devastata da una guerra magica (e non desiderando che maghi dotati si annientassero vicendevolmente in battaglie senza scopo), Mystra alterò la Trama così da consentire un sistema di lancio di incantesimi offensivi senza che si provocasse una distruzione totale. Questo sistema divenne infine noto col nome di duello magico, e ogni incantatore arcano di Faerûn è oggi a conoscenza della procedura per invocare questo rito.

Al contrario di maghi assassini e sconsiderati che preferiscono ricorrere al lancio di incantesimi tradizionale (e letale) per risolvere i loro dissidi, la maggior parte degli incantatori più civili colgono con gioia l'opportunità di dar prova della propria abilità in un duello magico. È ormai tradizione che ad ogni fiera magica ve ne sia uno e nelle fiere di un certo spessore se ne programmano due o più, con in palio premi per i vincitori, e scommesse sugli esiti dei duelli.

Di norma un duello magico ha solo due partecipanti, anche se ci sono state volte in cui si sono affrontati contemporaneamente tre incantatori, oppure si sono fronteggiate coppie di avversari. Le regole di un duello magico rimangono le stesse indipendentemente dal numero dei partecipanti.

Qualificarsi

Al fine di prendere parte ad un duello magico, una creatura deve essere capace di lanciare incantesimi arcani alla maniera di uno stregone o di un mago. Le capacità magiche o soprannaturali non conferiscono la conoscenza appropriata per dare inizio ad un duello magico, e neppure gli oggetti magici

Illustrazione di Carlo Arellano

Duello magico

che garantiscono capacità magiche ai non incantatori. Qualsiasi tentativo di partecipare alla preparazione di un duello magico (vedi sotto) da parte di una creatura che non sia in possesso dei requisiti necessari causa il fallimento del tentativo stesso, e il duello magico non comincia.

Dichiarare un Duello Magico

Quando un mago ne sfida un altro, lo sfidante può proporre un duello magico. Se non è lo sfidante a proporre una tale soluzione, colui che viene sfidato può sempre proporla a sua volta; rifiutare di accettare tale offerta equivale ad ammettere che ci si prefigge l'uccisione del proprio avversario.

Preparativi per un Duello Magico

Un duello magico necessita di una fase di preparazione che si esplica in sei momenti.

Sintonizzazione: I partecipanti devono fronteggiarsi e concentrarsi per 1 intero round, armonizzandosi l'uno con l'altro ed entrambi con la Trama. Si riesce ad entrare in sintonia solo se lo si desidera liberamente (il che è molto diverso, per esempio, se si è convinti tramite un incantesimo *charme*).

Definire le dimensioni: I duellanti determinano poi le dimensioni e la forma dell'arena del combattimento. Se non riescono a mettersi d'accordo su questo punto, effettuano prove di caratteristica contrapposte (ricorrendo alla caratteristica da cui sarebbero determinati i loro incantesimi bonus), chi vince ha il diritto di scelta.

La dimensione minima di un'arena di un duello magico è quella di un cubo avente spigolo pari al doppio della somma dei livelli da incantatore arcano di tutti i partecipanti moltiplicata per 30 cm (arrotondando per difetto al multiplo di 1,5 metri più vicino). La sua dimensione massima è quella di un cubo avente spigolo pari al prodotto dei livelli da incantatore arcano di tutti i partecipanti moltiplicati per cinque. Per esempio, l'arena di un duello magico tra uno stregone di 5° livello e un mago di 4°, avrebbe una dimensione minima pari ad un cubo avente uno spigolo di 4,5 metri (4 + 5, x 2, x 30 cm = 5,4 metri, che, arrotondato per difetto al multiplo più vicino di 1,5 metri, dà come risultato 4,5 metri), e una dimensione massima pari ad un cubo avente uno spigolo di 30 metri (4 x 5, x 5, x 30 cm = 30 metri). Per questo calcolo si applica esclusivamente il livello di incantatore più alto di un personaggio. In maggioranza i maghi preferiscono le arene più grandi in modo da avere una maggiore manovrabilità.

Non è necessario che l'arena abbia una forma cubica, per quanto le dimensioni fornite in precedenza stiano ad indicare il volume massimo dell'area. Infatti l'arena del duello magico ha spesso una forma particolare per adattarsi a terreni irregolari e per escludere o, al contrario, includere certi generi di ostacoli. Una volta stabilite la dimensione e la forma, l'area si configura: occorre 1 round per ogni partecipante.

Un luccichio chiaramente visibile nell'aria definisce i confini dell'arena. Animali e parassiti rifuggono la zona. Simili creature all'interno dell'area dovranno superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + 1 per ogni partecipante) ad ogni round o resteranno spaventate. Questi sintomi scompaiono nel momento in cui la creatura in questione abbandona l'arena.

Definire la preparazione: Prima che il duello magico abbia inizio tutti i partecipanti devono stabilire di comune accordo il numero di round consentiti ad ogni mago per il lancio degli incantesimi. Il numero standard è compreso da 1 a 3 round; preparazioni più lunghe di solito danno luogo a una situazione di stallo perché i partecipanti divengono troppo ben protetti per colpirsi l'un l'altro. Gli incantesimi rapidi o gli incantesimi extra derivanti da un'azione parziale accelerata sono consentiti durante questo periodo, anche se utilizzarli è considerato poco leale. Se i combattenti non rie-

scono a raggiungere un accordo, effettueranno prove delle loro caratteristiche contrapposte (come spiegato in precedenza) al fine di fissare il tempo della preparazione.

Prepararsi al duello: I partecipanti si posizionano lungo il perimetro dell'arena alla stessa distanza e utilizzano il tempo di preparazione concordato per lanciare su loro stessi gli incantesimi. In tal modo gli unici incantesimi in grado di penetrare l'area dell'arena dall'esterno sono gli incantesimi di contatto e quegli incantesimi che hanno effetto sull'incantatore; tutti gli altri incantesimi sono soppressi come se fossero all'interno di un *campo anti-magia*.

Entrare nell'arena: Scaduto il tempo della preparazione, tutti i partecipanti fanno il loro ingresso nell'arena contemporaneamente. Un partecipante che non entra in tempo (ad esempio, perché temporeggia per lanciare un altro incantesimo, anche se si tratta di un incantesimo rapido) abbandona il duello magico.

Inizio del duello magico: Quando tutti i partecipanti sono entrati nell'arena, il duello magico ha inizio. Si tirano i dadi per stabilire l'iniziativa normalmente (non ci sono round di sorpresa), sebbene all'inizio di un duello magico nessun combattente si consideri colto alla sprovvista.

Effetti di un duello magico

Un duello magico differisce da un normale combattimento in vari modi.

Portata limitata: Gli incantesimi lanciati durante un duello magico non oltrepassano i confini dell'arena. Una *palla di fuoco* lanciata contro un mago in prossimità dei bordi dell'arena non si estende nell'area esterna ad essa. I mostri evocati all'interno dell'arena non sono in grado di attraversarne i confini, essi vengono infatti respinti al suo interno come vi fosse un *cerchio magico* del tipo appropriato. Questo consente agli spettatori del duello magico di assistere alla gara in tutta sicurezza.

Azione di controincantesimo: Oltre alle normali azioni durante il proprio turno di combattimento, ogni partecipante ha diritto ad un'azione di controincantesimo ad ogni round. Quest'ultima può essere impiegata in qualsiasi momento del round e funziona come se il mago avesse pronta un'azione di controincantesimo contro un altro incantatore.

Ad esempio, Ghorus Toth è un Mago Rosso impegnato in un duello magico contro Henyaek, un necromante di Halruaa. Henyaek ha un punteggio di iniziativa più alto e quindi attacca per primo lanciando una *palla di fuoco* contro il suo avversario di Thay. Ghorus Toth effettua la sua prova di Sapienza Magica e usa la sua azione di controincantesimo per contrastare la *palla di fuoco* di Henyaek, lanciando la propria *palla di fuoco*. Ghorus, al suo turno, lancia contro Henyaek un incantesimo *fulmine*. Il necromante ha ancora a disposizione un'azione di controincantesimo gratuita (infatti non l'ha impiegata in questo round), ma non ha pronti né un incantesimo *fulmine* né un *dissolvi magie*, di conseguenza non è in grado di controincantare ed è colpito dal *fulmine*.

Il mago può inoltre usare la sua normale azione standard per preparare un altro controincantesimo, ottenendo la possibilità di controincantare due incantesimi per round.

Oggetti magici limitati: Dal momento che un duello magico è concepito come una gara di incantesimi tra due maghi, utilizzare oggetti magici per attaccare direttamente l'avversario viola l'intento del duello magico. Utilizzare un oggetto in tal modo comporta la squalifica del mago dalla gara. Utilizzare un oggetto per evocare un mostro, per creare un *muro di forza*, o un altro effetto magico che non attacca direttamente l'avversario (in pratica, qualsiasi cosa che non porrebbe fine ad un incantesimo *invisibilità*) non comporta la squalifica di un partecipante.

Danni debilitanti: Un duello magico è un combattimento non letale. È impossibile morire in un duello magico. Qualsiasi cosa provochi danni ai punti ferita, causa qui danni debilitanti. Le creature divenute incoscienti a causa di danni debilitanti sono considerate "uccise" ai fini delle regole vigenti in un duello magico.

Danni o risucchio di caratteristica: I danni alle caratteristiche possono sempre capitare in un duello magico, sebbene una creatura il cui punteggio di Costituzione sia ridotto a 0 (o che morirebbe a causa dei punti ferita persi per una riduzione della Costituzione) non muoia. Il suo punteggio di Costituzione rimane invece al valore minimo sufficiente a mantenerla in vita: la creatura è incosciente e viene trattata come "uccisa" ai fini del duello magico. In un duello magico gli attacchi che causerebbero altrimenti un risucchio di caratteristica causano invece danni alle caratteristiche.

Dimezzare i danni: Tutti gli attacchi che provocano danni ai punti ferita, alle caratteristiche o risucchio delle caratteristiche causano la metà dei danni normali (e, come si è detto in precedenza, tale danno sarà di tipo debilitante). Tale regola si applica ad ogni cosa all'interno del duello magico, persino agli attacchi portati da creature evocate. Ciò fa sì che il duello magico non si limiti ad essere una gara tra chi è in grado di attivare per primo l'incantesimo più potente.

Attacchi letali: Gli attacchi nei quali colui che si difende rimarrebbe ucciso sul colpo (quali *disintegrazione, dito della morte* e *parola del potere, uccidere*) infliggono invece danni debilitanti pari alla metà dell'ammontare massimo normale dei punti ferita del difensore.

Invulnerabilità dell'arena del duello magico: Nessuna magia conosciuta è in grado di alterare l'esistenza di un'arena del duello magico. Essa non può essere dissolta o alterata in altro modo dai partecipanti o dagli spettatori.

Interferenze esterne

Se una creatura che non sia uno dei duellanti entra nell'arena dall'esterno (sia attraverso un movimento convenzionale sia attraverso mezzi extraplanari come per esempio attraverso il Piano Etereo o tramite *teletrasporto*), il duello magico termina immediatamente come se tutti i partecipanti dichiarassero parità (vedi sotto). Allo stesso modo, se un'arma o l'effetto di un attacco penetra nell'arena, l'attacco fallisce e il duello magico termina immediatamente come se tutti i partecipanti dichiarassero parità.

Gestire un duello magico tra PG

Se i PG sono avversari in un duello magico, nessuno dei due deve dichiarare gli incantesimi che intende usare fino a quando il suo avversario non abbia (a) deciso di impiegare il controincantesimo che ha a disposizione, e (b) effettuato la prova di Sapienza Magica (CD + il livello dell'incantesimo).

Termine di un duello magico

Quando un duello magico termina, tutti i partecipanti guariscono da tutti i danni debilitanti o danni alle caratteristiche subiti durante il combattimento. Gli incantesimi lanciati durante il duello svaniscono come se fossero dissolti. Lo stesso avviene agli effetti persistenti degli incantesimi lanciati (quali malattie o veleni derivanti dagli incantesimi o mostri evocati). La magia che ha creato l'arena finisce e gli incantesimi che venivano da essa annullati (come quelli non limitati all'incantatore stesso e quelli non di contatto lanciati dai duellanti prima del loro ingresso nell'arena) ricominciano a funzionare normalmente.

Un duello magico può terminare in molti modi.

Sconfitta dell'avversario: Quando rimane una sola persona all'interno dell'arena magica che non sia stata "uccisa" allora quella persona è la vincitrice del duello magico.

Eliminazione dell'avversario: Qualsiasi partecipante che abbandoni l'arena si considera espulso dal duello magico. L'espulsione avviene sia quando l'abbandono dell'arena è intenzionale, sia quando avviene a causa di una creatura o di un incantesimo che sospingono all'esterno uno dei partecipanti, ma non si applica quando si ricorre ad incantesimi quali *intermittenza, porta dimensionale* o *teletrasporto* per spostarsi all'interno dell'arena. Se tutti i partecipanti tranne uno abbandonano l'arena, quest'ultimo si considera il vincitore.

Squalifica: Un partecipante squalificato da un duello magico è considerato come una semplice influenza esterna sul duello magico (sebbene non ponga fine al duello automaticamente solo per il fatto di trovarsi all'interno dell'arena). Se dovesse rientrare nell'arena dopo averla in precedenza abbandonata, e ricorresse alla magia o portasse attacchi contro uno qualsiasi degli altri partecipanti, il duello magico terminerebbe a causa dell'interferenza esterna come in precedenza descritto.

Tempo: Un duello magico termina automaticamente allo scadere di 1 ora. Se non si è verificata nessuna delle condizioni che portano alla vittoria di uno dei partecipanti, il duello magico si dichiara concluso in parità.

Parità: Se tutti i partecipanti attivi (non "uccisi") dichiarano verbalmente che il duello si conclude in parità, la gara ha termine.

Fuoco Lunare

L'Alta Iniziata Courynna Facerryl versò il latte e il vino sull'altare di Selûne intarsiato di pietra lunare, prese quindi a danzare intonando per la dea la sacra preghiera. I suoi movimenti venivano ripetuti da diciassette giovani chieriche della fede, onorate di poter presenziare alla cerimonia. Infine l'Alta Iniziata e le sue assistenti caddero al suolo, esauste per i propri sforzi.

Una bianca luminescenza apparve sull'altare, avviluppando le offerte e fluendo verso i fedeli.

"Questa è una notte benedetta" disse Courynna "ed è un buon segno per voi tutte che Nostra Signora d'Argento vi consideri degne di vedere il suo dono". La luminescenza si era infine allungata tanto da sfiorare le mani di una delle chieriche novizie. "E sembra che abbia in serbo qualcosa di molto speciale per te, Maera". La luminescenza indietreggiò nuovamente fino all'altare e qui indugiò, trasformandosi. "Svelte, raccogliete il sacro fuoco lunare. Non abbiamo molto tempo".

Uno dei sacri rituali di Selûne è chiamato il Mistero della Notte, e deve essere compiuto almeno una volta all'anno dall'alta sacerdotessa della dea. Il rituale è spossante e prevede offerte di vino e latte che vengono versati sopra un altare consacrato nelle notti di plenilunio. A volte, quando la Vergine della Luna è particolarmente favorevole, trasforma il liquido così mischiato nel *fuoco lunare*, un fluido animato, luminoso e opalescente, che ha la consistenza della crema. Il *fuoco lunare* fluisce dall'altare per avvolgere esseri e oggetti, spesso conferendo loro poteri magici. Ciò che ne rimane diviene inerte e prende il nome di *balsamo del fuoco lunare*. Viene custodito dai chierici di Selûne in speciali arnie di ceramica translucida (vedi il capitolo sugli oggetti magici). Il balsamo viene dato a quanti svolgono servizi straordinari per il culto. I chierici di Selûne considerano il *fuoco lunare* (e il *balsamo del fuoco lunare*) una sostanza sacra e non si risparmiano per recuperarla nel caso in cui venga rubata.

Gli oggetti che vengono di norma creati dal *fuoco lunare* sono *bracciali della luna, mantelli lunari, stille di luna* e *respiro di luna* (vedi il capitolo sugli oggetti magici). Di solito vengono creati dal *fuoco lunare* oggetti di tal sorta del valore compreso tra 5.000 e 10.000 mo e, di norma, dopo la creazione rimane *balsamo del fuoco lunare* sufficiente a riempire 1d6 vasi.

Magia Runica

Il vecchio nano posizionò lo scalpello sulla pietra. Concentrando la mente nella preghiera rivolta allo Spirito Forgiatore, iniziò ad incidere una linea al centro della superficie. Un'altra linea seguì la precedente e una curva divise in due parti uguali le due linee. Subito le linee incise cominciarono a rilucere debolmente di una sfumatura rosso scura. La forma più netta che si andava delineando era quella del martello di Moradin.

L'artigiano non si affrettò. Sapeva che occorreva tempo per simili lavori, e la sua arte era più vecchia del trisavolo del suo trisavolo. Presto avrebbe terminato di scolpire la sua potente runa di guarigione.

La magia runica è un mezzo per racchiudere incantesimi all'interno di oggetti sotto forma di rune magiche attivate a contatto. Praticata tradizionalmente da nani e giganti, la magica runica iniziò poi a diffondersi, imponendosi anche in zone diverse dalle montagne e dai tunnel che costituiscono le ancestrali dimore dei giganti e del popolo valoroso. La magia runica è ampiamente descritta nell'*Ambientazione di* Forgotten Realms.

Fuoco Magico

Artigli d'osso rastrellavano stridendo di tormento la sua schiena. Fu quasi sopraffatta dal dolore.

Shandril aprì gli occhi e cercò il dracolich. Sollevandosi sulle mani e sulle ginocchia, Shandril si voltò e scorse Shargrailar accanirsi di nuovo contro di lei, vide i suoi gelidi occhi scintillare nel cranio crudele, gli artigli stesi a fendere e lacerare. L'ex ladra di Deepingdale incontrò lo sguardo raggelante del dracolich e rise.

Dai suoi occhi proruppero fiamme sotto forma di due raggi infuocati che andarono a colpire gli occhi del drago non morto.

Delle fumate eruppero, poi Shargrailar urlò. Le ali d'osso

Fuoco lunare

Illustrazione di Michael Dubisch

si contorsero per l'agonia. Shandril stava ancora ridendo del proprio trionfo quando lanciò sul dracolich accecato un inferno di fiamme bianche. Shargrailar annaspò l'aria, avvampando, poi stramazzò al suolo con un tonfo sordo.

—dal romanzo *Il Fuoco Magico*

Il fuoco magico è magia pura, decontaminata e controllata. Nelle manifestazioni benefiche si materializza come una fonte di luce argentea e di energia curativa. In battaglia è uno spruzzo ustionante blu e bianco di luminosità distruttiva. Il fuoco magico è descritto nella sua forma base nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, e quivi approfondito.

In molti ritengono che l'abilità soprannaturale nota come fuoco magico sia, per ogni generazione, riservata ad un'unica persona, ma informazioni recenti indicano che si tratta di una credenza errata e che quelli che adoperano il fuoco magico siano in realtà più numerosi di quanto non si ritenga. Chi nasce con la capacità di utilizzare il fuoco magico possiede il talento Dono del Fuoco Magico, descritto nel capitolo seguente.

Una persona dotata del fuoco magico è in grado di compiere imprese straordinarie, dipendenti dalla sua abilità, dal talento e dalla quantità di energia magica che ha dentro di sé in quel momento. In generale, il fuoco magico può essere usato per guarire, creare getti di fuoco distruttivo o assorbire gli effetti magici con cui viene in contatto, anche se gli effetti variano in base alle circostanze e a chi lo usa. Chi ha talento può lanciare getti multipli in una volta sola o addirittura volare (vedi la classe di prestigio del canalizzatore del fuoco magico, nel capitolo successivo).

Assorbire l'energia degli incantesimi

Chi usa il fuoco magico può preparare un'azione per assorbire gli incantesimi diretti su di lui come se l'incantatore stesso fosse una *verga di assorbimento*. Riceve un livello di energia di fuoco magico per ogni livello di incantesimo assorbito e può immagazzinare un numero di livelli di energia di fuoco magico pari al suo punteggio di Costituzione. Una volta raggiunto il proprio limite non potrà più assorbire incantesimi fino a quando non spenda parte dei livelli di energia di fuoco magico immagazzinati.

Se l'effetto di un incantesimo in arrivo avesse un numero di livelli superiore a quello che l'utente è in grado di immagazzinare, allora quest'ultimo assorbirà i livelli fino al suo limite massimo consentito, e quelli in eccedenza saranno divisi per il numero originale di livelli di incantesimo al fine di determinare quale frazione dell'effetto riesce a passare (come per *riflettere incantesimo* tranne per il fatto che chi lancia l'incantesimo non corre mai il rischio di esserne ferito).

Se il punteggio di Costituzione dell'utente diminuisse al punto che il numero di livelli di fuoco magico immagazzinato fosse superiore al punteggio contingente di Costituzione, allora i livelli in eccedenza si scaricherebbero su un bersaglio casuale entro il raggio di azione come fuoco magico distruttivo (vedi sotto).

I livelli di energia di fuoco magico immagazzinati non sono utilizzabili all'interno di un *campo anti-magia*, ma non vanno perduti. Non appena l'utente abbandona il *campo anti-magia*, sarà nuovamente in grado di ricorrere ai livelli di energia di fuoco magico. Un incantesimo *dissolvi magie* o altri incantesimi aventi effetti simili non sono in grado di negare i livelli di energia di fuoco magico immagazzinati. Un personaggio che ha immagazzinato dei livelli irradia magia come se fosse un oggetto magico avente livello dell'incantatore pari al numero dei livelli che ha immagazzinato.

Usare il fuoco magico

Come azione standard, chi utilizza il fuoco magico può spendere i livelli di energia di fuoco magico immagazzinati come un attacco di contatto in mischia o a distanza (raggio massimo 120 metri), infliggendo 1d6 danni da fuoco magico per livello speso (Riflessi dimezza, CD 20). I danni da fuoco magico sono per metà danni da fuoco e per metà potere magico puro. Le creature dotate di immunità, resistenza o

protezione contro il fuoco applicano questi effetti alla metà dei danni. Una creatura può scegliere "fuoco magico" come arma ai fini del talento Arma Focalizzata.

Chi usa il fuoco magico può anche guarire un soggetto a contatto, ristorando 2 punti ferita per livello di energia di fuoco magico speso a questo scopo. Questa non si considera come energia positiva per cui non ferisce i non morti.

A differenza di molte capacità soprannaturali, il fuoco magico è influenzato dagli incantesimi e dagli oggetti magici che interferiscono con le capacità magiche, come una *verga di assorbimento* o una *verga di negazione* (se puntata contro la manifestazione piuttosto che contro l'incantatore). Può essere intralciato o contrastato da *dissolvi magie* e, in teoria, chi usa il fuoco magico potrebbe contrastare il fuoco magico di un altro. Tuttavia, il fuoco magico è una capacità soprannaturale e non provoca un attacco di opportunità quando viene usato, e non è neppure soggetto alla resistenza agli incantesimi.

polle magiche

Molte gilde di maghi ricorrono ad una polla magica: un serbatoio magico di incantesimi da cui i membri possono attingere. (L'Ordine Vigile dei Maghi Protettori, il cui quartier generale è di stanza a Waterdeep, è una di queste gilde; i membri di questa organizzazione sono descritti alla voce "maghi di gilda di Waterdeep" tra le classi di prestigio del capitolo successivo). Generalmente ciascun membro riceve, al momento della sua iniziazione, un focus speciale (per esempio un anello, una spilla, una sciarpa o un qualsiasi altro oggetto facilmente trasportabile). Il focus permette all'incantatore della gilda l'accesso alla polla magica e funziona esclusivamente per il suo possessore. In caso di smarrimento del focus, sarà necessario ripetere l'iniziazione.

Richiamare un incantesimo: È possibile richiamare un incantesimo dalla polla magica a qualsiasi distanza. L'azione del richiamare un incantesimo si considera una capacità magica. Ricorrere a questa capacità richiede che l'incantatore disponga di uno slot di incantesimi aperto e non utilizzato e l'accesso alla capacità di classe *polla magica*. L'incantatore verifica la disponibilità degli incantesimi nella polla magica e può richiamarne uno. Egli può richiamare ogni giorno un numero di incantesimi i cui livelli totali siano uguali o inferiori alla metà del proprio livello di incantatore (in numero minimo di uno). Perciò, 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 non sia troppo alto (vedi sotto).

L'incantesimo, se disponibile, prende corpo nella mente dell'incantatore (in uno slot di incantesimi aperto e del livello appropriato) all'inizio del suo round di azione successivo e può venir usato immediatamente. Tuttavia, se l'incantesimo non dovesse essere utilizzato entro 1 minuto per ogni livello dell'incantatore, svanirebbe come se fosse stato effettivamente lanciato. Né i maghi né gli stregoni possono imparare gli incantesimi in tal modo richiamati, nonostante la loro temporanea presenza nella loro mente.

Disponibilità degli incantesimi: Gli incantesimi presenti nella polla magica cambiano di giorno in giorno, a seconda dei contributi offerti dagli incantatori membri (vedi alla voce "Debito alla polla magica", sotto). La percentuale di probabilità che un dato incantesimo sia disponibile in un dato periodo di 24 ore è pari al 65% meno il 5% per livello dell'incantesimo. Ad esempio, per un dato incantesimo di 1° livello esiste una probabilità del 60% che sia disponibile. D'altro canto, per un dato incantesimo di 9° livello tale possibilità è solo del 20%. Se un incantesimo è disponibile e viene richiamato, l'incantatore può tentare in seguito di richiamare lo stesso incantesimo calcolando la stessa possibilità di trovarlo disponibile meno il 5%; tuttavia, qualora un incantesimo non fosse disponibile, l'incantatore non potrà verificarne ulteriormente la presenza nella polla magica fino al giorno seguente. Se un dato incantesimo non è disponibile, l'incantatore può verificare la presenza di altri incantesimi fin quando non ne trovi uno disponibile, azione, questa, che non fa scattare altro tempo supplementare in aggiunta all'azione di round completo richiesta per richiamare un incantesimo. Gli incantesimi immagazzinati nella polla magica includono quelli contemplati nella lista degli incantesimi di maghi e stregoni presente nel *Manuale del Giocatore*, oltre a qualsiasi altra fonte indicata dal DM.

Esistono tre stadi di accesso alla polla magica (I-III); *polla magica I* 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° (nella polla magica non sono immagazzinati incantesimi di livello 0).

Debito alla polla magica: Tutte le volte che un incantatore richiama un incantesimo, contrae un debito. Deve pertanto restituire alla polla magica 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 la combinazione di un incantesimo di 2° livello e uno di 3° livello. 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 dalla mente dell'incantatore, oppure utilizza lo slot di incantesimi valido per un giorno nel caso di uno stregone, 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 di incantatore, prima di incorrere in penalità. Perciò un incantatore di 10° livello (stregone di 5° livello, incantatore della gilda di 5° livello) potrebbe contrarre fino a 30 livelli di debito alla 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. Per questo motivo, all'interno di ciascuna gilda 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.

Professionisti della Magia

Mentre nella sua classificazione più semplice la magia si suddivide in arcana e divina, esistono in realtà più di due tipi di magia, come è evidenziato dai diversi tipi di classi di incantatori presentati nel *Manuale del Giocatore*. La *Guida del Dungeon Master* e l'*Ambientazione di Forgotten Realms* introducono altri tipi di incantatori, nuovi tipi di magia, nuovi talenti orientati alla magia, e nuovi utilizzi per le abilità legati allo studio e all'uso della magia. Questi non sono gli unici tipi di magia conosciuti a Faerûn. Maghi antichi ci lasciano in eredità gemme magiche. Certe genti possiedono il puro potere magico senza dover ricorrere a nessun incantesimo. Certi gnomi perfezionano la tecnologia al punto da ottenerne effetti che somigliano a quelli magici. Certi maghi scoprono nuovi utilizzi della metamagia. Gli stregoni ampliano il loro repertorio alterando gli incantesimi di fuoco in incantesimi di acido.

Tutte queste sono forme valide e accettate di pratica magica nel mondo, e ancora non si sta esaminando che la superficie di tutti i tipi di magia possibile, sia tramite diversi mezzi di lancio degli incantesimi, sia tramite forme specialistiche di studio oppure strane alterazioni nella magia stessa. Questo manuale discute di alcune delle forme più note, lasciando le dicerie, le speculazioni e le mistificazioni alle malelingue e ai sedicenti maghi.

Abilità e Talenti

Se la magia è di fondamentale importanza nel mondo di Faerûn e quanti la praticano possono essere alcuni dei più importanti abitanti di quel mondo, essa è molto più che semplice applicazione degli incantesimi. La conoscenza magica è anche complessa, sia sotto forma di abilità migliorate nel tempo, sia sotto forma di capacità speciali che consentono ulteriori usi della magia.

Abilità

Piuttosto che introdurre nuove abilità, questo paragrafo presenta informazioni aggiuntive che possono essere utilizzate unitamente alle abilità descritte nel *Manuale del Giocatore*.

Artigianato

Oggetto	Artigianato	CD
Carta (100 fogli)	Rilegare libri	12
Papiro (100 fogli)	Rilegare libri	10
Pergamena (100 fogli)	Rilegare libri	10
Libro degli incantesimi	Rilegare libri	15
Rune magiche*	varia	20 + livello dell'incantesimo
Tatuaggio magico**	Calligrafia	10, 15 o 20

*Richiede il talento Iscrivere Rune descritto nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

**Utilizzare l'incantesimo *creare tatuaggio magico* descritto nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Cercare

Compito	CD
Individuare *portali* attivi o inattivi (richiede il dominio Portali)	20

Conoscenze (Arcane)

Compito	CD
Riconoscere una runa personale di un incantatore	20
Riconoscere una gemma sintonica	25
Riconoscere che una runa iscritta è magica	25
Riconoscere la resistenza o l'affinità di un materiale	25

Conoscenze (Religioni)

Compito	CD
Identificare il patrono di un oggetto magico religioso	20

Disattivare Congegni

Compito	CD
Disattivare rune magiche	25 + livello dell'incantesimo (lo stesso di una normale trappola magica)

Falsificare

Compito	CD
Fabbricare una pergamena magica o un libro degli incantesimi falso	+5 alla CD di Falsificare

Sapienza Magica

Compito	CD
Identificare l'incantesimo contenuto in una runa iscritta	15 + livello dell'incantesimo
Svelare tutti i poteri di un oggetto auto-identificante	20
Riconoscere se un materiale sia stato costruito magicamente	20
Riconoscere un oggetto magico conosciuto quale oggetto della trama d'ombra (con *individuazione del magico*)	20
Determinare gli esatti confini di una zona di magia selvaggia (richiede 3 round di studio)	25
Riconoscere se un materiale grezzo è stato trattato ai fini della creazione magica	25
Tracciare un cerchio per aumentare il livello dell'incantatore	20 + 5 x incremento di un incantesimo ad area
Comprendere le annotazioni di un libro degli incantesimi straniero	25 + l'incantesimo di livello più elevato del libro

Utilizzare Oggetti Magici

Compito	CD
Emulare il talento Magia della Trama d'Ombra per usare senza rischi un oggetto della trama d'ombra	30

Talenti

I talenti di questo capitolo integrano quelli elencati nel *Manuale del Giocatore* e nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Seguono tutte le regole del *Manuale del Giocatore* al fine di determinare quanti ne possono essere scelti e con che frequenza un personaggio possa ottenerli. Nessuno dei seguenti talenti è un talento regionale.

Aumentare Evocazione [Generale]

Le creature invocate sono al di sopra della media.

Prerequisiti: Incantatore di 2° livello o superiore.

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

Controincantesimi Reattivi [Generale]

Consente di reagire prontamente con un controincantesimo agli incantesimi lanciati dagli avversari.

Prerequisiti: Controincantesimo Migliorato, Iniziativa Migliorata.

Beneficio: Una volta ogni round, è possibile rispondere con un controincantesimo all'incantesimo lanciato da un avversario, pur non avendo preparato questa azione. Per quel round l'azione di controincantesimo sostituisce l'azione normale del personaggio. Non si può ricorrere a questo talento nel caso in cui si venga colti alla sprovvista.

Normale: Se non si è in possesso di questo talento, è necessario preparare un'azione per ogni round in cui si desideri lanciare un controincantesimo (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 152).

Dono del Fuoco Magico [Generale]

L'incantatore è una delle rarissime persone che possiedono il talento innato per controllare la magia pura in forma di fuoco magico.

Beneficio: Si può ricorrere al fuoco magico per assorbire l'energia di un incantesimo, per creare getti di fuoco distruttivo, per guarire gli altri, come descritto nel paragrafo "Fuoco magico" del capitolo precedente.

Speciale: Si può acquisire questo talento solo quando il personaggio è al 1° livello, e solo previa approvazione del DM.

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 di livello zero superiore al (quindi pari al) livello attuale dell'incantesimo.

Incantesimi Ampliati [Metamagia]

Consente di ampliare l'area dell'incantesimo.

Beneficio: Si può alterare un incantesimo ad esplosione, emanazione o propagazione per aumentarne l'area di effetto del 50%. Gli incantesimi che non hanno un'area di effetto delle tipologie descritte non sono condizionati da questo talento. Un incantesimo ampliato utilizza uno slot di incantesimi di tre livelli più alto del normale livello dell'incantesimo.

Incantesimi Tematici [Generale]

L'incantatore ha sviluppato una manifestazione tematica personalizzata dei propri incantesimi, per quanto riguarda gli effetti visivi e uditivi. L'incantatore ottiene migliori risultati quando lancia incantesimi fortemente connessi al proprio tema, e qualsiasi incantesimo lanciato avrà una manifestazione legata al tema scelto dall'incantatore.

Beneficio: Scegliere un tema relativo al lancio degli incantesimi. Gli incantesimi relativi al proprio tema otterranno un bonus di +1 al livello dell'incantatore nel momento in cui vengono lanciati. Aggiungere +5 alla CD di qualsiasi prova di Sapienza Magica effettuata per identificare gli incantesimi lanciati dall'incantatore, che siano o meno incantesimi tematici.

Illustrazione di Carlo Arellano

Incantesimi tematici

Il tema di un incantesimo si compone di due elementi. Il primo è un gruppo di incantesimi principali del proprio tema. Ciò consiste in un incantesimo per ogni livello che l'incantatore è in grado di lanciare. Per esempio, un mago di 5° livello potrebbe scegliere *raggio di gelo, dardo incantato, sciame di palle di neve di Snilloc* e *volare* come incantesimi principali del proprio tema.

Il secondo elemento è un effetto visivo e uditivo comune di tutti gli incantesimi dell'incantatore, come "fuoco", "ghiaccio", o "teschio urlante". Questo effetto speciale non cambia l'incantesimo in alcun modo, al di fuori di potenziare il livello dell'incantatore degli incantesimi selezionati come principali. Ad esempio, se il tema prescelto è "fuoco", allora un incantesimo *dardo incantato* potrebbe apparire in forma di frecce infuocate, per quanto i dardi continuerebbero ad avere un effetto di forza e ad infliggere danni normalmente, e non danni da fuoco. Se il tema prescelto fosse "teschio urlante", un incantesimo *volare* potrebbe fare apparire una decina di teschi ululanti che sollevano l'incantatore e lo fanno volare.

RAFFORZARE INCANTESIMO [GENERALE]

Rende gli incantesimi particolarmente forti e più resistenti del normale alle prove di dissolvere.

Beneficio: Qualsiasi prova di dissolvere un incantesimo rafforzato subisce una penalità pari a -2.

SINTONIZZARE GEMME [CREAZIONE OGGETTO]

Consente di impregnare magicamente una gemma perché custodisca un incantesimo fino al momento della sua attivazione.

Prerequisiti: Intelligenza 13 o più, abilità Artigianato (tagliare pietre preziose), incantatore arcano di 3° livello o superiore.

Beneficio: Consente di immagazzinare un incantesimo arcano in una gemma. È necessario che l'incantesimo sia disponibile per il lancio (o che sia preparato nel caso in cui il personaggio debba preparare gli incantesimi, oppure che gli sia noto per altre vie) e che si abbiano a disposizione le componenti materiali o i focus richiesti dal suddetto incantesimo. Se il lancio dell'incantesimo dovesse ridurre la cifra totale dei PE, occorre pagare il costo all'inizio dell'azione di sintonizzazione della gemma, oltre al costo dei PE necessari a fabbricare la gemma sintonica. Allo stesso modo, le componenti materiali si consumano quando l'incantesimo viene lanciato, ma non avviene lo stesso per i focus (un focus usato per sintonizzare una gemma può essere riutilizzato). Il livello di incantatore dell'incantesimo deve essere sufficiente a lanciare l'incantesimo in questione e non più alto del livello stesso dell'incantatore.

Una gemma può essere sintonizzata solamente con un unico incantesimo. Essa deve avere un valore minimo pari a 50 mo per livello dell'incantesimo che vi sarà immagazzinato. Il prezzo base di una gemma sintonica (escluso il valore intrinseco della gemma stessa) è pari a 50 mo per il livello dell'incantesimo moltiplicato il livello dell'incantatore. Occorre spendere 1/25 del prezzo base in termini di PE e utilizzare materiali grezzi che costino la metà di tale prezzo base. Il processo di sintonizzazione richiede 1 ora più il tempo normale del lancio dell'incantesimo. Il presso di mercato della gemma magica è pari al suo prezzo base più il suo intrinseco valore di gemma.

Per maggiori dettagli sulle gemme sintoniche e sulla magia delle gemme si rimanda al paragrafo "Magia delle gemme" nel capitolo precedente.

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 (arcane).

Beneficio: Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. Si può modificare un incantesimo con un descrittore 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. Ad esempio, *palla di fuoco* acida continua a infliggere danni in una propagazione di 6 metri, ma si tratta di danni da acido e non da fuoco.

Se un incantesimo presenta un effetto secondario, lo fa anche la sua versione alterata. Ad esempio, un incantesimo *grido* può assordare creature e infliggere danno extra alle creature cristalline. Se nell'incantesimo *grido* all'energia sonora viene sostituita quella del fuoco, le creature possono ancora rimanere assordate e le creature cristalline subire ancora danno extra. A volte, tuttavia, gli effetti minori di un incantesimo sono direttamente correlati al suo tipo di energia; ad esempio una *sfera infuocata* può far bruciare oggetti, mentre una *sfera infuocata* solamente sonora o solamente acida non possono.

Quando un incantesimo procura un danno che non si basa sull'energia, quella parte dell'incantesimo non sarà condizionata dal talento Sostituzione Energetica. Ad esempio l'incantesimo *tempesta di ghiaccio* infligge 3d6 danni da impatto e 2d6 danni da freddo. Un incantesimo *tempesta di ghiaccio* elettrica infligge 3d6 danni da impatto e 2d6 danni da elettricità.

Un incantesimo con sostituzione energetica utilizza uno slot di incantesimi di livello zero superiore al (quindi pari al) livello attuale dell'incantesimo.

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

classi di prestigio

Le classi di prestigio descritte di seguito sono disponibili per i personaggi in aggiunta a quelle presentate nella *Guida del Dungeon Master* e nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

canalizzatore del fuoco magico

Il fuoco magico è l'energia stessa della Trama. La maggior parte di coloro che posseggono il "dono", non hanno mai il tempo o l'opportunità di sviluppare questa abilità. Quanti si esercitano realmente con il fuoco magico sono in grado di perfezionare il proprio talento fino a renderlo uno strumento dalle straordinarie capacità, di cui la maggior parte dei dilettanti può avere solo un'immagine sbiadita.

I personaggi di tutte le classi possono divenire canalizzatori del fuoco magico dato che questa abilità non si manifesta seguendo una particolare selezione: gli incantatori di ogni genere hanno quindi facile accesso a questa classe di prestigio.

In qualità di PNG, i canalizzatori del fuoco magico sono di norma individui solitari, dato che potenti organizzazioni sono sempre alla caccia di esseri con capacità insolite da usare come cavie per i loro esperimenti o da avvincere al sentiero del male. Il Culto del Drago è uno di tali gruppi, responsabile di aver costretto molti canalizzatori del fuoco magico a darsi alla macchia. La più famosa tra questi è Shandril Shessair, che passò la vita a fuggire prima di riuscire a distruggere un nutrito numero di seguaci del Culto e scoraggiare l'interesse che mostravano per lei. La maggior parte dei canalizzatori del fuoco magico desiderano solo essere lasciati in pace, per quanto pochissimi usino il loro dono per raggiungere potere e influenza personali.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un canalizzatore del fuoco magico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arcane) 2 gradi, Sapienza Magica 2 gradi.

Talenti: Dono del Fuoco Magico, Resistenza Fisica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del canalizzatore del fuoco magico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (arcane) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car) 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 della classe di prestigio del canalizzatore del fuoco magico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I canalizzatori del fuoco magico sono competenti in tutte le armi semplici. Non hanno alcuna competenza in nessun tipo di armatura o negli scudi.

***Risucchiare oggetto carico* (Mag):** Come se fosse un'azione standard, un canalizzatore del fuoco magico è in grado di assorbire una carica da un oggetto magico carico che tocca (inclusi gli oggetti ad uso singolo quali pozioni e pergamene), convertendone l'energia in un singolo livello di energia del fuoco magico immagazzinato. Se l'oggetto in questione venisse svuotato del tutto della sua energia, non avrebbe più alcuna proprietà magica (una pozione diverrebbe acqua, una pergamena un semplice foglio bianco). Ad ogni round è possibile assorbire solo una delle eventuali cariche di un oggetto (per esempio solo un incantesimo da una pergamena che ne contiene diversi). Una creatura ha diritto ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10) per evitare che uno degli oggetti che possiede o che trasporta rischi di essere assorbito.

Aumentare scorta (Str): La capacità del canalizzatore di immagazzinare livelli di energia del fuoco magico si moltiplica secondo il valore elencato. Tuttavia i livelli immagazzinati in eccesso secondo il punteggio di Costituzione del canalizzatore del fuoco magico possono rivelarsi pericolosi, producendo effetti diversi a seconda del numero di livelli immagazzinati.

Costituzione +1 a Costituzione x2: Gli occhi del canalizzatore hanno un chiaro luccichio e qualsiasi creatura, oggetto magico o effetto di incantesimo che vengano a contatto con lui gli fanno scaricare 1 livello di energia del fuoco magico sotto forma di un'esplosione di luce. Una volta al giorno il

canalizzatore deve superare una prova di Costituzione (CD 10) o subire 1d6 danni quando il livello di energia immagazzinato si disperde.

Costituzione x2+1 a Costituzione x3: Come alla voce precedente, in più la pelle del canalizzatore brilla (diffondendo luce come una candela), un contatto disperde 1d4 livelli di energia del fuoco magico e il canalizzatore deve effettuare una prova di Costituzione ogni ora.

Costituzione x3+1 a Costituzione x4: Come alla voce precedente, tranne per il fatto che il canalizzatore emana luce come una torcia, percependo una sensazione di bruciore in tutto il corpo (trattare come fosse distratto da un incantesimo che non provoca danni, CD 20 per concentrarsi), e deve effettuare una prova di Costituzione ogni minuto. Un contatto disperde 1d6 livelli di energia del fuoco magico come un incantesimo *lampo* (CD 10 + il numero dei livelli di energia del fuoco magico spesi) lanciato contro il canalizzatore e tutte le creature ad una distanza di 1,5 metri dal canalizzatore stesso.

Costituzione x4+1 a Costituzione x5: Come alla voce precedente, tranne per il fatto che il canalizzatore irradia un calore percepibile (anche se non dannoso) nel raggio di 6 metri, subisce dolore (trattare come fosse distratto da un incantesimo che non provoca danni, CD 25 per concentrarsi), e deve effettuare una prova di Costituzione ad ogni round. Un contatto disperde 2d6 livelli di energia del fuoco magico come un incantesimo *lampo* (CD 10 + il numero dei livelli di energia del fuoco magico spesi) lanciato contro il canalizzatore e tutte le creature ad una distanza di 1,5 metri dal canalizzatore stesso. Quest'ultimo deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) ogni round o essere costretto a convogliare un'esplosione di energia con la massima potenza contro un bersaglio casuale entro un raggio di 9 metri, prima di effettuare un'altra azione qualsiasi.

Canalizzatore del fuoco magico

Illustrazione di Carlo Arellano

Indipendentemente dal numero di livelli di energia del fuoco magico immagazzinati, un canalizzatore può spenderne volontariamente ad ogni round solo un numero pari al suo punteggio di Costituzione (se la dispersione è involontaria, come spiegato in precedenza, non subisce questa limitazione).

Guarigione migliorata (Sop): Al 2° livello, il canalizzatore del fuoco magico può rilasciare livelli di energia del fuoco magico immagazzinati per guarire tramite il contatto. In questo modo vengono ripristinati 1d4+1 punti ferita per ogni livello di energia speso (al posto dei normali 2 punti per livello di energia del fuoco magico).

Arma Focalizzata (fuoco magico): Al 3° livello il canalizzatore del fuoco magico acquista il talento Arma Focalizzata (fuoco magico).

Esplosione rapida (Sop): Al 4° livello, il canalizzatore del fuoco magico può rilasciare due esplosioni di fuoco magico come azione di round completo. All'8° livello le esplosioni aumentano a tre. Ogni esplosione che segue alla prima subisce una penalità cumulativa di -2 al tiro per colpire (-0 per la prima esplosione, -2 per la seconda e -4 per la terza).

***Risucchiare oggetto permanente* (Mag):** Con un'azione standard, un canalizzatore del fuoco magico è in grado di assorbire potere da un oggetto magico permanente che tocca. Se l'oggetto è tenuto in mano o indossato, il canalizzatore deve effettuare un attacco di contatto in mischia per riuscire a toccarlo, azione che provoca un attacco di opportunità da parte del difensore. Il canalizzatore deve effettuare una prova di livello (1d20 + livello di classe) contro una CD pari a 11 + il livello dell'incantatore dell'oggetto per riuscire ad assorbirlo. Un successo significa che le proprietà dell'oggetto sono soppresse (come se influenzato da un *dissolvi magie*) per 24 ore, mentre il canalizzatore acquista livelli di energia del fuoco magico pari alla metà del livello dell'incantatore dell'oggetto.

TABELLA 3–1: CANALIZZATORE DEL FUOCO MAGICO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+2	*Risucchiare oggetto carico*, aumentare scorta 2
2°	+1	+3	+0	+3	Guarigione migliorata
3°	+1	+3	+1	+3	Arma Focalizzata (fuoco magico), aumentare scorta 3
4°	+2	+4	+1	+4	Esplosione rapida 2
5°	+2	+4	+1	+4	*Risucchiare oggetto permanente*, aumentare scorta 4
6°	+3	+5	+2	+5	Volare
7°	+3	+5	+2	+5	Deviare Frecce, aumentare scorta 5
8°	+4	+6	+2	+6	Esplosione rapida 2
9°	+4	+6	+3	+6	Corona di fuoco
10°	+5	+7	+3	+7	Maelstrom di fuoco

Volare (Sop): Il canalizzatore del fuoco magico può spendere livelli di energia del fuoco magico per volare come se ricorresse all'omonimo incantesimo. Ogni livello speso gli consente di volare per 1 minuto. Il canalizzatore del fuoco magico lascia una chiara scia luminosa che scompare dopo 1 round.

Deviare Frecce (Sop): Il canalizzatore del fuoco magico acquista il talento Deviare Frecce, ma invece della mano, per deviare la traiettoria del dardo ricorre ad un livello di energia del fuoco magico. Di conseguenza se non ha livelli di energia disponibili non è in grado di ricorrere a questa capacità.

Corona di fuoco (Sop): Rilasciando 10 livelli di energia del fuoco magico, un canalizzatore può far comparire una corona di fuoco, che avrà l'aspetto di un'aureola di fuoco magico che gli circonda il capo e produce luce allo stesso modo dell'incantesimo *luce diurna*. La corona di fuoco gli fornisce una riduzione del danno 10/+1 e distrugge automaticamente tutte le armi non magiche che lo colpiscono (dopo aver inflitto danno, se previsto). La corona di fuoco conferisce inoltre al canalizzatore una resistenza agli incantesimi pari a 32 (comportandosi come l'incantesimo *resistenza agli incantesimi*). Perché possa mantenerne la presenza sul proprio capo, un canalizzatore del fuoco magico deve spendere 10 livelli di energia del fuoco magico per ogni round, come azione gratuita. La corona di fuoco non interferisce con le azioni del canalizzatore, incluso uso di altre capacità relative al fuoco magico.

Maelstrom di fuoco (Sop): Il canalizzatore può rilasciare energia del fuoco magico in tutte le direzioni in una propagazione del raggio di 6 metri, infliggendo 1d6 danni per ogni livello di energia del fuoco magico speso a tutte le creature della zona circoscritta (Riflessi dimezza, CD 10 + livello della classe + modificatore di Carisma).

Danzatore Magico

I danzatori magici sono una sorta di incantatori dinamici che attingono all'energia semiprimigenia della musica e della danza per infondere potere alla loro magia. Similmente agli stregoni o ai bardi, creano la magia quando ne hanno bisogno, attingendo da un vasto repertorio di incantesimi, tuttavia si tratta di un metodo che li affatica. Alcuni li chiamano cantori magici, ma la componente principale della loro magia è la danza e quindi il termine "cantori magici" viene spesso confuso con un termine gergale che indica i maghi "creatori magici".

La maggior parte dei danzatori magici sono principalmente stregoni o bardi, ma pure alcuni maghi ritengono allettante intraprendere questa "strada" e a volte anche i chierici di divinità quali Milil, Sharess e Oghma seguono le orme dei danzatori magici. Personaggi di altre classi non divengono quasi mai danzatori magici, che annoverano tra le loro fila un numero più consistente di donne.

I danzatori magici PNG si uniscono spesso agli spettacoli ambulanti di menestrelli, bardi e danzatori. Le loro capacità artistiche sono notevoli e la mobilità del gruppo aiuta ad evitare di attirare su di sé attenzioni indesiderate. Certi incantatori più conservatori disprezzano i danzatori magici e molta gente comune li teme accusandoli di aggregarsi con gli immondi.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un danzatore magico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Acrobazia 4 gradi, Concentrazione 4 gradi, Intrattenere (danza, altre forme) 6 gradi.

Talenti: Incantesimi in Combattimento, Mobilità, Resistenza Fisica, Schivare.

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del danzatore magico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Professione (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (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 della classe di prestigio del danzatore magico.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni nuovo livello acquisito dal danzatore magico, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi (e incantesimi conosciuti, se applicabile), come se avesse guadagnato un livello pure nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di inserire 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 e così via). Se un personaggio possedesse più di una classe da incantatore prima di divenire danzatore magico, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello da danzatore magico allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Competenza nelle armi e nelle armature: I danzatori magici sono competenti in tutte le armi semplici. Non hanno alcuna competenza in nessun tipo di armatura o negli scudi.

Danza magica (Sop): La danza magica è un mezzo per aumentare l'efficacia di un incantesimo compiendo un vivace ballo magico prima del lancio. I danzatori magici scelgono di applicare ad un incantesimo che desiderano lanciare uno o più talenti di metamagia che conoscono e iniziano la loro danza magica. (Gli incantesimi appartenenti alle scuole di Invocazione e Necromanzia non possono essere potenziati con la danza magica). Una volta eseguita la danza magica, il danzatore effettua una prova di Intrattenere con CD 10 + il livello dell'incantesimo (come modificato dai talenti di metamagia). Se non supera la prova, l'incantesimo non sortisce alcun effetto. In caso di successo invece, l'incantatore lancia l'incantesimo modificato dai talenti di metamagia selezionati (escludendo il livello dell'incantesimo così alterato).

Per ogni incantesimo di livello superiore a quello normale del talento di metamagia che altera l'incantesimo, si richiede un'azione di round completo per la danza magica volta ad alterare l'incantesimo. Il danzatore magico eseguirà la danza per il numero di round richiesti e nell'azione successiva potrà lanciare l'incantesimo con il talento di metamagia

selezionato (se non lancerà l'incantesimo in quel round, l'effetto della danza magica andrà perduto). Per esempio, un danzatore magico potrebbe decidere di potenziare un incantesimo *forza straordinaria*, danzando per 2 round completi (considerando la modifica da apportare al livello dell'incantesimo per gli Incantesimi Potenziati), quindi lanciare *forza straordinaria* (come un'azione standard) con i vantaggi di Incantesimi Potenziati. Non è consentito usare la danza magica in associazione con Incantesimi Immobili e Incantesimi Rapidi. Un danzatore magico deve conoscere il talento di metamagia in questione per poter applicarne gli effetti tramite la danza magica.

La danza magica richiede movimenti prolungati. Un danzatore deve muoversi almeno alla metà della sua velocità come parte della sua azione per ogni round in cui effettua la danza. Tale movimento viene incluso nell'azione di round completo della danza magica e dunque il danzatore non può effettuare uno spostamento di 1,5 metri nei round in cui danza. Mentre la danza magica ha luogo, l'incantatore provoca attacchi di opportunità normalmente, anche se può sempre effettuare prove di Acrobazia per evitarli.

Un danzatore magico può effettuare la sua danza magica in tutta sicurezza un numero di round al giorno pari al suo modificatore di Costituzione più il suo livello nella classe di danzatore magico. Successivamente invece, per ogni incantesimo lanciato attraverso la danza magica, dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il numero complessivo di round spesi danzando magicamente nell'ultimo giorno) per evitare di subire 2 danni temporanei alla Costituzione ed essere affaticato (se fosse già affaticato, il personaggio diverrebbe esausto e sarebbe impossibilitato a ripetere la danza magica fino a quando non tornasse ad essere affaticato).

Se il modificatore di Costituzione di un danzatore magico diminuisce in modo tale che il numero di round di danza magica siano in eccesso rispetto a quelli nei quali poteva effettuare la danza in sicurezza, il danzatore deve immediatamente effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra per ogni round di danza in eccesso; ogni fallimento comporta le penalità elencate sopra.

Danzatore magico

***Danza estasiante* (Mag)**: Una volta al giorno, un danzatore magico di 2° livello può *estasiare* bersagli tramite una danza speciale. L'effetto è identico a quello dell'incantesimo *estasiare*, tranne per il fatto che nessuna componente verbale è richiesta e la danza sostituisce le componenti somatiche. La CD per resistere è pari a 10 + il livello del danzatore magico + il modificatore di Carisma. L'effetto dura quanto la danza del danzatore magico (che per il resto è identica alla danza magica). Al 4° livello il danzatore magico può ricorrere alla *danza estasiante* due volte al giorno.

Eludere (Str): Al 2° livello, un danzatore magico acquista eludere. Se si espone ad un effetto che normalmente permette ad un personaggio di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno (come per esempio *palla di fuoco*), l'incantatore non subisce alcun danno in caso di superamento del tiro salvezza. Eludere può essere usato solo se il danzatore magico indossa un'armatura leggera o non ne indossa alcuna.

Danza armonica (Str): Un danzatore magico di 3° livello può eseguire movimenti di danza coordinati con quelli di un altro personaggio danzante per condividere parte della fatica derivante dal lancio di incantesimi attraverso la danza magica. Il personaggio che assiste deve danzare durante il medesimo round del danzatore magico e quindi effettuare una prova di Intrattenere; per ogni 10 punti della prova, il "costo" della danza magica si riduce di 1 round (fino ad una riduzione massima di 3 round per un risultato di 30 o maggiore). Questo non fa però diminuire il numero di round richiesti per la danza magica; significa semplicemente che non verranno sottratti altrettanti round dal totale complessivo dei round di danza magica al giorno. La danza armonica non può ridurre il numero di round che il danzatore "ha speso" a meno di uno per ogni lancio, e il danzatore può coordinarsi solo con un personaggio ad ogni singola danza magica.

Esempio: Un danzatore magico desidera innalzare il livello di un incantesimo dal 2° al 5° (+3 livelli). Per questo sono necessari 3 round di danza magica. Se un altro personaggio collabora danzando nei medesimi 3 round del danzatore magico e totalizza 22 alla sua prova di Intrattenere (danzare), allora la danza magica "costerà" al danzatore magico solo 1 round (del suo numero limitato di round di danza magica al giorno), invece che 3 round completi.

***Danza del sonno* (Mag)**: Una volta al giorno, un danzatore magico di 4° livello può danzare in modo da far addormentare le creature a lui vicine. Occorre 1 azione di round completo di danza (come per la danza magica), dopo il quale tutte le creature in un'emanazione del raggio di 9 metri piomberanno in un sonno profondo come sotto effetto del-

Illustrazione di Michael Dubisch

TABELLA 3–2: DANZATORE MAGICO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Danza magica	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+3	+3	*Danza estasiante*, Eludere	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+1	+3	+3	Danza armonica	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+4	+4	*Danza del sonno*	+1 livello della classe esistente
5°	+2	+1	+4	+4	*Danza confondente*	+1 livello della classe esistente

l'incantesimo *sonno* (Volontà nega, CD 10 + livello del danzatore magico + modificatore di Carisma) per 1 round per ogni livello del danzatore magico.

***Danza confondente* (Mag)**: Una volta al giorno un danzatore magico di 5° livello può confondere i bersagli con una danza speciale. Occorre 1 azione di round completo di danza (come per la danza magica), dopo il quale tutte le creature nel raggio di 4,5 metri subiranno gli stessi effetti dell'incantesimo *confusione* (Volontà nega, CD 10 + livello del danzatore magico + modificatore di Carisma) per 1 round per ogni livello del danzatore magico.

Gnomo artefice

Gli gnomi artefici si dilettano di tecnologia per creare fantastici congegni, esplorando a fondo la magia d'ombra quando il loro equipaggiamento tradizionale si rivela insufficiente ai loro scopi. Le loro armi, le armature e i loro arnesi necessitano di continua manutenzione e revisione ma producono effetti non magici che eguagliano taluni incantesimi arcani.

La maggior parte degli gnomi artefici sono provetti artigiani e inventori, di norma ladri, bardi o maghi (gli illusionisti in particolare sono degli ottimi artefici per il fatto che hanno accesso alla magia d'ombra). Un numero esiguo di ranger e chierici si avventurano in questo campo, ma è rarissimo per altre classi divenire artefici per il fatto che le abilità necessarie sono complesse e numerose.

I PNG gnomi artefici si dilettano nello scambiarsi informazioni e nel misurarsi in leali gare di invenzione e attenzione. Talora lavorano insieme in squadre, ma altri preferiscono lo studio personale e solitario. Taluni artefici che si ritirano dall'attività di inventori si dedicano allo studio della magia o divengono supervisori di progetti di ingegneria ad alto livello come la costruzione di ponti o castelli.

La presente classe di prestigio di gnomo artefice è propria degli gnomi, in quanto solo pochi umani sono noti per le loro abilità di artefici, e tutti gli umani in questione sono originari dell'isola nazione di Lantan. Essi chiamano se stessi gli "artefici di Lantan" usufruendo comunque dei poteri della classe di prestigio qui descritta.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare uno gnomo artefice, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Razza: Gnomo (oppure umano della regione di Lantan)

Abilità: Alchimia 3 gradi, Artigianato (fabbricare armature, fabbricare armi, tagliare pietre preziose, metallurgia, costruire trappole o fabbricare armi) 8 gradi, Artigianato (qualsiasi altre due della lista precedente) 4 gradi, Disattivare Congegni 2 gradi, Conoscenze (architettura) 4 gradi, Conoscenze (ingegneria) 4 gradi, Professione (farmacista, ingegnere o ingegnere d'assedio) 3 gradi.

Talenti: Riflessi Fulminei, Abilità Focalizzata (una qualsiasi tra abilità di Artigianato riportate sopra).

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani di 1° livello della scuola di Illusione.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello gnomo artefice (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (architettura e ingegneria) (Int), Disattivare Congegni (Int), Professione (Sag), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Sag). 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 della classe di prestigio dello gnomo artefice.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli gnomi artefici sono competenti in tutte le armi semplici, nelle armature leggere, nelle armature medie e negli scudi. Le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Oggetto da artefice: Uno gnomo artefice possiede l'abilità di costruire congegni non magici che replicano gli effetti di taluni incantesimi. Piuttosto che utilizzare la magia per raggiungere questo risultato, uno gnomo ricorre alla sua conoscenza in fatto di pistoni, ingranaggi, lenti e altre semplici invenzioni meccaniche. Come risultato, un oggetto da artefice appare di norma ingombrante e complesso, con molti giunti, molte lenti, protuberanze, fili e tubi. Di base tutti i congegni da artefice occupano lo spazio di due oggetti: uno spazio, più quello destinato alla "cintura" oppure al "mantello". È possibile costruire congegni il cui ingombro sia limitato ad uno spazio, ma al doppio del loro costo.

Un artefice può fabbricare esclusivamente dispositivi che replicano gli effetti dei poteri di un congegno da artefice che conosce già (vedi sotto). Tutti gli oggetti da artefice sono dotati di cariche, che rappresentano carburante o altre sostanze necessarie a produrre un dato effetto. Dopo un certo numero di volte che il congegno è stato utilizzato, cessa di funzionare fino a quando l'artefice non impieghi tempo e denaro per ricostruirlo. Per esempio, un artefice crea un congegno somigliante ad un bracciale che conferisce a chi lo indossa l'equivalente di un incantesimo *forza straordinaria*; il congegno è dotato di 50 cariche, e quando tali cariche si esauriscono, perde il suo potere fino a quando l'artefice non lo ricostruisce. La ricostruzione costa esattamente la metà della cifra necessaria ad una nuova fabbricazione.

Costruire oggetti da artefice richiede tempo e denaro come se si stesse creando un oggetto magico (1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base). Tuttavia, a differenza della costruzione di oggetti magici, l'artefice non spende PE come parte di questo processo. Spende solo l'oro e il tempo necessari alla creazione dell'oggetto, utilizzando la tabella sottostante per determinare il prezzo base del congegno:

Effetto	Prezzo base
50 cariche*, attivato ad uso	Livello del potere** x livello dell'artefice*** x 1.000 mo
Usa solo uno spazio	Moltiplicare l'intero costo per 2

*Un artefice è in grado di creare un congegno che contenga un minimo di 5 cariche, il cui costo viene ridotto proporzionalmente.

**Al fine di stabilirne il prezzo si tenga conto che il potere di un congegno di livello 0 è pari alla metà del valore del potere di un congegno di 1° livello.

***Un artefice è in grado di creare un congegno con un livello effettivo di artefice inferiore al proprio, posto che sia in possesso del livello minimo necessario per apprendere quel dato potere del congegno.

Ad esempio, un artefice di 3° livello desidera costruire un congegno di *forza straordinaria* (descritto in precedenza). Si tratta di un potere di un congegno di 2° livello (vedi sotto), per cui creare tale congegno con 50 cariche al livello minimo costa 2 x 3 x 1.000 mo, oppure 6.000 mo e 6 giorni di lavoro. Una volta esaurite le cariche, il congegno non è più utilizzabile.

I congegni da artefice seguono le regole descritte a pagina 241 della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare i costi degli oggetti con capacità multiple. Essi utilizzano inoltre le stesse limitazioni di ingombro relative agli oggetti magici (bracciali, elmi, mantelli e così via), per cui un personaggio non può indossare un congegno che occupa lo spazio di un bracciale se indossa già un paio di *guanti del potere orchesco.*

I congegni da artefice sono voluminosi e ingombranti. Per calcolare il volume e il peso complessivo del congegno (pesi e volumi di congegni con poteri multipli vanno sommati insieme), occorre moltiplicare il livello del potere del congegno (considerando i poteri di congegni di livello 0 come di 1/2 livello) per 27 dm^3 e per 2,25 kg. Sono grandi a sufficienza da essere considerati come un oggetto separato quando si procede all'azione di colpire un oggetto. Un congegno possiede 5 punti ferita per ogni 27 dm^3 di volume e ha durezza pari a 10. Un congegno può essere costituito di materiali speciali (come per esempio adamantio o mithral) al fine di aumentare la sua durezza o i suoi punti ferita; al fine di determinare il modificatore al prezzo base iniziale trattare ogni 27 dm^3 di volume del congegno come una spada lunga (i materiali speciali non condizionano il costo della ricostruzione dell'oggetto).

Poteri dei congegni degli gnomi artefici: Mentre maghi e stregoni adoperano il potere arcano e i chierici manipolano l'energia divina, gli artefici usano oggetti comuni e strani reagenti per ottenere risultati sorprendenti. Come un mago alle prime armi con un repertorio limitato di incantesimi, allo stesso modo un artefice parte con qualche trucchetto tecnologico che adopera alla perfezione. Quando acquista nuovi livelli, apprende automaticamente nuovi poteri per i congegni come viene mostrato nella Tabella 3-3: "Gnomo artefice". Può inoltre acquistare informazioni sui poteri di altri congegni da altri artefici o rinvenirli in libri di artigianato. I prezzi e il valore di simili oggetti si equiparano a quelli di una pergamena con un incantesimo di livello equivalente. Ad esempio, Hendark Steelwire è uno gnomo artefice di 1° livello. Durante i suoi viaggi ha incontrato Waywocket Gemcracker, altra gnoma artefice, a cui ha versato la somma di 25 mo per apprendere il segreto dei poteri di un congegno di 1° livello a lui sconosciuti. Uno gnomo artefice può cercare poteri dei congegni addizionali proprio come se fossero incantesimi.

Per conoscere il potere di un congegno o creare con esso un oggetto, un artefice deve possedere un punteggio di Intelligenza di almeno 10 + il livello del potere. La Classe Difficoltà per i tiri salvezza è pari a 10 + il livello del potere del congegno + il bonus di caratteristica del punteggio minimo di caratteristica necessario per apprendere il potere di quel congegno.

Attivare un congegno si considera un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità. La gran parte dei congegni si basano completamente su metodi non magici. I congegni che fanno uso di tali poteri funzionano normalmente all'interno di un *campo anti-magia* e non subiscono controincantesimi né possono essere distrutti. Solo pochi congegni oltrepassano i confini della comune tecnologia e in realtà attingono ai poteri della scuola di Illusione (ombra). Tali poteri sono contrassegnati da un doppio asterisco nell'elenco presentato sotto e sono trattati come capacità soprannaturali: non funzionano all'interno di un *campo anti-magia*, ma non subiscono controincantesimi né possono essere distrutti. Lo gnomo artefice deve essere almeno di 9° livello per incorporare tali poteri in uno dei suoi congegni.

Dal momento che i poteri di un congegno replicano esattamente le capacità degli incantesimi corrispondenti, i loro effetti si sovrappongono (e non sono cumulativi) con gli effetti dell'incantesimo che replicano. Perciò un congegno che conferisce *grazia felina* non va ad accumularsi con l'incantesimo arcano *grazia felina.*

ELENCO DEI POTERI DEI CONGEGNI DELLO GNOMO ARTEFICE

Livello 0—*fiotto acido**, *individuazione del veleno, lampo, lanciare dardo**, *luce, mano magica, raggio di gelo, scossa elettrica**, *tosse di Horizikaul**.

1° Livello—*caduta morbida, contrastare elementi, foschia occultante, individuazione dei non morti, lanciare oggetto**, *mani brucianti, movimenti del ragno, nervi reattivi di Kaupaer**, *ritirata rapida, rombo di Horizikaul**, *saltare,*

TABELLA 3-3: GNOMO ARTEFICE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Poteri del congegno conosciuti 0	1	2	3	4
1°	+0	+0	+2	+0	Oggetto da artefice	4	2	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+0	Oggetto bonus	5	2	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+1	Abilità Focalizzata	5	3	1	-	-
4°	+3	+1	+4	+1	Oggetto bonus	6	3	2	-	-
5°	+3	+1	+4	+1	Salvataggio	6	4	2	1	-
6°	+4	+2	+5	+2	Oggetto bonus	7	4	3	2	-
7°	+5	+2	+5	+2	Prototipo	7	5	3	2	1
8°	+6	+2	+6	+2	Oggetto bonus	8	5	4	3	2
9°	+6	+3	+6	+3	Effetto ombra	8	5	4	3	2
10°	+7	+3	+7	+3	Oggetto bonus	9	5	5	4	3

stretta caustica, stretta folgorante, visione crepuscolare*.*

2° Livello—*ariete*, forza straordinaria, frantumare, freccia acida di Melf, grazia felina, luce diurna, nube di nebbia, nuoto veloce*, polvere luccicante, pugnale infuocato*, scurovisione, vedere invisibilità.*

3° Livello—*folata di vento, frantuma suolo*, freccia infuocata, fulmine, nube maleodorante, respirare sott'acqua, tempesta di nevischio**, velocità**, volare**.*

4° Livello—*estinguere fuoco, grido, muro di fuoco**, muro di ghiaccio**, nebbia solida, stretta corrosiva, tempesta di ghiaccio**.*

*Nuovo incantesimo di questo manuale.

**Richiede la capacità effetto ombra.

Illustrazione di Sam Wood

Gnomo artefice

Oggetto bonus: Al 2° livello lo gnomo artefice acquista un congegno a funzione singola provvisto di 50 cariche e dotato di uno qualsiasi dei poteri per congegno che egli conosce. L'oggetto funziona al suo livello di artefice. Si presuppone che l'artefice si sia dedicato alla costruzione di tale oggetto nel suo tempo libero e non sia pertanto necessario che spenda altro denaro o impieghi altro tempo per acquistarlo. Dal 2° livello in poi lo gnomo artefice acquista un oggetto bonus ad ogni livello pari raggiunto.

Abilità Focalizzata: Al 3° livello, lo gnomo artefice acquista il talento Abilità Focalizzata (Disattivare Congegni).

Salvataggio: Un artefice che sia almeno di 5° livello è in grado di smontare un congegno (sia che sia stato costruito da lui oppure da un altro gnomo artefice) e utilizzarne i pezzi come componenti per un altro congegno. In tal modo il prezzo base per la costruzione del nuovo congegno si riduce di 1/2 considerato il prezzo sul mercato del congegno smantellato. Un congegno parzialmente carico vale solo una percentuale del suo originale prezzo sul mercato pari alla percentuale delle cariche rimanenti.

Prototipo: A partire dal 7° livello, un artefice può costruire un congegno dotato di un potere ancora sconosciuto. Prototipi di tal sorta costano il doppio del normale e sono inaffidabili. Ogniqualvolta un artefice fa ricorso a questa capacità, deve effettuare una prova di livello di artefice (CD = livello di artefice del potere del congegno + 1) per riuscire ad attivare il congegno. Qualsiasi altra creatura tenti di attivare il potere del prototipo subisce una penalità di -5 a questa prova. Un fallimento indica un malfunzionamento (vedi il riquadro "Malfunzionamento di un prototipo dell'artefice"). In caso di malfunzionamento, e indipendentemente dall'esito che ne risulta, la carica per il tentativo di utilizzo viene consumata.

Il potere di un congegno utilizzato per un prototipo deve figurare nella lista dei poteri dei congegni, inoltre l'artefice non può costruire un prototipo che include poteri che richiedono la capacità effetto ombra fino a quando non abbia raggiunto il 9° livello.

Effetto ombra (Sop): A partire dal 9° livello, l'artefice può costruire congegni che attingono al potere dell'ombra per produrre effetti soprannaturali. Può dunque includere finalmente quei poteri contrassegnati da un doppio asterisco nel relativo elenco.

Malfunzionamento di un prototipo dell'artefice

Quando si verifica un malfunzionamento di un congegno, di solito accade che tale congegno funzioni in modo del tutto imprevisto o pericoloso. Il DM determina che tipo di malfunzionamento si verifichi, calcolando che, di base, tale evenienza provochi 1d6 danni per ogni livello del congegno.

- Se il potere del congegno è un effetto a distanza, colpisce chi lo utilizza oppure un alleato invece del bersaglio previsto, oppure un bersaglio a caso nelle immediate vicinanze qualora il bersaglio previsto fosse lo stesso utilizzatore.
- Se il potere del congegno è un effetto a distanza, ha effetto in un punto casuale entro il raggio di azione.
- Il congegno provoca a chi lo utilizza 1d6 danni per ogni livello di potere.
- Il congegno danneggia chi lo utilizza come spiegato sopra e perde ulteriori 1d10 cariche.
- Il congegno danneggia chi lo utilizza come spiegato sopra e cessa di funzionare fino a quando l'artefice non lo ricostruisce, ad un costo pari a 1/10 del normale prezzo base.
- Il congegno si attiva 1d4 round più tardi di quando si intendesse utilizzarlo, colpendo un bersaglio a caso qualora fosse dotato di un effetto a distanza.
- Il congegno si attiva 1d4 ore più tardi di quando si intendesse utilizzarlo, colpendo un bersaglio a caso qualora fosse dotato di un effetto a distanza.

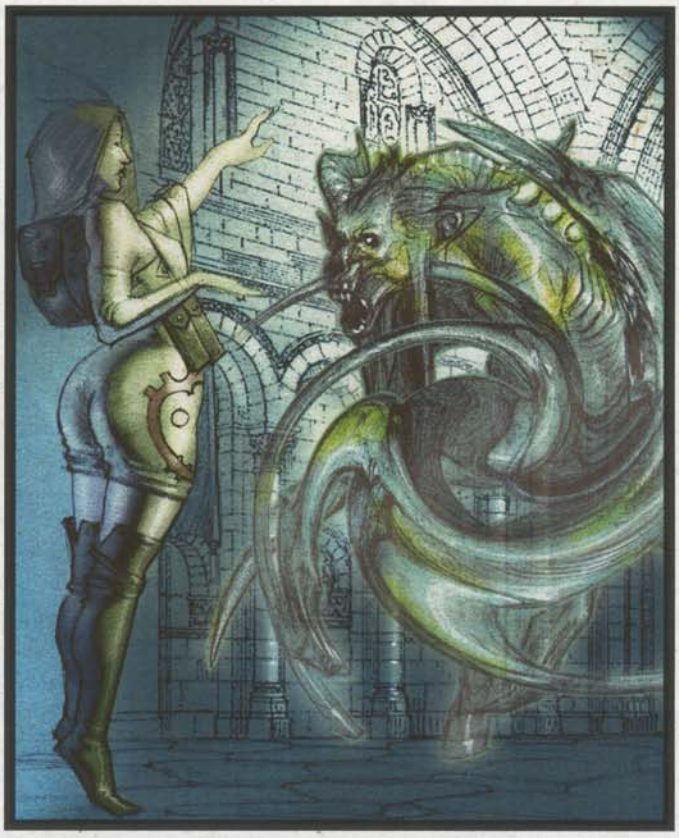
INCANTATRIX

Gli incantatrix sono i professionisti della metamagia a Faerûn, poiché studiano gli incantesimi che agiscono su altri incantesimi e possiedono una particolare bravura nel contrastare gli esseri extraplanari.

La maggior parte degli incantatrix sono maghi o stregoni, per quanto un ristretto numero di bardi studi questo genere di magia. Pochi sono poi multiclasse come chierici o druidi, dal momento che queste classi in particolare si affidano ad entità extraplanari, la qual cosa entra in conflitto con il focus degli incantatrix.

Gli incantatrix PNG di solito agiscono autonomamente, ma alle volte si riuniscono per risolvere un problema comune. Poiché non amano le intrusioni extraplanari sul Piano Materiale, la maggior parte vede nella distruzione dei *portali* attivi di accesso agli altri piani i principali responsabili di ciò, ecco perché di norma un incantatrix è una fonte consultabile per scoprire informazioni sulla funzionalità dei *portali* nella zona. Dal momento che possiedono poca magia di combattimento offensivo contro le creature normali, preferiscono evitare di combattere o accompagnarsi a individui che compensano questa loro mancanza.

Dado Vita: d4.



Incantatrix

REQUISITI

Per diventare un incantatrix, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Concentrazione 4 gradi, Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (dei piani) 8 gradi, Sapienza Magica 4 gradi.

Talenti: Volontà di Ferro, qualsiasi talento di metamagia.

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'incantatrix (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dei piani) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (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 della classe di prestigio dell'incantatrix.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli incantatrix non acquistano alcuna competenza nell'uso di nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un incantatrix continua a studiare la magia standard unitamente al proseguimento degli studi di metamagia. Perciò, ad ogni nuovo livello acquisito dall'incantatrix, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi, come se avesse guadagnato un livello pure nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di inserire la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (bonus di metamagia o talenti di creazione oggetto, per esempio). Se un personaggio possedesse più di una classe da incantatore prima di divenire incantatrix, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello da incantatrix allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Illustrazione di Carlo Arellano

TABELLA 3-4: INCANTATRIX

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Talento di metamagia bonus	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Ricacciare	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Vedere l'etereo	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Colpire l'etereo	+1 livello della classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Talento di metamagia bonus	+1 livello della classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Rinsaldare lo spirito	+1 livello della classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Metamagia istantanea 1 volta al giorno	+1 livello della classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Metamagia migliorata	+1 livello della classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Metamagia istantanea 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Talento di metamagia bonus, risucchiare oggetto	+1 livello della classe esistente

Specializzazione in una scuola: Divenendo incantatrix, il personaggio sceglie di concentrare i suoi studi sugli incantesimi protettivi e di metamagia, abbandonando gli altri. L'incantatrix è di fatto specialista nella scuola di Abiurazione (acquisendo tutti i vantaggi derivanti dallo specializzarsi in una scuola) e deve scegliere una scuola o le scuole proibite secondo le regole descritte alla voce "Scuole di specializzazione", a pagina 42 del *Manuale del Giocatore* (anche se non potrà mai scegliere Trasmutazione come scuola proibita). L'incantatrix non potrà mai più apprendere gli incantesimi di quella scuola o di quelle scuole proibite. Potrà però ancora avvalersi degli incantesimi proibiti che conosceva prima di divenire incantatrix, e anche utilizzare gli oggetti che funzionano ad attivazione o a compimento di incantesimo. Se l'incantatrix fosse già un mago specialista in Abiurazione, non avrebbe bisogno di scegliere nessun'altra scuola proibita. Un bardo o uno stregone che divengono incantatrix devono effettuare la scelta per acquisire i vantaggi della specializzazione.

Ricacciare (Str): L'incantatrix acquista un bonus di +2 a tutte le prove di dissoluzione e alle prove di livello dell'incantatore per ferire, bandire o sopraffare la resistenza agli incantesimi degli esterni. Include le prove di dissoluzione per agire su un incantesimo *evoca mostri*.

Talento di metamagia bonus: Al 1°, 5° e 10° livello, l'incantatrix può selezionare un talento di metamagia bonus.

Vedere l'etereo (Sop): Una volta al giorno, un incantatrix di 3° livello o superiore è in grado di scorgere il Piano Etereo per un numero di round pari al suo livello di classe. È in grado di vedere creature eteree distanti fino a 18 metri anche se appaiono grigie e incorporee (della stessa consistenza cioè con cui gli oggetti del Piano Materiale appaiono alle creature eteree). Questo tuttavia non conferisce all'incantatrix nessuna capacità aggiuntiva per attaccare le creature eteree, ma gli consente di utilizzare normalmente incantesimi ed effetti che agiscono su di esse (quali effetti di forza e abiurazioni), per cui sarà in grado di lanciare un *dardo incantato* su di una creatura eterea.

Colpire l'etereo (Sop): A partire dal 4° livello, l'incantatrix è in grado di alterare i propri incantesimi in modo che colpiscano bersagli eterei visibili. Un incantesimo alterato in tal senso funziona in modo analogo a quello di uno stregone che ricorra ad un talento di metamagia: incantesimi che hanno il tempo di lancio di un'azione divengono incantesimi di round completo, e incantesimi con un tempo di lancio maggiore necessitano di un'azione di round completo extra per il lancio. Gli incantesimi così alterati agiscono sul Piano Etereo anziché su quello Materiale.

Rinsaldare lo spirito (Sop): Al 6° livello, l'incantatrix diviene immune agli effetti di morte e agli attacchi di risucchio di energia.

Metamagia istantanea (Sop): Una volta al giorno un incantatrix di 7° livello può utilizzare l'effetto metamagico di un talento di metamagia a scelta tra quelli conosciuti su un incantesimo senza doverlo preparare a priori (nel caso di un mago) o senza incrementarne il tempo di lancio (nel caso di uno stregone o di un bardo). L'incantesimo preparato da un mago funziona come se fosse preparato ricorrendo al talento di metamagia tranne per il fatto che utilizza lo stesso slot di incantesimi. L'incantesimo di uno stregone o di un bardo viene lanciato senza modifiche al tempo di lancio ma funziona come se venisse lanciato avvalendosi del talento di metamagia. Al 9° livello l'incantatrix può ricorrere a questo potere due volte al giorno. L'incantatrix non può utilizzare questa capacità se l'incantesimo sottoposto a metamagia istantanea facesse uso di uno slot di incantesimi superiore a quello a cui potrebbe normalmente accedere. Per esempio, un Mag5/Incantatrix4 non potrebbe utilizzare metamagia istantanea Incantesimi Silenziosi per i suoi incantesimi di 5° livello perché non possiederebbe alcuno slot di incantesimo di livello superiore al 5°.

Metamagia migliorata (Sop): All'8° livello, l'incantatrix è ormai talmente esperto di metamagia che ogniqualvolta fa ricorso ad un talento di metamagia, l'aumento del livello del talento per un incantesimo si riduce di uno (ma tale riduzione non può però applicarsi ad aumenti inferiori ad un livello, o inferiori a livelli zero nel caso in cui l'aumento fosse già +0). Per esempio, un mago incantatrix potrebbe preparare una *palla di fuoco* rapida come fosse un incantesimo di 6° livello anziché di 7°.

***Risucchiare oggetto* (Mag):** Un incantatrix di 10° livello è in grado di assorbire una carica da un oggetto magico, e di utilizzarne la magia per guarirsi. Se l'oggetto in questione fosse un bastone, il livello dell'incantesimo da considerare sarebbe quello dell'incantesimo con livello più basso che fa uso di una carica. L'incantatrix acquista 1d6 punti ferita per livello di incantesimo della carica assorbita. Se l'incantatrix avesse raggiunto la sua quota massima di punti ferita, qualsiasi altro punto ferita aggiuntivo si considererebbe come temporaneo (massimo +20) e scomparirebbe dopo 10 minuti. Una creatura ha diritto ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10) per evitare che uno degli oggetti che possiede o che trasporta rischi di essere "assorbito".

Maestro Alchimista

Il maestro alchimista è un incantatore che sceglie di specializzarsi nella fattura di pozioni ed elisir che riproducono gli effetti di incantesimi di 4° livello o superiori. Persino gli incantatori che masticano di alchimia acquistano la capacità di migliorare la frequenza con cui sono in grado di produrre pozioni, cosa che per gli incantatori avventurieri può voler dire ridurre il tempo da dedicare alla preparazione della loro prossima avventura. Ai livelli più alti, la classe di prestigio dell'alchimista consente agli incantatori di creare pozioni che riproducono alcuni degli effetti magici più potenti.

Tutti i maestri alchimisti necessitano di un ampio spazio in cui lavorare e ovviamente dell'attrezzatura adatta e dei materiali grezzi. Un tavolo da lavoro su misura rappresenta lo spazio minimo necessario a creare sostanze alchemiche e a mescere pozioni. Il Dungeon Master può richiedere inoltre che il personaggio disponga di un laboratorio da alchimista (vedi pagina 110 del *Manuale del Giocatore*). Infine, il personaggio deve rifornirsi dei materiali grezzi, il cui costo è pari alla metà del loro costo di mercato come prodotti finiti.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un maestro alchimista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Alchimia 10 gradi, Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Alchimia), Artigiano Magico (pozioni), Mescere Pozioni.

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani o divini di 4° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro alchimista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (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 della classe di prestigio del maestro alchimista.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri alchimisti non acquistano alcuna competenza nell'uso di nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti: Il tirocinio di un maestro alchimista è tutto imperniato sulla magia. Perciò, ad ogni nuovo livello acquisito dal maestro alchimista, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi, come se avesse guadagnato un livello pure nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di inserire 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 e così via).

Se un personaggio possedesse più di una classe da incantatore prima di divenire un maestro alchimista, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello da maestro alchimista allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Maestro alchimista

Illustrazione di Michael Dubisch

Mescere 2 volte al giorno: Il maestro alchimista ha perfezionato l'arte del mescere pozioni. È perciò in grado di mescere due pozioni (il cui costo complessivo non superi le 1.000 mo secondo il valore sul mercato) in un giorno (considerato in un periodo di 8 ore) invece di una sola.

Mescere Pozioni (4°): A partire dal 2° livello, l'approfondimento negli studi di alchimia e magia compiuto dal maestro alchimista, gli permette di mescere pozioni di incantesimi di 4° livello. Il prezzo sul mercato di simili pozioni è pari a 50 mo per livello di incantesimo moltiplicato per il livello dell'incantatore.

Mescere Pozioni (5°): Lo stesso che Mescere Pozioni (4°), tranne per il fatto che il maestro alchimista è in grado di mescere pozioni di incantesimi di 5° livello.

Mescere Pozioni (6°): Lo stesso che Mescere Pozioni (4°), tranne per il fatto che il maestro alchimista è in grado di mescere pozioni di incantesimi di 6° livello.

Mescere 3 volte al giorno: Lo stesso che mescere 2 volte al giorno, tranne per il fatto che il maestro alchimista è in grado di mescere tre pozioni in un giorno.

Identificazione migliorata: A partire dal 6° livello, il maestro alchimista, forte del proprio sapere, è in grado di usare la sua abilità Alchimia per identificare pozioni e sostanze simili più in fretta e con maggiore facilità degli altri. Non ha bisogno per questo di alcuna attrezzatura alchemica, non spende alcuna moneta d'oro, e gli occorre 1 solo minuto per identificare la sostanza in questione. Aggiungere +10 alla normale CD richiesta per l'identificazione. Il maestro alchimista non può ritentare avvalendosi dell'identificazione migliorata (il che significa che non può prendere 20); se l'identificazione fallisce, il maestro alchimista deve usare le regole che interessano la normale identificazione come descritto nelle abilità alla voce "Alchimia".

Mescere Pozioni (7°): Lo stesso che Mescere Pozioni (4°), tranne per il fatto che il maestro alchimista è in grado di mescere pozioni di incantesimi di 7° livello.

Mescere Pozioni (8°): Lo stesso che Mescere Pozioni (4°),

TABELLA 3-5: MAESTRO ALCHIMISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Mescere 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Mescere Pozioni (4°)	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Mescere Pozioni (5°)	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Mescere Pozioni (6°)	+1 livello della classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Mescere 3 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Identificazione migliorata	+1 livello della classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Mescere Pozioni (7°)	+1 livello della classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Mescere Pozioni (8°)	+1 livello della classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Mescere 4 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Mescere Pozioni (9°)	+1 livello della classe esistente

tranne per il fatto che il maestro alchimista è in grado di mescere pozioni di incantesimi di 8° livello.

Mescere 4 volte al giorno: Lo stesso che mescere 2 volte al giorno, tranne per il fatto che il maestro alchimista è in grado di mescere quattro pozioni in un giorno.

Mescere Pozioni (9°): Lo stesso che Mescere Pozioni (4°), tranne per il fatto che il maestro alchimista è in grado di mescere pozioni di incantesimi di 9° livello.

MAGO ARPISTA

Maghi e stregoni hanno fatto parte degli Arpisti fin dagli albori della fondazione di questa organizzazione. Molti dei membri anziani oggi sono potenti maghi. Tra i principali alleati dell'organizzazione si annoverano molti maghi e stregoni influenti che hanno reso disponibile per gli Arpisti parte del sapere accumulato. Mystra, la dea della magia, è una delle divinità patrone degli Arpisti, la divinità che l'aveva preceduta era una delle molte incontratesi secoli prima sulla Radura della Danza per ispirare la fondazione dell'organizzazione. Con una siffatta e ricca tradizione magica, era inevitabile che gli Arpisti sviluppassero parte del loro sapere e delle loro tecniche magiche da lasciare in eredità ai loro agenti.

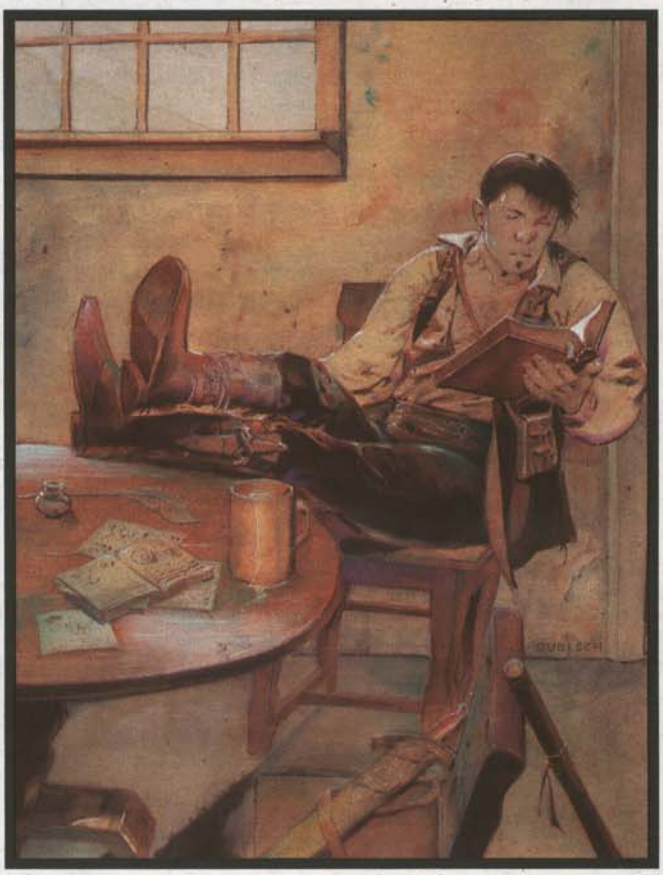
Il mago Arpista ha due responsabilità principali. La prima è quella di aiutare gli altri arpisti con incantesimi e conoscenza arcana. Tale aiuto può includere qualunque cosa, dal lancio degli incantesimi in una battaglia in cui gli agenti Arpisti sono chiamati ad utilizzare la magia di divinazione per ritrovare un altro Arpista scomparso, fino all'esame del libro degli incantesimi di un Mago Rosso sconfitto. Naturalmente molti maghi Arpisti sono essi stessi degli agenti, e ricorrono alla propria magia per investigare sulle attività di un certo numero di gruppi malvagi.

L'altra responsabilità primaria del mago Arpista è quella di studiare, registrare e trasmettere l'antico sapere, particolarmente per quel che concerne le scoperte arcane. I maghi Arpisti non si limitano allo studio dell'arcano, comunque. Molti si specializzano pure in altri campi. Alcuni studiano la natura, integrando le conoscenze e la saggezza fornite dai druidi. Altri studiano la storia sintetizzando la loro comprensione dell'antico sapere magico, con particolare attenzione sulle forze della storia che possono aver giocato un ruolo nel dar forma ad un particolare tipo di approccio alla magia. Anche se forse gli studenti arpisti non eguagliano alcuni dei saggi che si sono maggiormente distinti nei Reami, ciononostante nel loro campo sono delle personalità di tutto rispetto.

Maghi, stregoni e bardi costituiscono tutti degli ottimi appartenenti a questa classe di prestigio. Maghi/ladri e stregoni/ladri multiclasse sono altresì comuni tra le loro fila.

I maghi Arpisti generalmente viaggiano in compagnia di altri Arpisti o alleati con cui condividono simili concezioni. Anche se conduce una vita solitaria, un mago Arpista può contare sull'appoggio di quanti hanno sposato la causa degli Arpisti.

Dado Vita: d4.



Mago Arpista

Illustrazione di Michael Dubisch

REQUISITI

Per diventare un mago Arpista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Concentrazione 4 gradi, Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (locali) 5 gradi, Conoscenze (un'altra qualsiasi) 4 gradi, Percepire Inganni 2 gradi, Sapienza Magica 8 gradi, Scrutare 4 gradi.

Talenti: Incantesimi Prolungati, Sensi Acuti.

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Speciale: Gli aspiranti membri devono essere garantiti da un membro degli Arpisti e ricevere l'approvazione degli Alti Arpisti.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago Arpista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (Int), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag),

TABELLA 3-6: MAGO ARPISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Conoscenze arpiste, discernimento di Oghma	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Teoria arcana	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Incantesimi Prolungati	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Escludere Materiali	+1 livello della classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Grazia di Mystra	+1 livello della classe esistente

Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (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 della classe di prestigio del mago Arpista.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi Arpisti sono competenti nelle armi semplici. Non acquistano alcuna competenza nell'uso di nessuna armatura.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Il tirocinio di un mago Arpista è tutto imperniato sulla magia. Perciò, ad ogni nuovo livello acquisito dal mago Arpista, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi, come se avesse guadagnato un livello pure nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di inserire 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, per esempio). Se un personaggio possedesse più di una classe da incantatore prima di divenire un mago Arpista, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello di mago Arpista allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Conoscenze arpiste: Proprio come un bardo, un mago Arpista è particolarmente versato nell'imprimere nella mente stralci piuttosto bizzarri di sapere. Questa capacità funziona esattamente come la capacità conoscenze bardiche della classe del bardo. Se un mago Arpista possiede livelli da bardo (o livelli in un'altra classe che presenta la stessa capacità, come ad esempio maestro del sapere o esploratore Arpista), i suoi livelli da mago Arpista e i suoi livello da bardo (o i livelli dell'altra classe appropriata) sono cumulativi al fine di utilizzare conoscenze arpiste.

Discernimento di Oghma: In quanto custodi del sapere, i maghi Arpisti sviluppano un profondo interesse in molti campi. Il mago Arpista acquista un talento Abilità Focalizzata gratuito in una abilità Conoscenze qualsiasi.

Teoria arcana: Al 2° livello, il mago Arpista guadagna un'Abilità Focalizzata gratuita a scelta tra Sapienza Magica o Conoscenze (arcane). Questo nuovo talento si traduce nell'introduzione alle teorie magiche di altre civiltà, apprese attraverso lo studio e la tutela dell'antico sapere.

Incantesimi Prolungati: Nei loro studi di storia e di cultura, i maghi Arpisti hanno appreso i rudimenti dell'antica magia, incluse le nozioni basilari della magia *mythal* degli elfi. Tali scoperte permettono loro di potenziare qualcuno dei loro incantesimi ogni giorno, così che abbiano una durata maggiore del normale. Il mago Arpista può lanciare un incantesimo come se fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Prolungati senza per questo modificarne il tempo di lancio o lo slot di incantesimi. Il mago Arpista può ricorrere a questa capacità un certo numero di volte al giorno pari a 1 + il suo bonus di Carisma.

Escludere Materiali: Ulteriori studi dei segreti della magia conferiscono ai maghi Arpisti la capacità di lanciare gli incantesimi senza ricorrere alle componenti materiali. Questa capacità garantisce al mago Arpista il talento Escludere Materiali.

Grazia di Mystra: I maghi Arpisti acquistano un bonus cognitivo di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti magici.

MAGO DI GILDA DI WATERDEEP

L'Ordine Vigile dei Maghi Protettori è una delle più importanti gilde di Waterdeep, ma la stragrande maggioranza degli abitanti di questa città ne ignora praticamente l'esistenza. Lady Mhair Szeltune, Signora dell'Ordine, ha deciso di prendere una posizione il più possibile neutrale rispetto agli affari economici e politici della città. Incoraggia i maghi dell'ordine a perseguire l'arte della magia e a lasciare che siano gli altri ad occuparsi di politica. I maghi dell'ordine studiano e si scambiano informazioni, creano oggetti magici allo scopo di sostenere l'indipendenza finanziaria della gilda, e offrono inoltre i propri servigi in qualità di maghi-vigili o guardie del fuoco (maghi armati di incantesimi e oggetti magici per contrastare gli incendi). L'assoluta neutralità politica dell'ordine e la sua assistenza nei confronti degli altri cittadini ha dato i suoi frutti, perché se anche la popolazione non conosce molto dell'ordine, non ha però nemmeno motivo di temerne i suoi membri.

La maggior parte dei membri dell'ordine arcano è formata da maghi, ma anche gli altri incantatori arcani sono ben accolti al suo interno. Gli stregoni sono attratti da esso e i bardi sono spesso membri associati, guadagnandosi l'accesso praticamente alle stesse informazioni messe a disposizione dei maghi, ma derivandone vantaggi meno immediati dato che la loro maniera di acquisire incantesimi differisce da quella dei maghi.

I maghi di gilda di Waterdeep sono perlopiù residenti nell'omonima città oppure visitatori che vi sostano per lunghi periodi, benché possa capitare di incontrarli anche avventurandosi per le varie regioni di Faerûn. Esistono molte e diverse personalità all'interno dell'Ordine, così come tra i maghi.

Questa classe di prestigio può essere presa a modello dal DM per sviluppare classi di prestigio con analoghe tipologie che vadano a costituire altre gilde possibili nei Reami. Un membro della Fratellanza Arcana a Luskan può condividere con un membro dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori di Waterdeep alcune capacità (tra cui la più probabile è l'accesso alla polla magica), pur restando in altri campi estremamente diverso.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un mago di gilda, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Alchimia 4 gradi, Conoscenze (arcane) 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi, Scrutare 4 gradi.

Talenti: Scrivere Pergamene, un qualsiasi talento di metamagia, più uno tra Incantesimo Inarrestabile oppure Incantesimo Focalizzato (scegliere la scuola).

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Speciale: Gli aspiranti membri devono versare una retta di iniziazione di 1.000 mo.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago di gilda (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (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 della classe di prestigio del mago di gilda.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi di gilda non acquistano alcuna competenza aggiuntiva in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Il tirocinio di un mago di gilda è tutto imperniato sulla magia. Perciò, ad ogni nuovo livello acquisito dal mago di gilda, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi, come se avesse guadagnato un livello pure nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di inserire 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, per esempio). Se un personaggio possedesse più di una classe da incantatore prima di divenire un mago di gilda, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello di mago di gilda allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

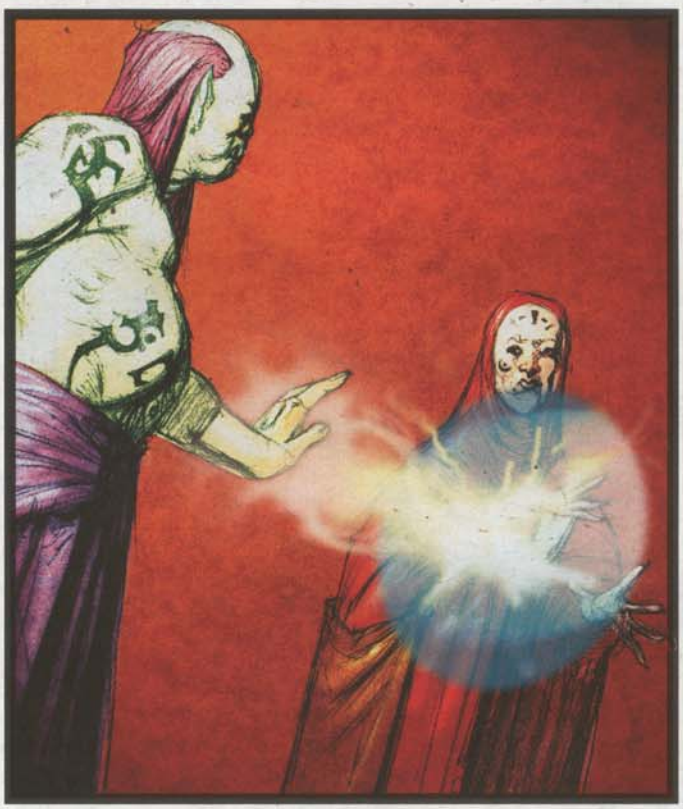


Illustrazione di Carlo Arellano

Mago di gilda di Waterdeep

Membro della gilda: Il personaggio diviene a tutti gli effetti membro riconosciuto dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori. Acquista diritto di voto su tutte le questioni riguardanti la gilda stessa, ha accesso ai laboratori e alla biblioteca dell'Ordine (sebbene il livello di accesso tenga comunque conto dell'anzianità), rifornisce la sua scorta di componenti materiali (le componenti più comuni sono di norma gratuite o hanno un tariffa nominale, mentre le componenti che hanno un valore espresso in monete d'oro sono reperibili al "prezzo di costo").

L'essere membro della gilda comporta i doveri e le responsabilità seguenti:

- Pagamento delle rette mensili pari a 25 mo (pagabili fino ad 1 anno in anticipo);
- Obbedienza alle decisioni prese dai vertici dell'Ordine;
- Aiuto agli altri membri in caso di bisogno (il che normalmente significa aiutare gli altri membri dell'Ordine che si trovassero in pericolo, ma può voler dire anche aiutarli nelle loro altre mansioni);
- Difesa della città di Waterdeep su espressa richiesta dei Signori dell'Ordine o delle autorità riconosciute del governo di Waterdeep;
- Consacrazione di tempo ed energia personale all'ordine (penalità del 10% ai PE).

Quest'ultimo punto in particolare è considerato forse il dovere più oneroso di un membro della gilda. Ogni stagione, un membro deve trascorrere dieci giorni fornendo il suo diretto aiuto all'Ordine. Il che può voler dire qualsiasi cosa: lavorare insieme alla guardia cittadina, prestare servizio come guardiano arcano per una faccenda interna, effettuare un turno come guardia del fuoco, creare oggetti magici, assolvere a compiti amministrativi, e così via. Il ruolo ricoperto non ha bisogno di essere precisato a meno che il DM e il giocatore non lo desiderino. Indipendentemente dalla sua forma, il servizio prestato fa subire una penalità del 10% ai PE, cumulativa con qualsiasi altra penalità subita dal personaggio (derivante per esempio dall'essere multiclasse). Questo rappresenta il costo di creazione di oggetti magici ad uso esclusivo dell'ordine, costi in PE per il lancio degli incantesimi e altre energie personali devolute

Tabella 3-7: Mago di gilda di Waterdeep

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Membro, acquisizione di incantesimi migliorata	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	*Polla magica I*	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Talento bonus di creazione oggetto	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Linguaggio bonus	+1 livello della classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Controincantesimo Migliorato	+1 livello della classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	*Polla magica II*	+1 livello della classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Dissolvere focalizzato	+1 livello della classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Linguaggio bonus	+1 livello della classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Incantesimo *Spezzare incantamento*	+1 livello della classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	*Polla magica III*	+1 livello della classe esistente

all'ordine. (Il personaggio continua a pagare il pieno costo in mo e PE per qualsiasi oggetto magico creato ad esclusivo uso personale).

Acquisizione di incantesimi migliorata: Per ogni livello acquisito nella classe di prestigio di mago di gilda, un personaggio guadagna tre incantesimi di sua scelta di qualsiasi livello sia in grado di lanciare, da aggiungere al proprio libro degli incantesimi.

***Polla magica* (Mag)**: A partire dal 2° livello, i membri dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori sono in grado di richiamare incantesimi di livello compreso tra il 1° e il 3°, da una fonte comune conosciuta con il nome di polla magica. Al 6° livello, possono richiamare incantesimi fino al 6° livello e al 10° livello incantesimi fino al 9° livello. Vedi la descrizione della "Polla magica" nel capitolo precedente.

Talento bonus di creazione oggetto: Al 3° livello, un mago dell'Ordine può scegliere un talento bonus di creazione oggetto (sempre che abbia i requisiti per acquisire il talento).

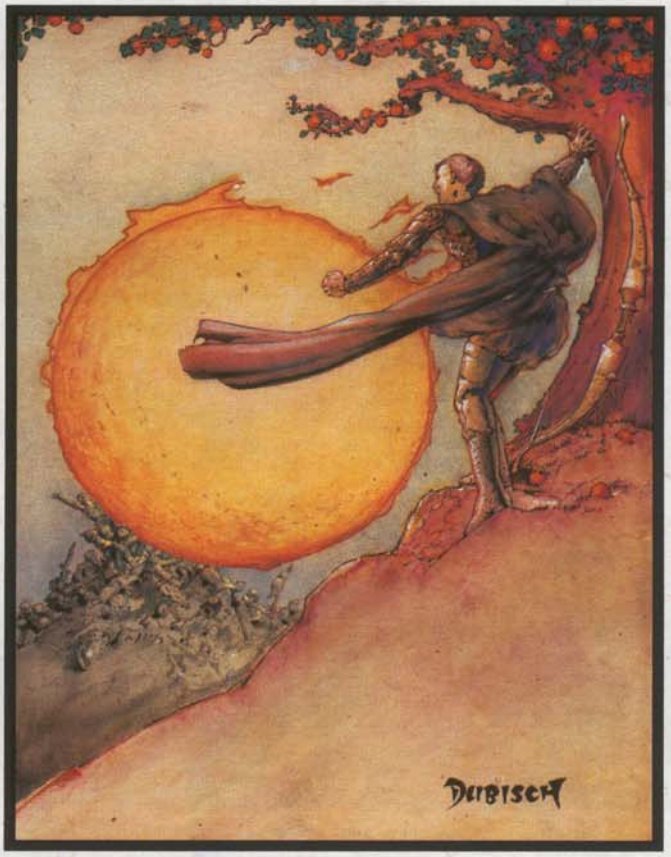
Linguaggio bonus: I membri dell'ordine studiano l'Arte al di là dei limiti culturali. Perciò fanno propri gli altri linguaggi, perché possano approfondire i propri studi. Il personaggio può aggiungere un linguaggio extra alla lista di quelli che già conosce, avendo la possibilità di inserire linguaggi antichi (vedi alla voce "Linguaggio" nel Capitolo 3: "Vita nel Faerûn" nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS.

Talento Controincantesimo Migliorato: Al 5° livello, il personaggio guadagna il talento Controincantesimo Migliorato. I funzionari cittadini si rivolgono all'ordine perché presti la propria assistenza nell'impedire la distruzione arbitraria nel momento in cui incantatori malfattori minacciano la città. Come risultato, l'ordine ha perfezionato la propria capacità di usare tecniche di controincantesimi per eliminare la minaccia rappresentata da un uso tanto sconsiderato della magia. I Signori dell'Ordine ritengono questa soluzione preferibile a quella di ferire un utente della magia che si riveli un irresponsabile, lasciando pertanto la punizione di tali individui alle autorità cittadine.

Dissolvere focalizzato: A volte i membri si trovano alle prese con effetti magici persistenti. Col passare degli anni, i membri dell'ordine hanno sviluppato abilità di dissolvere più efficaci. A partire dal 7° livello, possono aggiungere +2 a qualsiasi prova di livello dell'incantatore effettuata per dissolvere la magia.

Incantesimo *Spezzare incantamento*: Al 9° livello, l'incantesimo *spezzare incantamento* viene aggiunto alla lista degli incantesimi di 4° livello del mago di gilda di Waterdeep. Per poter lanciare l'incantesimo, l'incantatore dovrà comunque impararlo, esattamente come per qualsiasi altro incantesimo.

Mago della guerra del Cormyr



Mago della guerra del Cormyr

Illustrazione di Michael Dubisch

I maghi della guerra del Cormyr sono alcuni dei più riveriti maghi della guerra di Faerûn. Addestrati da altri maghi esperti di combattimento, introducono sul campo di battaglia il loro grande potere. Nella guerra contro l'orda Tuigan, furono lo strumento che protesse le truppe alleate numericamente inferiori. Nella recente guerra del Cormyr contro il drago e le sue armate goblin, molti maghi della guerra hanno perso la vita per respingere l'assalto. Sin dal momento della loro apparizione, i maghi della guerra hanno costituito uno degli strumenti più efficaci del Cormyr nella lotta contro la sovversione straniera e le potenze ostili. La strada che tali maghi devono percorrere per raggiungere il loro obiettivo è lunga, difficile e, spesso, solitaria, ma gli individui speciali che intraprendono questo cammino hanno la stoffa per riuscire. La loro ricompensa? Il rispetto dei loro pari, delle genti del Cormyr e la gratitudine dei sovrani.

Come prevedibile, sono proprio i maghi a divenire i maghi della guerra migliori, ma, nonostante il nome, questa classe non è appannaggio esclusivo dei soli maghi. Spesso anche gli stregoni intraprendono questo sentiero, dato che la loro dedizione ad una particolare area di magia è in grado di renderli potenti servi della corona del Cormyr. Per quanto anche i bardi possano avere i requisiti per scegliere questa classe di prestigio, finora solo pochi hanno deciso che il gioco valesse la candela.

TABELLA 3–8: MAGO DELLA GUERRA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Arma Focalizzata	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Talento di metamagia	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Incantesimi Ampliati	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Talento di metamagia	+1 livello della classe esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Area dell'incantesimo potenziata	+1 livello della classe esistente

La maggior parte dei maghi della guerra presta servizio per il regno del Cormyr direttamente, e un simile impegno raramente lascia spazio per le avventure. Tuttavia, alcuni maghi della guerra lavorano in modo più dinamico, andando alla ricerca di potenziali minacce contro il Cormyr ed eventualmente ponendovi rimedio prima che la situazione si aggravi al punto da meritare maggior attenzione.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un mago della guerra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi non malvagio, non caotico.

Abilità: Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Competenza nella Armi da Guerra (qualsiasi), Incantesimi Ampliati, Incantesimi Estesi.

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani di 4° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago della guerra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (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 della classe di prestigio del mago della guerra.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi della guerra non acquistano alcuna competenza in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Il tirocinio di un mago della guerra è tutto imperniato sulla magia. Perciò, ad ogni nuovo livello acquisito dal mago della guerra, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi, come se avesse guadagnato un livello pure nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di inserire la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (poteri accresciuti del famiglio, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio possedesse più di una classe da incantatore prima di divenire un mago della guerra, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello da mago della guerra allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Arma Focalizzata: Il mago della guerra acquista un talento Arma Focalizzata gratuito per un'arma da guerra di sua scelta, in cui però deve essere competente, allo scopo di applicare il suddetto talento.

Talento di metamagia: I maghi della guerra concentrano i loro studi verso l'efficacia dei propri incantesimi. A questo scopo sviluppano una particolare perizia in una serie di tecniche di metamagia. Al 2° livello, e poi ancora al 4°, il mago della guerra acquista un talento di metamagia bonus di sua scelta da aggiungere al suo repertorio di sapere.

Incantesimi Ampliati: L'addestramento del mago della guerra include lo studio dell'essenza della magia. Nel suo addestramento impara ad adattarsi al rapido evolversi degli eventi sul campo di battaglia. Anche se è in grado di preparare un certo numero di incantesimi avvalendosi dei suoi talenti di metamagia, a volte ha la necessità di modificare un incantesimo a seconda dell'urgenza del momento. A partire dal 3° livello, un mago della guerra può lanciare un incantesimo come se questo fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Ampliati. Non gli occorre preparare l'incantesimo in anticipo, né l'incantesimo necessita di un tempo di lancio maggiore o di uno slot di incantesimi superiore. Il mago della guerra può ricorrere a questa capacità un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo bonus di Carisma (se lo possiede).

Area dell'incantesimo potenziata: Particolarmente importante per i maghi della guerra è la capacità di usare il minor numero possibile di incantesimi per sconfiggere il nemico, a tal scopo perfezionano la propria comprensione delle dimensioni dell'incantesimo, per lanciare incantesimi influenzati dal talento di metamagia Incantesimi Ampliati che abbiano un'area di effetto ancora maggiore. Tutte le volte che un mago della guerra di 5° livello lancia un incantesimo modificato dal talento Incantesimi Ampliati, il raggio di azione dell'incantesimo aumenta del 100% invece che del 50%. Perciò invece di un incantesimo *palla di fuoco* ampliato che ha una propagazione del raggio di 9 metri, ne otterrà una con un raggio di 12 metri.

MAGO-KILLER

I maghi-killer sono una stirpe rara. Sono maestri nella magia messa a punto per combattere gli altri incantatori. Non apprendono esclusivamente le abilità da combattimento, come potrebbe accadere ad un combattente, ma anche quegli incantesimi che mirano a colpire i punti deboli dei loro avversari. Alcuni ricorrono a trappole, altri utilizzano armi, però tutti perfezionano al massimo le loro abi-

TABELLA 3-9: MAGO-KILLER

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Tiri salvezza migliorati	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Aumentare Evocazione	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Tiri salvezza migliorati	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Incantesimo Focalizzato	+1 livello della classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Tiri salvezza migliorati	+1 livello della classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Incantesimo Focalizzato	+1 livello della classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Tiri salvezza migliorati	+1 livello della classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Incantesimo Focalizzato	+1 livello della classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Tiri salvezza migliorati	+1 livello della classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Incantesimo Focalizzato	+1 livello della classe esistente

lità magiche, in quanto sono per l'appunto tali abilità a distinguerli dai comuni assassini e cacciatori di taglie. Il concetto di amicizia è decisamente un fattore di convenienza: diventano amici solo di coloro che possono condurli ai loro avversari, ma poi sbrigano personalmente "il lavoro sporco", vale a dire l'annientamento degli avversari.

La maggior parte dei maghi-killer sono essenzialmente cacciatori di taglie specializzati in un tipo particolare di preda. Alcuni, tuttavia, intraprendono una simile carriera fuori da qualsiasi convinzione religiosa. Per ironia della sorte, i seguaci di Azuth e Shar si rivolgono invece proprio ai maghi-killer per seguire gli scopi delle rispettive divinità. La chiesa di Azuth crede nell'uso responsabile della magia. Questo impedisce che quanti non siano baciati dal dono dell'Arte possano minacciare gli incantatori quali nemici, ma mette anche al sicuro la Trama stessa. I seguaci di Azuth di norma mettono subito in guardia gli incantatori che abusano del proprio potere. Se ciò non bastasse, rispondono per le rime, e se anche questo non fosse sufficiente, alla fine si vedono costretti a inviare un mago-killer perché si sbarazzi dell'incantatore sconsiderato.

Mago-killer

I seguaci di Shar, naturalmente, si interessano della Trama solo per le sue relazioni con la Trama d'Ombra. I maghi-killer votati alla dea, vanno in cerca di insigni utenti della Trama e li uccidono pubblicamente, poiché attraverso tali omicidi esemplari venga fatto monito a tutti coloro che si oppongono alla loro divinità e sia data palese dimostrazione del potere della Trama d'Ombra. Con mezzi simili, i seguaci di Shar sperano di indebolire il potere magico di Mystra. Finora comunque i loro piani di indebolimento della potenza di Mystra hanno ottenuto solo un esiguo successo, poiché gli incantesimi di cui si avvalgono non sono poi così adatti a sopraffare gli altri incantatori. I maghi che hanno ucciso erano il più delle volte sconfitti dai micidiali stregoni-monaci della Luna Oscura. Ma se all'apparenza essi sembrano meno capaci di riuscire nel compito di far fuori gli altri incantatori, il loro fanatismo religioso nei confronti della causa della dea cui si sono votati, riesce a compensare benissimo.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un mago-killer, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armi da Guerra (qualsiasi), Incantesimi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente.

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani o divini di 4° livello. Deve essere in grado di lanciare almeno tre incantesimi che richiedano tiri salvezza sulla Tempra e almeno tre che richiedano tiri salvezza sui Riflessi. (Un incantesimo che infligge un danno ma che non consente alcun tiro salvezza può sostituire uno qualsiasi degli incantesimi richiesti).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago-killer (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Intimidire (Car), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (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 della classe di prestigio del mago-killer.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi-killer non acquistano alcuna competenza nell'uso di nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno /Incantesimi conosciuti: Il tirocinio di un mago-killer è tutto imperniato sulla magia. Perciò, ad ogni nuovo livello acquisito dal mago-killer, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi, come se avesse guadagnato un livello pure nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di inserire 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 e così via). Se un personaggio possedesse più di una classe da incantatore prima di divenire un mago-killer, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello da mago-killer allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Tiri salvezza migliorati: Il mago-killer impara a migliorare la sua resistenza ad ogni sorta di incantesimi che subisce da altri incantatori. Al 1° livello, e poi a tutti i successivi livelli dispari acquisiti, guadagna un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra o sui Riflessi. Tali bonus sono cumulativi.

Aumentare Evocazione: Al 2° livello, il personaggio guadagna il talento Aumentare Evocazione.

Talento Incantesimo Focalizzato: Al 4° livello, il personaggio guadagna un Incantesimo Focalizzato bonus in una delle seguenti scuole: Evocazione, Invocazione, Necromanzia o Trasmutazione. Da quel momento in poi acquisisce un altro talento Incantesimo Focalizzato bonus in una di tali scuole ad ogni livello pari raggiunto, fin quando, giunto al 10° livello, il mago-killer possiede Incantesimo Focalizzato per tutte le quattro scuole elencate.

SACERDOTE ARPISTA

Praticamente ogni Arpista riconosce l'importanza delle divinità che hanno ispirato la creazione degli Arpisti: Deneir, Eldath, Lliira, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selûne, Silvanus e Tymora; e le divinità elfiche Aerdrie Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sehanine Moonbow e Solonor Thelandira. Alcuni, comunque, scelgono di avere un rapporto più stretto con tali divinità che si riunirono nella Radura della Danza.

Sebbene molti sacerdoti Arpisti siano umani, mezzelfi o persino chierici che hanno scelto una delle divinità summenzionate come patrona, gli Arpisti reclutano i propri membri tra diversi background, culture e affiliazioni religiose, quando le divinità di queste non incoraggiano intenti malvagi o distruzioni arbitrarie.

Druidi umani, nani paladini nanici, gnomi ranger, halfling ladri/chierici di Brandobaris e molti altri sono tutti ben accetti. Le divinità i cui interessi e la cui area di influenza corrispondono in particolare a quelli delle divinità patrone degli Arpisti includono Akadi, Azuth, Cavaliere Rosso, Chauntea, Gwaeron Windstrom, Lathander, Lurue, Savras, Shaundakul, Shiallia, Valkur e molte delle divinità di allineamento neutrale o buono dei pantheon delle varie razze.

È possibile incontrare sacerdoti Arpisti solitari oppure in compagnia di altri Arpisti o alleati della stessa corrente di pensiero. Anche quando è solo, un sacerdote Arpista può contare sull'appoggio di quanti sono solidali alla causa degli Arpisti.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un sacerdote Arpista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

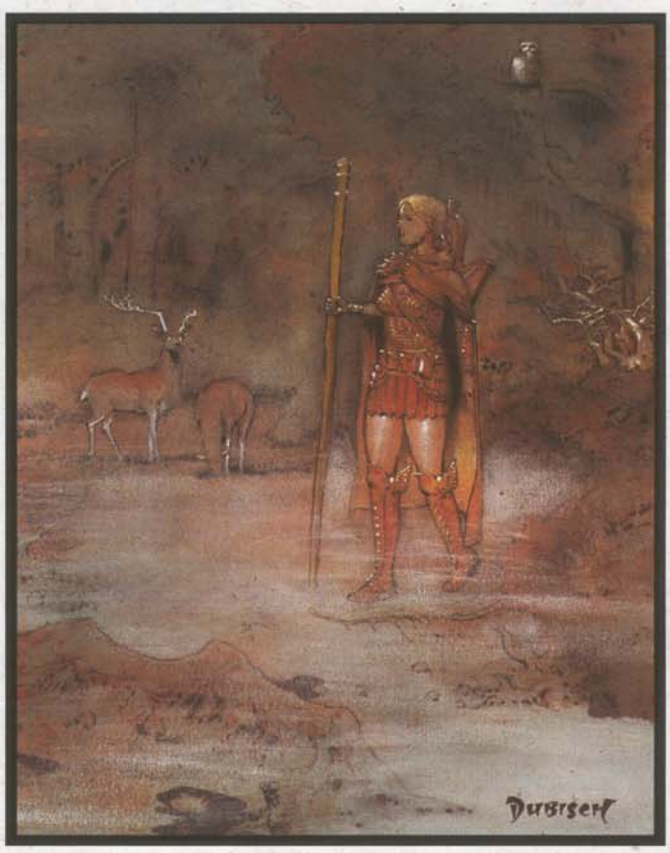
Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Conoscenze (arcane) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi, Diplomazia 4 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Speciale: Gli aspiranti membri devono essere garantiti da un membro degli Arpisti e ricevere l'approvazione degli Alti Arpisti. Inoltre la divinità patrona del personaggio deve essere di allineamento non malvagio e non avallare la distruzione arbitraria.



Sacerdote Arpista

Illustrazione di Michael Dubisch

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del sacerdote Arpista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car, abilità esclusiva), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int),

TABELLA 3-10: BENEDIZIONI DEL SACERDOTE ARPISTA

Livello + mod. Sag	Benedizione	Effetto
1	Bacino di Eldalth	Può creare acqua 1 volta al giorno come un chierico pari al suo livello più alto di incantatore divino
2	Bastone di Silvanus	Talento Arma Focalizzata (bastone ferrato)
3	Occhio di Deneir	Bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro glifi, rune e simboli
4	Voce di Milil	Bonus sacro di +1 alle prove di abilità basate sul Carisma
5	Passo di Mielikki	Somma +3 m alla velocità con armatura leggera o media
6	Cuore di Lliira	Bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura e compulsione
7	Discernimento di Oghma	Talento Abilità Focalizzata (una qualsiasi di Conoscenze)
8	Radiosità di Selûne	Visione crepuscolare (o il doppio della portata di una visione crepuscolare già esistente)
9	Grazia di Mystra	Bonus cognitivo di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti magici
10+	Sorriso di Tymora	Consente di aggiungere una volta al giorno un bonus di fortuna +2 ad un unico tiro salvezza (può essere sommato dopo aver appurato il risultato)

TABELLA 3-11: SACERDOTE ARPISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Benedizione, conoscenze arpiste	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Benedizione	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Benedizione	+1 livello della classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Benedizione	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Benedizione	+1 livello della classe esistente

Scrutare (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 della classe di prestigio del sacerdote Arpista.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sacerdoti Arpisti sono competenti nelle armi semplici. Sono inoltre competenti in tutti i tipi di armature (leggere, medie e pesanti) e negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Il tirocinio di un sacerdote Arpista è tutto imperniato sulla magia. Perciò, ad ogni nuovo livello acquisito dal sacerdote Arpista, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi, come se avesse guadagnato un livello pure nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di inserire 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 e così via). Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore divino prima di divenire un sacerdote Arpista, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello di sacerdote Arpista allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Benedizioni: Ad ogni livello, un sacerdote Arpista può scegliere una benedizione della Tabella 3-10: "Benedizioni del sacerdote Arpista". Il suo livello di sacerdote Arpista più il suo bonus di Saggezza determinano quale benedizione possa selezionare (può anche, se lo decide, scegliere una benedizione di livello inferiore al massimo possibile). Non è consentito scegliere la stessa benedizione due volte.

Conoscenze arpiste: Proprio come un bardo, un sacerdote Arpista è particolarmente versato nell'imprimere nella mente stralci piuttosto bizzarri di sapere. Questa capacità funziona esattamente come la capacità conoscenze bardiche della classe del bardo. Se un sacerdote Arpista possiede livelli da bardo (o livelli in un'altra classe che presenta la stessa capacità, come ad esempio maestro del sapere o esploratore Arpista), i suoi livelli da sacerdote Arpista e i suoi livello da bardo (o i livelli dell'altra classe appropriata) sono cumulativi al fine di utilizzare conoscenze arpiste.

VIANDANTE MISTICO

I viandanti mistici sono incantatori divini che rifuggono le normali gerarchie ecclesiastiche e abbracciano invece la libertà, la voglia di girovagare e l'indipendenza. Essi ritengono che per servire le proprie divinità devono prima esplorare il mondo e comprenderne le bellezze e le verità nascoste, e apprendere come la loro stessa intrinseca natura si leghi al mondo esterno. I viandanti mistici sono noti per la loro abilità nel creare pozioni e gemme magiche.

La maggior parte dei viandanti mistici comincia come chierico, anche se certi druidi e ranger intraprendono pure la vita del viandante mistico. A causa della forte indipendenza e del disdegno per l'autorità costituita tipiche dei viandanti mistici, monaci e paladini vi possono diventare solo con l'inosservanza dei propri voti. La maggior parte dei viandanti mistici è seguace delle divinità della bellezza, dell'individualismo, dell'amore, dell'edonismo, del carisma, del perfezionamento di sé, dell'oscurità, della luna, della gioia, della fertilità, della maternità, della danza, della musica, della malattia, del veleno, della fortuna, della disgrazia o delle stagioni.

I PNG viandanti mistici di solito agiscono da soli, preferendo limitare l'interazione con gli altri (inclusi atri viandanti mistici) ad un rapporto tra due persone piuttosto che ad un'interazione in gruppo. Talvolta assumono guardie del corpo o amici che possano fungere da guardie del corpo per compensare la loro debolezza nel combattimento.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un viandante mistico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità: Alchimia 3 gradi, Conoscenze (natura) 3 gradi, Diplomazia 8 gradi, Intrattenere 3 gradi, Professione (erborista) 3 gradi.

Talenti: Volontà di Ferro.

Lanciare incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del viandante mistico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Comunicazione Segreta (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Professione (Sag), 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 della classe di prestigio del viandante mistico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I viandanti mistici non acquistano alcuna competenza nell'uso di nessuna arma o armatura. Molte delle capacità dei viandanti mistici si basano sulla loro capacità di utilizzare pienamente i movimenti del corpo e sulla fiducia che ripongono nel loro aspetto. Quando indossano un'armatura di qualsiasi tipo o se usano lo scudo, la loro capacità gloria del divino non funziona e non possono nemmeno ricorrere a nessuna delle loro capacità magiche.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un viandante mistico continua a studiare la magia standard unitamente al proseguimento dei suoi altri studi. Perciò, ad ogni nuovo livello acquisito dal viandante mistico, il personaggio acquista ogni giorno nuovi incantesimi, come se avesse guadagnato un livello pure nella classe dell'incantatore cui apparteneva prima di inserire 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 e così via). Se un personaggio possedesse più di una classe da incantatore prima di divenire un viandante mistico, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni nuovo livello da viandante mistico allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui

dispone in un giorno.

Gloria del divino (Sop): Un viandante mistico che non indossa armatura guadagna un bonus sacro (o profano nel caso in cui la sua divinità patrona fosse malvagia) alla CA pari al suo bonus al Carisma (se ne possiede uno).

***Sonno* (Sop)**: Un viandante mistico può utilizzare *sonno* una volta al giorno come se fosse uno stregone di livello pari al suo livello di viandante mistico più il suo livello più alto come incantatore divino (CD = 11 + modificatore di Carisma).

Famiglio: A partire dal 2° livello, un viandante mistico può ottenere un famiglio, esattamente come potrebbero un mago o uno stregone. Un viandante mistico che abbia livelli da mago o da stregone può trattare i propri livelli da viandante mistico quali livelli da mago o stregone per determinare l'armatura naturale del famiglio, la sua Intelligenza e le capacità speciali.

Conoscenza della natura: Al 2° livello, il viandante mistico guadagna un bonus di competenza +2 su tutte le prove di Professione (erborista) e Conoscenze (natura).

Magia delle gemme (Sop): Un viandante mistico di 3° livello carpisce i segreti della magia delle gemme, come descritto nel capitolo precedente. Acquista il talento Sintonizzare Gemme e può avvalersene per immagazzinare qualsiasi incantesimo conosca, sia arcano che divino.

Resistere allo charme: A partire dal 3° livello, il viandante mistico guadagna un bonus sacro (o profano nel caso in cui la sua divinità patrona fosse malvagia) ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento (charme).

Mescere Pozioni: Al 4° livello il viandante mistico ottiene il talento Mescere Pozioni.

***Suggestione* (Mag)**: Al 5° livello, il viandante mistico può utilizzare *suggestione* una volta al giorno come se fosse uno stregone di livello pari al suo livello di viandante mistico più il suo livello più alto come incantatore divino (CD = 13 + modificatore di Carisma).

Viandante mistico

Illustrazione di Carlo Arellano

Pozione superiore I: Un viandante mistico di 6° livello è in grado di mescere pozioni come se avesse accesso a tutti gli incantesimi di livello 0 e di 1° livello dei maghi e degli stregoni (persino quelli che non figurano sulla sua lista degli incantesimi). Non ha bisogno di preparare l'incantesimo per mescere la pozione, deve invece lasciare aperto uno slot di incantesimi (del livello appropriato) quando mesce una pozione di un incantesimo non presente sulla sua lista. Deve inoltre procurarsi qualsiasi componente materiale o focus necessari.

***Charme sui mostri* (Mag)**: Al 7° livello, il viandante mistico può utilizzare *charme sui mostri* una volta al giorno come se fosse uno stregone di livello pari al suo livello di viandante mistico più il suo livello più alto come incantatore divino (CD = 14 + modificatore di Carisma).

Pozione superiore II: Come pozione superiore I, tranne per il fatto che il viandante mistico di 8° livello è in grado di mescere pozioni come se avesse accesso a tutti gli incantesimi di 2° livello dei maghi e degli stregoni.

***Charme di massa* (Mag)**: Al 9° livello, il viandante mistico può utilizzare *charme di massa* una volta al giorno come se fosse uno stregone di livello pari al suo livello di viandante mistico più il suo livello più alto come incantatore divino (CD = 18 + modificatore di Carisma).

Pozione superiore III: Come pozione superiore I, tranne per il fatto che il viandante mistico di 10° livello è in grado di mescere pozioni come se avesse accesso a tutti gli incantesimi di 3° livello dei maghi e degli stregoni.

Corpo senza tempo: Una volta raggiunto il 10° livello, il viandante mistico non soffrirà più le penalità alle capacità 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, il viandante errante morirà comunque di vecchiaia.

TABELLA 3-12: VIANDANTE MISTICO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Gloria del divino, *sonno*	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Famiglio, conoscenza della natura	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+1	+3	+3	Magia delle gemme, resistere allo charme	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+4	+4	Mescere Pozioni	+1 livello della classe esistente
5°	+2	+1	+4	+4	*Suggestione*	+1 livello della classe esistente
6°	+3	+2	+5	+5	Pozione superiore I	+1 livello della classe esistente
7°	+3	+2	+5	+5	*Charme sui mostri*	+1 livello della classe esistente
8°	+4	+2	+6	+6	Pozione superiore II	+1 livello della classe esistente
9°	+4	+3	+6	+6	*Charme di massa*	+1 livello della classe esistente
10°	+5	+3	+7	+7	Pozione superiore III, corpo senza tempo	+1 livello della classe esistente

Luoghi del Potere

Gli avventurieri smaniano di esplorare luoghi esotici. Sia che si avventurino in luoghi selvaggi, sia che percorrano città affollate, hanno sempre in mente la prossima affascinante meta che si profila all'orizzonte.

Faerûn è un fiorire di luoghi di potere in numero praticamente illimitato. Dalle paludi ai freschi laghi di sorgente, dal trambusto delle piazze cittadine alla serenità dei giardini privati, dalle statue in boschetti dimenticati ai cartelli indicatori dei principali crocevia: sono tutti luoghi di Faerûn degni di nota, quelli che la gente non riesce a dimenticare, quelli che servono da punto di riferimento agli esploratori che viaggiano in lungo e in largo per il paese.

Deve essere il DM a dar vita a luoghi simili nelle proprie campagne: nelle sue mani il potere di renderli luoghi terrificanti, di ispirazione o di sfida per la mente. Nelle sue mani la facoltà di inserirvi storie malinconiche o gioiose, di porli sotto il diretto e pericoloso controllo degli abitanti di Faerûn, che sono al contempo benevoli e malevoli.

Dov'è presente la magia, lì si trova anche il mistero, il pericolo e l'inquietudine dell'ignoto. I luoghi descritti in questo capitolo servono da spunto per le vostre campagne. Usateli così come vi sono presentati, inserite qua e là qualche tocco personale oppure distorceteli nella maniera che solo la vostra mente può concepire. La scelta sta a voi.

Quando si crea personalmente un luogo di potere, occorre porsi delle domande basilari, come queste:

Si tratta di un luogo di formazione naturale, o l'ha costruito qualcuno?

A quale scopo esiste questo luogo?

Come fa la gente ad arrivare fin lì?

Se lo si osserva dall'esterno, a cosa assomiglia? E dall'interno?

Che genere di sistemi difensivi possiede?

Ci vive qualcuno? E chi? E in che numero?

Una volta trovate le risposte a questi interrogativi, si può procedere all'approfondimento dell'ambientazione così abbozzata. Si consiglia di usare il capitolo presente come una guida e una fonte di ispirazione.

Luoghi naturali

Lasciata a se stessa la magia è, diviene, esiste. Si manifesta in specchi d'acqua scintillanti e in boschi fruscianti, in alberi contorti e misteriose caverne. Non attende di essere percepita. Vive nella natura e si raccoglie nelle pieghe del mondo.

Maelstrom mistici

Chiamati anche gorghi mistici, questi strani luoghi assorbono la magia che raggiunge il raggio della loro influenza. Si manifestano in ogni genere di paesaggio, dalla cantina del negozio del fruttivendolo, alla sporgenza rocciosa del Monte Blaarrbi della catena delle Montagne Galena. In Piazza Vietamagia, a Suzail, vari segnali avvertono del pericolo, ma gli stolti ancora vi entrano alla cieca.

Sono invisibili, ma le creature magiche riescono a percepirli.

Sono immobili. Per quanto si sappia, occupano gli stessi luoghi da tempo immemorabile, anche se corrono voci di maelstrom che si sono spostati dai luoghi in cui erano stato individuati.

Sono virtualmente indistruttibili, nessuno sa come annullarli, ma tutti vorrebbero saperlo.

I maelstrom mistici hanno dimensioni variabili, influenzando un'area fino ad un raggio 9 metri. Combinano due potenti effetti magici: *dissolvi magie* e *campo anti-magia*. Chi dovesse penetrare l'area di effetto di un maelstrom accuserebbe gli stessi sintomi che si producono in un'area sottoposta a *dissolvi magie*, mentre quel che restasse della magia sarebbe soppresso dal *campo anti-magia*.

Certe creature (inclusi draghi, elementali, famigli, folletti, bestie magiche, esterni e mutaforma) si indeboliscono trovandosi entro l'area di effetto di un maelstrom. Subiscono una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e ai tiri salvezza. Devono inoltre effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o fare del loro meglio per fuggire davanti al maelstrom per 1d4 round.

Le creature in grado di lanciare incantesimi, che ricorrono a capacità magiche o usano capacità soprannaturali, hanno i requisiti per effettuare una prova di Osservare (CD

15) per avvertire la presenza di un maelstrom quando si muovono entro 6 metri dall'area di effetto di quest'ultimo. *Individuazione del magico*, rivela la presenza della magia al primo round e la forza opprimente nel secondo round. Al terzo round l'incantatore può effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 25) al fine di stabilire le dimensioni e gli effetti del maelstrom.

Visione del vero, rivela il maelstrom come un turbinante gorgo aspirante di energia cancrenosa dall'imbattibile potere.

scintille

Forza opposta a quella del maelstrom, una scintilla è un fenomeno bizzarro che intensifica gli effetti della magia che si manifesta nelle sue prossimità. I luoghi in cui si palesano sono tra quelli più tenuti in considerazione a Toril, dato che ogni incantatore ricerca il sistema di lanciare incantesimi sempre più potenti. Per questo sono anche molto ben custoditi, dato che quando si ha notizia di un luogo simile, tutte quante le creature con un minimo di buon senso e in possesso di un qualche magico potere, cercano immediatamente di reclamarne la concessione.

Una scintilla aumenta gli effetti della magia ad attivazione o già attiva, entro il proprio raggio di influenza, infatti conferisce +3 livelli di incantatore ad uno di tali effetti.

Una scintilla può essere piccola come una sfera di 1,5 metri o grande quanto una di 9.

Una scintilla viene individuata come magia dal potere insormontabile. Una prova di Sapienza Magica (CD 20) ne rivela gli effetti al terzo round di esame compiuto con un incantesimo *individuazione del magico*.

Tumuli dei folletti

I folletti hanno terreni di sepoltura molto speciali, a cui danno dei nomi che risultano impronunciabili per chiunque non sia egli stesso un folletto. Tali luoghi sono tuttavia noti agli avventurieri come tumuli dei folletti.

Questi luoghi sepolcrali si trovano ben lungi dai sentieri battuti, nascosti nel profondo di foreste vergini o in vallette tra montagne di cui non si fa menzione sulle carte geografiche. Quando un folletto muore, i suoi compagni lo portano in cima al tumulo, lo ricoprono con gli oggetti che gli erano appartenuti in vita e con un sottile strato di terriccio, foglie e rami. Simili accorgimenti non sempre riescono a nascondere le ossa che affiorano dal corpo in decomposizione. Strato dopo strato, le ossa e la materia purgante si sono accumulati negli anni. Alcuni affermano che il pacciame risultante abbia delle proprietà magiche che stimolano la crescita delle piante. I folletti condannano a morte chiunque venga sorpreso a rubare anche solo un po' di un loro tumulo. Tutti i folletti usano i loro tumuli senza scrupoli alcuni: driadi, satiri, grig, nixie, ninfe, pixie eccetera.

I tumuli dei folletti vengono identificati come fortemente magici e una prova di Sapienza Magica (CD 20) effettuata al terzo round di indagine utilizzando *individuazione del magico* rivela le dimensioni del tumulo.

I tumuli dei folletti sono considerati terreno consacrato, come per l'incantesimo *santificare*. Producono inoltre uno strano effetto nelle zone in cui si trovano, poiché irradiano energia magica. Più ci si avvicina ad un tumulo, infatti, più bizzarro sarà l'effetto. Nella tabella seguente sono elencati i sintomi che insorgono nelle creature che giungono in prossimità di un tumulo e non riescono a superare il tiro salvezza (come si trattasse degli incantesimi). Tutti gli incantesimi si considerano aventi livello di incantatore pari a 20. I folletti e quanti hanno sangue di folletto sono immuni a tali effetti.

Distanza dal tumulo	Effetto
Fino a 3 m	*Costrizione inferiore* (la scelta del comando spetta al DM)
3,1-6 m	*Sonno*
6,1-15 m	*Terreno illusorio* (la scelta dell'illusione spetta al DM)
15,1-30 m	*Immagine silenziosa* del folletto morto per ultimo e *suono fantasma* di sussurrio e risatine

Tali effetti sono in grado di incutere talmente tanta paura ai personaggi da farli uscire di senno. Il DM potrebbe comunque desiderare che i suoi PG si imbattano in un folletto posto a guardia di un tumulo. In questo caso occorre adattare il numero dei folletti a seconda del Livello di Incontro. (Per ulteriori dettagli consultare la Tabella 4-1: "Numeri dell'incontro" a pagina 101 della *Guida del Dungeon Master*). Come spiegato più avanti ogni tipo di folletto ha un suo Grado di Sfida. Per maggiori informazioni su tali creature si consulti il *Manuale dei Mostri*.

Folletto	Grado di Sfida	Folletto	Grado di Sfida
Driade	1	Satiro (flauto)	4
Spiritello, grig	1	Spiritello, pixie	4
Spiritello, nixie	1	Ninfa	6
Satiro (senza flauto)	2		

Campicelli di funghi esplosivi

Si tratta di piccole distese di funghi magici la cui crescita continua imperterrita nonostante le continue esplosioni, dagli effetti devastanti anche per quanti li calpestano. Una creatura che si avventuri in un campo di funghi esplosivi può far esplodere potenzialmente dozzine di tali funghi, col risultato di aggiungere la propria carcassa a far da concime insieme alle ossa delle precedenti vittime.

Gli acquitrini e le paludi che generano i funghi esplosivi ospitano anche animali che si cibano di carogne e che si acquattano in attesa che le vittime ignare del pericolo mettano un piede in fallo. Anche beholder e bozzaghi stanno in attesa del suono che annunzia l'esplosione prima di partire alla caccia delle prede.

Un campicello di funghi esplosivi è una trappola che ha le seguenti statistiche:

Campicello di funghi esplosivi: GS 3, affine a *trappola di fuoco* (1d4+12); tiro salvezza sui Riflessi dimezza (CD 13); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni oppure Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 27).

Particolari condizioni climatiche producono campicelli di funghi esplosivi che raggiungono un'estensione del raggio di 90 metri. Come per l'incantesimo *trappola di fuoco* i funghi esplodono se il loro stato di quiete viene alterato. Per quanto crescano spontaneamente, vengono identificati come una moderata magia di invocazione e una prova di Sapienza

Magica (CD 20) rivela la loro natura.

Per quanta briga ci si possa prendere a disinfestarli, i campicelli di funghi esplosivi ricrescono sempre nel medesimo luogo, nel giro di dieci giorni dal momento dell'esplosione. È possibile cogliere un fungo esplosivo, in quel caso diviene inerte, ma per riuscirci un personaggio deve superare una prova di Disattivare Congegni oppure di Conoscenza delle Terre Selvagge con CD 27.

Una creatura che si muove su un campicello può effettuare una correzione di 1,5 metri senza rischiare di inciampare su un fungo esplosivo. Spostamenti più rapidi richiedono prima una prova di Osservare (CD = velocità). Se la prova non viene superata allora, per quel round, la creatura in movimento ha una possibilità del 50% di calpestare e quindi far esplodere un fungo.

Fosse del Destino

Più pericolosi persino dei campicelli di funghi esplosivi, questi invisibili bacini di sabbie mobili magiche risucchiano i viaggiatori nelle profondità delle loro voragini senza alcuna speranza di sopravvivenza, a causa di potenti incantesimi che paralizzano l'abilità di resistenza della vittima.

Le fosse del destino si possono rinvenire in qualsiasi tipo di paesaggio, persino sulla solida roccia. Gli avventurieri si sono imbattuti in tali trappole micidiali tanto nei dungeon quanto all'aperto.

Una fossa del destino è una trappola che ha le seguenti statistiche:

Fossa del destino: GS 4-10, trascina verso il basso + effetto dell'incantesimo; tiro salvezza appropriato (vedi sotto) nega (CD 10 + livello dell'incantesimo); Cercare (CD 27); Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 27).

Le fosse del destino si individuano come una moderata magia di trasmutazione e una prova di Sapienza Magica (CD 20) rivela la loro natura.

Hanno profondità variabile (4d4 x 30 cm). Una creatura che cade in una di tali fosse affonda istantaneamente di 90 cm, per poi inabissarsi lentamente alla velocità di 2,5 cm per round. Di conseguenza tali trappole sono particolarmente letali per le creature di taglia Piccola.

Agli astanti, i personaggi appaiono incastrati nel materiale che li avviluppa (qualunque esso sia). La vittima ha bisogno di un saldo appiglio per tirarsi fuori. Gli effetti magici di incantesimi come *volare* oppure *levitazione* si limitano ad evitare che la creatura affondi ulteriormente. Se le sabbie mobili arrivano a sommergere la testa della vittima, questa rischia di affogare. Per maggiori dettagli si veda alla voce "La regola dell'annegamento" a pagina 85 della *Guida del Dungeon Master*.

Non appena cade in una fossa del destino, la vittima deve effettuare il tiro salvezza appropriato contro uno degli incantesimi di seguito descritti, considerati come aventi livello di incantatore pari a 12. Tirare 1d6 oppure sceglierne uno.

Tiro	Effetto magico
1	*Sonno* (CD 11)
2	*Scagliare maledizione* (CD 14)
3	*Intermittenza* (CD 14)
4	*Regressione mentale* (CD 17)
5	*Costrizione inferiore*, comando "rimani" (CD 16)
6	*Labirinto* (CD 22)

L'effetto *labirinto* è il più pericoloso. Le fosse del destino che producono l'effetto dell'incantesimo *labirinto* possono far precipitare la vittima in un dedalo. Si tratta di un salto che può generare eventi mortali: un personaggio cade nella fossa e non supera il tiro salvezza. L'incantesimo *labirinto* lo spedisce in un dedalo, qui il personaggio inizia a vagare per poi ritornare alla fossa nel tempo di un 1 round completo. Al turno successivo, deve effettuare un altro tiro salvezza, altrimenti sarà nuovamente rispedito nel labirinto dall'effetto dell'omonimo incantesimo. Quando sarà in grado di trarsi fuori dalla fossa del destino, avrà cognizione di almeno una porzione del labirinto reale. Un personaggio che rimanga intrappolato in tal modo potrebbe imbattersi in altre creature cadute anch'esse nella fossa o sperdutesi nel labirinto, che appaiono ad intervalli diversi determinati dai lassi di tempi che intercorrono tra l'affondare nella fossa e il salto extradimensionale nel labirinto. Se la vittima di una fossa del destino morisse nel labirinto, ricomparirebbe nella fossa dopo 10 minuti e riprenderebbe ad affondare normalmente.

Luoghi potenziati magicamente

Molti incantesimi e oggetti magici sono posti a guardia e a protezione di varie aree. Ma si tratta solo di pallide imitazioni se confrontati con i luoghi sorvegliati in maniera più potente: crocevia e *mythal*. Guardie speciali proteggono entrambi questi posti e sono davvero pochi coloro che possono far uso della magia senza il permesso dei potenti guardiani che si ergono davanti tali strade.

Crocevia e Sentieri Nascosti

Oltre la superficie visibile, celate agli occhi di quanti non sanno dove cercarle, strade mistiche di energia geomagica attraversano in lungo e in largo l'intera estensione di Faerûn. Questi magici camminamenti non appartengono a nessuno, anche se i folletti li hanno a lungo sorvegliati. Solo i druidi, insieme a pochi bardi, sono al corrente dei loro segreti.

Tutti gli altri conoscono solo minime sezioni dei sentieri e delle strade transitabili che collegano due luoghi e, ai fini del gioco, costoro sono in grado solo di immettersi nei sentieri magici partendo da un crocevia e procedere poi in un'unica direzione verso una destinazione stabilita. Il viaggio è istantaneo: non appena si imbocca il sentiero, ci si ritrova in un batter d'occhio alla destinazione finale.

I druidi hanno segnato sulle mappe le posizioni di alcuni crocevia, nonostante il numero ancora imprecisato che ne ricopre la superficie del mondo, e alcuni ne parlano come di pieghe nel tessuto del mondo in grado di far congiungere due punti che sarebbero invece normalmente lontanissimi tra loro, se la loro distanza venisse misurata su una superficie piana.

Per i viandanti i crocevia costituiscono il punto di ingresso e di uscita dei sentieri magici. Questi ultimi sono invisibili e non corrispondono alle strade o ai sentieri reali. Tanto i sentieri magici che i crocevia hanno acquisito una fama leggendaria. Non tutti credono che esistano veramente, dal momento che non si possono vedere né percepire e non è possibile percorrerli né individuarli. Sembrerebbero extraplanari, eppure non lo sono. Solo quanti hanno nelle

Illustrazione di Carlo Arellano

Crocevia dei folletti

vene puro sangue di folletto riescono a comprendere fino in fondo tale mistero, e i folletti ne custodiscono il segreto perché i sentieri magici siano protetti dalla corruzione.

Solo i druidi, insieme, forse, a qualche folletto, sono in grado di creare nuovi sentieri magici, avvalendosi di un incantesimo *creare crocevia e sentieri nascosti.*

Per la stessa ragione solo bardi, druidi e folletti sono in grado di trovare tali sentieri, e questo perché hanno appreso uno dei misteri druidici: l'incantesimo *individuazione dei crocevia.*

I sentieri nascosti possono essere usati per:

Comunicazione: L'utente deve richiedere espressamente "comunicazione" invece che "viaggio". Se riesce a convincere il guardiano (vedi sotto), allora un bisbiglio, un monologo o un grido viaggiano lungo il sentiero nascosto e risuonano una volta giunti a destinazione come fossero pronunziati dall'utente stesso in quel preciso punto. Se l'utente si allontana di più di 9 metri dal crocevia, la comunicazione cessa ed egli deve rinnovare la richiesta. I druidi hanno complicati sistemi di incontro attraverso cui si scambiano e aggiornano informazioni con questo sistema, diffondendo notizie in tutto Faerûn.

Viaggio: I sentieri nascosti funzionano come *portali*, permettendo all'utente di viaggiare in modo praticamente istantaneo da un crocevia ad un altro. Quando un utente mette piede in un sentiero magico, scompare come se stesse attraversando un muro illusorio e ricompare nello stesso modo dall'altra parte.

Viaggio a sorpresa: Esistono leggende che narrano di un menestrello errante intento a cantare una delle sue canzoni in prossimità di un crocevia. Mentre continuava il suo canto, camminando lentamente, involontariamente imboccò il sentiero invisibile. Il guardiano allora ritenne, forse per negligenza, che il bardo stesse chiedendo il permesso di usarlo. Gli accordò la richiesta e così quello si ritrovò, del tutto impreparato, a percorrere il sentiero nascosto. Di tutte queste leggende, naturalmente, non si conosce la fine.

I sentieri nascosti non possono essere usati per:

Spiare: I sentieri nascosti non permettono all'utente di vedere o di ottenere alcun bonus per visualizzare la destinazione. Una creatura può chiedere al guardiano notizie sulla destinazione cui conduce un certo sentiero nascosto, ma il guardiano non è obbligato a rispondere.

Colpire attraverso: Nessun attacco, magico o non, riesce a passare attraverso un sentiero nascosto fino ad una meta lontana. Si limita infatti a colpire il punto stesso in cui lo si sferra, come se il "passaggio" di fatto non esistesse. Gli attacchi magici che richiedono un bersaglio specifico producono un sibilo se tale bersaglio si immette nel sentiero nascosto prima che l'attacco lo colpisca.

Il Guardiano: Ogni crocevia ha un guardiano (vedi Capitolo 7) che decide se un individuo può usare i sentieri nascosti oppure no. Tale individuo deve pertanto ottenere il permesso del guardiano se intende usare il sentiero nascosto. Ciascun druido ha il suo sistema preferito per riuscirci, che può essere una supplica, una canzone, un poema oppure un omaggio reso al sentiero nascosto. Ciascuno deve effettuare personalmente la propria richiesta e il guardiano può, a sua discrezione, respingerla o accettarla. Nessuno può spingere qualcuno in un sentiero nascosto senza che quello abbia già ottenuto il permesso del guardiano per passare. I folletti hanno libero accesso ai sentieri nascosti, possono usufruirne in qualsiasi momento e da qualsiasi punto senza limitazione alcuna.

I guardiani sono generati nel momento stesso in cui un druido lancia l'incantesimo *creare crocevia e sentieri nascosti.* Se il guardiano venisse ucciso, il crocevia da questi sorvegliato non sarebbe più utilizzabile come punto di accesso ad un sentiero magico. Il punto di arrivo invece funzionerebbe ancora dato che il guardiano preposto alla sua sorveglianza

sarebbe ancora in grado di dare il suo permesso, ma si tratterebbe adesso di un percorso a senso unico. Ai crocevia, un utente può ricorrere al suo Carisma, a Raggirare, Diplomazia o Intrattenere per persuadere il guardiano a lasciarlo passare. Vivendo dei forti legami col mondo naturale e con quello fatato, un guardiano diviene piuttosto diffidente nei confronti del mondo civilizzato.

L'attitudine iniziale di un guardiano corrisponde direttamente alla naturalezza dell'ambientazione. Come la maggior parte dei PNG, i guardiani possono essere influenzati col superamento di una prova di Carisma (per i dettagli, vedere alla voce "Attitudine dei PNG" a pagina 149 della *Guida del Dungeon Master*).

Tabella 4-1: Attitudine iniziale dei guardiani

Grado ambientale*	Attitudine**
N1	Premuroso
N2	Amichevole
N3	Indifferente
N4	Maldisposto
N5	Ostile

*I gradi ambientali sono i seguenti:

N1: Paesaggio incontaminato raggiunto rarissimamente da creature civilizzate, come ad esempio foreste vergini, grotte non ancora esplorate e cime di montagne.

N2: Terra lontana dai sentieri normalmente battuti in cui raramente si trovano altre creature civilizzate all'infuori degli indigeni del luogo. Ne sono un esempio i boschetti dei druidi, le terre degli elfi e i santuari pattugliati dai ranger.

N3: Aree rurali con traffico regolare ma diluito, quali terreni di contadini o di allevatori, monasteri isolati, tribù barbariche e altre piccole comunità dello stesso genere costituite da gruppi che vivono nel rispetto del territorio.

N4: Aree di sentieri battuti, quali villaggi, fortificazioni, grandi dimore in pietra, paesaggi deformati, torri di maghi e castelli di stregoni.

N5: Aree urbane ad elevata concentrazione di traffico, quali città, liberi mercati e rotte commerciali.

**L'attitudine di un guardiano va intesa come segue:

Premuroso: Il guardiano permette al personaggio di viaggiare per il sentiero nascosto in qualsiasi momento senza che debba effettuare un lancio di dadi. Il richiedente può eventualmente decidere di effettuare il lancio dei dadi (usufruendo in questo caso di un bonus di circostanza +2) per garantire il passaggio ad un altro. Se il tiro fallisse, il guardiano negherebbe il suo permesso e la sua attitudine passerebbe da premurosa ad amichevole.

Amichevole: Il guardiano acconsente a che il personaggio utilizzi il sentiero nascosto e ne conserva un buon ricordo. Il personaggio riceve un bonus di circostanza +2 al suo successivo tentativo di ingraziarsi il guardiano.

Indifferente: Il guardiano lascia passare il personaggio dietro il superamento del lancio dei dadi.

Maldisposto: Il guardiano si mostra sospettoso e si rifiuta di lasciar passare la persona.

Ostile: Un guardiano ostile ritiene che la persona che si trova di fronte sia un bugiardo e un adulatore. Non gli concede di passare e, al prossimo tentativo di ingraziarsi i suoi favori, il personaggio subisce una penalità di circostanza di -2 al lancio dei dadi.

Crocevia Conosciuti

Invisibili e difficili da notare attraverso *individuazione del magico*, i crocevia possono trovarsi in qualsiasi luogo. Qui di seguito sono elencati alcuni dei più famosi. Bardi e druidi hanno diffuso tra i loro compagni le proprie conoscenze relative ai crocevia.

Crocevia del Bosco delle Spine (N3): Un crocevia si trova a est di un boschetto druidico situato nel cuore del Bosco delle Spine. Conduce alle Cime dell'Eremita.

Crocevia di Cantlowe (N4): Questo crocevia si trova all'interno di una camera di sicurezza degli Archivi della Biblioteca di Cantlowe. Il custode della Biblioteca lascia che la gente entri nella stanza ma avverte i personaggi che, in trentacinque anni di lavoro svolto presso l'università, non ha mai visto nessuno ritornare da quel crocevia.

Crocevia delle Cime dell'Eremita (N1): Su un picco della Catena di Orsraun, all'interno di una fenditura della superficie della montagna, si trova questo crocevia. La fenditura, le cui dimensioni raggiungono quasi quelle di una grotta, contiene pure una baracca di una sola stanza costruita con un legno grezzo che esiste solo nel Bosco delle Spine. La temperatura raramente si alza sopra il punto di congelamento, anche se c'è qualcuno che ha cura di tenere sempre rifornite le cataste di legna da ardere.

Crocevia delle Desolazioni (N1): Questo crocevia si trova da qualche parte nelle Desolazioni di Teshyllal del Deserto di Calim. Conduce al Fulcro di Herkemon.

Crocevia del Bosco dei Nove Cavalieri (N3): Questo crocevia si trova del cavo di un antico albero che sorge nella Foresta del Re a Cormyr, nei pressi del circolo druidico del Bosco dei Nove cavalieri, e conduce a Waterdeep.

Crocevia di Nykkara (N3): Nykkara, l'Isola della Memoria, il centro funebre di Calimshan, ha un crocevia sulle sue spiagge, il cui magico sentiero conduce al Fulcro di Herkemon.

Crocevia della Roccia di Arn (N2): Situato sull'isola vulcanica chiamata la Roccia di Arn, al centro del Lago dei Vapori, questo crocevia conduce a quello del Fulcro di Herkemon.

Crocevia di Waterdeep (N5): Situato a Waterdeep, Quartiere del Mare, nel Giardino degli Eroi, l'unico giardino pubblico di Waterdeep, appena fuori la Città della Morte, questo crocevia conduce al Bosco dei Nove Cavalieri.

Fulcro di Herkemon (N1): Tre dolmen (un dolmen è fatto da due pietre disposte verticalmente e sormontate da una terza pietra orizzontale) indicano un crocevia in cui convergono tre sentieri nascosti conosciuti. Queste tre "soglie" si trovano ad una distanza di 9 metri l'una dall'altra sulla spiaggia rocciosa occidentale del Lago dei Vapori. I sentieri conducono rispettivamente ai crocevia delle Desolazioni, di Nykkara e della Roccia di Arn.

Bardi e crocevia

I bardi hanno un vantaggio rispetto agli altri personaggi quando si tratta di convincere i guardiani a lasciarli passare. I guardiani adorano la musica, le storie e le danze. I bardi, molto più dei druidi, hanno cercato di conquistarsi l'amicizia dei guardiani. Una melodia eseguita eccezionalmente bene riesce a spuntarla su qualsiasi guardiano, facendo presa con forza irresistibile sul suo sangue di folletto. Tutte le prove di Intrattenere volte ad influenzare i guardiani ottengono un bonus di Circostanza +2.

Mythal

Un *mythal* è una sorta di ragnatela vivente di energia magica creata dall'alta magia elfica. Un *mythal* è dotato di una coscienza primitiva e ha il compito di proteggere un dato luogo, per esempio una città elfica oppure un luogo sacro. I *mythal* costituiscono potenti difese la cui durata si protrae per centinaia o migliaia di anni. Concepiti per proteggere quanti si trovano al loro interno e ricacciare determinati tipi di creature, essi ricorrono ad incantesimi conosciuti, anche se ciascun *mythal* possiede un insieme di capacità uniche che non replicano nessuno degli incantesimi conosciuti.

Sfortunatamente, come tutte le forme di magia persistenti, i *mythal* sono vulnerabili alle smagliature che si verificano nella Trama, e le due morti di Mystra nei passati 1.700 anni hanno danneggiato la gran parte dei *mythal* del mondo, frantumandone alcuni e corrompendone altri. I *mythal* corrotti pare producano aree di magia morta e aree di magia selvaggia, colpendo a caso gli intrusi con incantesimi che provocano danni o con altri di guarigione, rilucendo di strani colori o alterando la forma fisica di quanti si trovano al loro interno.

Oltre ai *mythal* autentici, creati dall'alta magia elfica, ve ne sono altri creati da certi incantatori presuntuosi che hanno cercato di plasmare la propria personale versione di *mythal* con scarso successo, ottenendo qualcosa di molto meno potente e meno longevo. Accade che certi effetti magici siano scambiati per *mythal*, mentre in realtà si tratta semplicemente di residui di manifestazioni divine o di capricci circoscritti della Trama.

Ancora oggi gli effetti e l'utilizzo dei *mythal* autentici rimangono comunque un mistero a Faerûn. Per maggiori dettagli consultare il paragrafo "Alta magia elfica" nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Mythal Conosciuti

I saggi non hanno ancora raggiunto un accordo circa il numero di *mythal* autentici esistenti, ma la cifra che viene fatta più spesso è dodici. Quello presentato di seguito è un elenco dei *mythal* conosciuti e dei luoghi che hanno effetti simili a quelli dei *mythal*.

Myth Drannor: Il più famoso tra tutti i *mythal*, Myth Drannor è più noto come una trappola mortale poiché si è corrotto e il luogo in cui si trova è infestato da demoni, non morti e membri del Culto del Drago.

Myth Glaurach: Costruito vicino a quella che oggi è Hellgate Keep, questo luogo venne invaso e raso al suolo da orde di orchi lungo tempo fa. Ne rimangono sparse macerie ricoperte dai rampicanti e pochi tunnel fognari. Qualche volta questo luogo viene visitato dagli avventurieri poiché pare sia in grado di riparare e restituire le cariche agli oggetti magici.

Myth Ondath: Costruiti sulle rovine di Ondathel, la Città della Pace, e dedicato a Eldath, questa città e il suo *mythal* vennero distrutti in un inverno riprodotto magicamente da una donna conosciuta come la Regina di Ghiaccio, dalla sua armata d'assedio, il lich Vrandak e da un potente oggetto magico noto come il *cristallo del custode dei portali*. I poteri del *mythal* di Myth Ondath si sono persi nel tempo della storia.

Myth Dyraalis: Situata nella Foresta di Mir, questa città vanta un *mythal* che la rende invisibile (persino a prova di magia) a tutti tranne agli elfi, agli gnomi e, forse, a pochissime altre creature. Quanti non riuscendo a vederla si trovassero a varcarne i confini, verrebbero teletrasportati dall'altra parte.

Myth Unnohyr: Un tempo roccaforte elfica nella Foresta di Mir, il suo *mythal* divenne corrotto trasformando tutta la zona in un'area di magia selvaggia durante il giorno e di magia morta durante la notte. La magia che un tempo aveva poteri curativi all'interno dei suoi confini infligge adesso la putrefazione della mummia ai suoi bersagli. Rimane ben poco degli edifici di un tempo e non si sa se i tesori della nazione elfica di Keltormir esistano ancora sotto i tumuli ricoperti dai rovi.

Myth Rhynn: Necropoli degli eroi elfici uccisi in battaglie contro giganti e altri mostri, Myth Rhynn è antica e persino gli elfi non conoscono con esattezza la data della sua fondazione. Il *mythal* di Myth Rhynn serviva a proteggerne gli spiriti dalla magia ostile, consentendo loro di rimanere presso l'amata foresta. Adesso tuttavia è in declino, e gli elfi che si avvicinano o vi entrano sono colti da nausea, mentre i cadaveri di altre creature morte lungo i confini della foresta riprendono vita. Si dice che sia ora abitata da fuochi fatui e dai resti lich di un mago che adesso comanda la città dei non morti.

Myth Lharast: Costruita all'interno di Amn, quale santuario per gli adoratori di Selûne di culto non ortodosso, Myth Lharast è divenuta un rifugio sicuro per i licantropi buoni. Nonostante questo inizio pacifico, venne distrutta in una battaglia scoppiata tra una cricca di malvagi maghi locali e un potente gruppo di licantropi comandati da uno dei creatori del *mythal*. Grazie al potere di Selûne, la città venne distrutta fuori da Faerûn e ora esiste come un semipiano raggiungibile solo nelle notti di plenilunio. I discendenti degli avversari di un tempo vivono ancora, e sono alla disperata ricerca di un modo per fuggire.

Myth Nantar: L'unico *mythal* di cui si sappia che esiste sott'acqua, Myth Nantar riposa sotto il Mare delle Stelle Cadute. La città è abitata da elfi, marinidi, tritoni e altre razze. Il *mythal* consente alle creature acquatiche e di superficie di respirare all'interno dei suoi confini, porta forza e resistenza agli elfi, e impedisce alla maggior parte delle creature acquatiche malvagie di entrare. In pochi conoscono l'effettiva posizione della città, e ancor meno, pur conoscendola, sono in grado di raggiungerla.

Myth Iiscar: Si sa molto poco di questa città e del suo *mythal* tranne che fu costruita sull'isola di Lantan, e che il *mythal* permetteva agli abitanti di volare. Ad un certo momento venne distrutta. Gli abitanti dell'isola non diffondono nessuna notizia circa la sua posizione. Forse nemmeno loro la conoscono, o forse sono incredibilmente bravi nel mantenerla segreta.

Myth Adofhaer: Questa città degli elfi del sole nella Grande Foresta venne magicamente spedita fuori da Faerûn allo scopo di proteggerne gli abitanti. La città e tutti i suoi cittadini ora attendono come in stasi che si verifichino certe particolari condizioni e nessuno sa quali tali condizioni possano essere.

Corte Elfica: Questa città tempio venne costruita sulle rovine dell'antica Corte Elfica dopo la caduta di Myth Drannor. Era situata a sud est di Myth Drannor nella foresta di Cormanthor e il suo *mythal* era simile a quello di Myth Drannor, con poteri che impedivano l'accesso ai drow e ai

demoni e la difendevano dal pericolo di incendi e così via.

Shoonach: Costruita intorno alla sede dell'ex Impero Shoon di Calimshan, non possedeva un autentico *mythal*. Venne sì costruita tramite potente magia, ma non si trattava di autentica alta magia. Le rovine circondano due città e vari insediamenti minori e la magia che li avviluppa è formata da due aree di magia selvaggia e vi agisce al contempo un meccanismo di difesa che impedisce ai numerosi non morti di uscire. Altri incantesimi rallentano fino alla quasi immobilità tutte le armi a distanza, mentre gli effetti di metamagia presenti rendono massimizzata la magia del fuoco, minimizzano quella del freddo e inibiscono il funzionamento degli incantesimi di necromanzia divina. Il luogo è abitato pure da umanoidi malvagi.

Uncino di Herald: Non si conoscono ancora gli architetti che presiedettero alla costruzione di quest'area, ma si ha certezza che non si tratti di un *mythal* autentico. Questa fortezza è magicamente protetta contro gli orchi e contro un certo tipo di magia. Situata vicino Silverymoon, ha resistito nel tempo contro gli attacchi di maghi, di orde di orchi, gruppi di beholder e persino il tarrasque.

Sottomonte: I vari strati di incantesimi predisposti da Halaster bloccano il teletrasporto, lo scrutamento e producono molte aree di magia morta. Non comprendono un *mythal* autentico. Semmai producono tutta una serie di altri particolari effetti.

Veneratori della Natura

Druidi e ranger si considerano i custodi di Faerûn. Senza i loro sforzi di preservare lo stato naturale della terra, le spinte civilizzatrici e distruttive avrebbero divorato vivo tutto Faerûn. I luoghi in cui vivono e che visitano sono i luoghi in cui la natura viene messa in risalto e rinvigorita perché possa continuare a prosperare in futuro.

Gilde dei Ranger

Spesso i ranger gravitano intorno alle sedi delle gilde. Le gilde dei ranger non sono però accentratrici come tutte le altre. Offrono ospitalità a qualsiasi ranger purché non si sia macchiato di un crimine contro la natura o contro la gilda stessa.

Le gilde in questione elargiscono parecchi servizi ai ranger, servizi di cui poi sentono maggiormente la mancanza quando se se vanno da soli per la loro strada. Qualcuno di tali servizi contempla pure il monitoraggio di stormi e branchi migratori, oppure fornisce la lista completa dei bracconieri conosciuti e quella dei negozi specializzati nella vendita e nella riparazione delle armi, oppure ancora appronta compagnia e storie da condividere.

Le gilde dei ranger possono trovarsi nelle foreste, sui pendii delle colline, lungo le spiagge, sottacqua, tra le cime degli alberi, sui ghiacciai e finanche nelle città.

Esistono gilde piccole (1d4+1 ranger) e grandi (fino a 2d10 ranger). Spesso si alleano con i circoli druidici (vedi sotto).

I ranger si mettono mutuamente alla prova nella Caccia (vedi riquadro). La CD delle prove di Caccia varia da 15 a 25.

Una tipica gilda possiede un limite di acquisto in monete d'oro pari a 1d4+1 moltiplicato 100 mo.

Circoli Druidici

Nelle foreste più intricate, nelle oasi più nascoste dei deserti, in umide paludi, e in altri luoghi ancora intatti, i druidi edificano i loro circoli. Quei circoli druidici che si trovano nelle città o nei luoghi densamente popolati di norma fanno subire all'ambiente circostante un processo involutivo. La maggior parte è caduta in rovina, anche se pochi druidi cercano ostinatamente di preservarli.

Tutti i circoli druidici hanno per lo meno un altare di pietra e la maggior parte ha pure numerose pietre giganti disposte secondo un qualche ordine. Non sempre infatti le pietre formano un cerchio. Alle volte sono orientate verso il punto in cui il sole sorge o tramonta, oppure sono allineate o ancora possono essere sistemate in modo da formare dei dolmen. In quest'ultimo caso ci si trova di fronte a quella che viene chiamata una "soglia" e che spesso indica il punto in cui si trova un crocevia.

Le pietre possono essere un calendario celeste, la chiave per decifrare un mistero druidico, una mappa-rompicapo la cui soluzione rivela un luogo ancor più segreto nelle immediate vicinanze, oppure una rappresentazione degli eroici costruttori del circolo. L'area che sta intorno o quella circondata dalle pietre comprende il terreno consacrato dei druidi, dove cioè essi svolgono le loro cerimonie di culto, discutono, insegnano e mediano le dispute tra altri druidi.

I circoli druidici raramente sono lasciati incustoditi e spesso fino a 2d10 druidi risiedono nella zona. Il terreno

La Caccia

Ogni anno, i ranger si riuniscono nella Grande Foresta per uno speciale evento che dura quattro giorni, chiamato la Caccia. In quest'occasione si allenano nel tiro al bersaglio, mettono in comune i suggerimenti per la costruzione degli archi, fanno mostra dei trofei delle ultime avventure e narrano delle storie, molte delle quali vanno indietro anche di intere generazioni. Durante la Caccia, ogni genere di differenza viene messa da parte per qualche giorno, e questi solitari esploratori si godono un meritato riposo lontano dal pericolo.

La mattina del terzo giorno è foriera del più atteso evento della festa. Poco dopo il levar del sole, i ranger si riuniscono nell'accampamento principale per partecipare ad una corsa ad ostacoli. Si tratta di una competizione unica nel suo genere che prevede prove atletiche di corsa, arrampicata, salto, nuoto, tiro con l'arco e la navigazione di un insidioso acquitrino. Il vincitore viene insignito del titolo di Vincitore della Caccia, titolo che dovrà difendere al prossimo appuntamento con la manifestazione.

consacrato o profanato di un circolo druidico, è stato benedetto da una divinità, da un chierico o da un druido che sperava in questo modo di proteggere la zona dai nemici. Il luogo irradia proprietà divine, come per gli incantesimi *santificare* o *profanare*. E tuttavia non tutti i circoli druidi sono luoghi sacri o profani: alcuni rimangono perfettamente neutrali. Solo se un druido ha lanciato l'incantesimo appropriato (*santificare* o *profanare*) quel luogo sarà santificato o profanato.

Oltre ai benefici offerti da questi incantesimi, il terreno conferisce pure +3 livelli da incantatore a tutti gli incantesimi lanciati sul posto da un druido dell'allineamento appropriato. Similmente, tutti gli incantesimi di guarigione lanciati da un druido avente opportuno allineamento hanno il massimo effetto.

Luoghi di preghiera

Gli dei sono numerosi e diversi, così pure i templi, diversi quanto lo è la filosofia di chierici e paladini. Quando vi apprestate a sviluppare un tempio per la vostra avventura, potete liberamente trarre spunto dagli esempi presentati nei paragrafi che seguono per insaporire l'esperienza dei giocatori. I luoghi di preghiera differiscono talmente tra loro che non esiste un'unica serie di regole che indicano cosa fanno o come sono creati. Leggete le informazioni che seguono e scegliete il vostro modello di luogo di culto. Ciascuno presenta le sue varianti, e per ciascuno viene fornita una versione esemplificativa: potrete in questo modo trovare ispirazione per rendere unico il luogo che avete in mente.

Molti fattori concorrono a condizionare la personalità di un santuario, di una chiesa o di una cattedrale. Naturalmente il fattore più rilevante è dato dall'allineamento dei fedeli, ma vi sono altri elementi, più sottili, che vi giocano pure un loro ruolo. La struttura, l'apparato decorativo, le attività di chierici e parrocchiani e la storia del santuario possono avere delle forti implicazioni nel vostro gioco. Più sarete accorti a definire questi aspetti e a renderli interessanti, e più avvincenti appariranno agli occhi dei giocatori gli incontri che in tali luoghi si svolgeranno. Non è poi così interessante cercare una pozione di guarigione presso "il tempio locale di Akadi", di quanto può esserlo invece presso "il tempio d'argento di Akadi, una vecchia e angusta cappella incastrata tra due imponenti dimore di mercanti".

Le domande che seguono vi indicano la giusta direzione per ideare un tempio per la vostra campagna.

Come appare la zona circostante? Ricorrete alla *Guida del Dungeon Master* ("Incontri nelle terre selvagge", pagina 132 e "Generazione delle città", pagina 137) per trovare suggerimenti atti a dipingere l'area che circonda il tempio. Dare un'occhiata a quelle pagine vi fornirà inoltre qualche spunto per gli incontri che i personaggi potranno fare al loro arrivo al tempio.

A quando risale la costruzione del tempio? A discrezione del DM.

Il tempio ha una qualche stranezza? (Tirare 1d6 sul prospetto seguente, scegliere a caso oppure idearne qualcuna).

1 è infestato
2 è maledetto
3 è preso di mira dai ladri
4 contiene un *portale*
5 è abbandonato
6 ha un'architettura bizzarra (tirare 1d6)
  1 galleggia
  2 è decorato con gargoyle
  3 è di vetro
  4 si mimetizza con l'ambiente
  5 è in rovina
  6 uno spazio extra dimensionale lo rende internamente più spazioso di quanto non appaia all'esterno

A quale divinità è consacrato il tempio e a quale divinità asserisce di esser consacrato?

Il tempio ha un qualche sistema di sicurezza? E di che tipo? Certi esempi includono sistemi di sicurezza che fanno perno sulla magia, fortificazioni, guardie, mimetismo o segretezza.

Che genere di PNG vi si trovano? Di che razza? Di che

Convergenza druidica

La luna è alta nel cielo sul Lago dei Vapori durante la Festa della Luna. I druidi si aggirano per le rive del lago vestiti di stracci, con il volto dipinto come un teschio per rendere onore ai morti e al morire. Si radunano da ogni angolo di Faerûn. Alcuni non emergono dai loro boschetti nascosti che una volta l'anno per onorare la gloria della conclusione del ciclo vitale.

Nel rigore dell'inverno che sopraggiunge, il vapore sale dalla superficie del lago e avvolge i druidi nel mistero. I loro canti viaggiano sulle acque e vengono uditi dalle comunità vicine. Per tre notti e due giorni, i druidi camminano come morti senza pace, negandosi il riposo. Così essi onorano la morte simbolica dell'inverno. Non dormono e mangiano solo semplici frutti e noci, masticando la corteccia che più apre la loro mente e bevendo solo acqua.

La terza notte della festa, strane cose cominciano a succedere. I druidi si appostano per darsi la caccia nella nebbia. Al contempo predatori e prede si mettono a cacciare e il debole soccombe. Mutano forma per assumere le sembianze dei loro dei. Il loro comportamento acquisisce gradatamente qualità intrinseche delle belve del mondo, ed essi si trasformano nelle rappresentazioni che governano la natura: morte, decadenza, rinascita, prede e predatori, equilibrio e crescita, solo per citarne alcuni. Perdono cognizione di sé. Hanno visioni di quanto è stato e di quanto sarà. Visioni che di norma portano seco implicazioni personali, ma che talora riferiscono di un fatto eclatante ancora da venire e il cui peso graverà su tutti i druidi, la natura nella sua interezza e il mondo intero. Essi perciò non prendono alla leggera queste visioni.

La mattina del terzo giorno, i druidi dormono. Al risveglio, ritornano lentamente ai loro boschetti, lasciandosi dietro brandelli di stracci, chiazze di sangue e schegge di ossa a testimonianza dell'inverno che avanza.

classe? Di che allineamento? Con quale attitudine? (Vedi il Capitolo 4 della *Guida del Dungeon Master*).

Che tesori contiene il tempio? (Vedi il Capitolo 7 della *Guida del Dungeon Master*).

Destinazioni di pellegrinaggio

Miracoli, nascita o morte di un eroe e altri eventi eccezionali creano luoghi di riferimento verso cui i credenti viaggiano per riceverne la benedizione o trarne ispirazione. Tali luoghi sono molto diversi tra loro. Certe chiese hanno acquistato fama negli anni. Altre si legano direttamente alle festività collegate all'avvenimento che ha reso speciale il posto. Se la fede è forte a sufficienza, i fedeli sono disposti a recarsi in pellegrinaggio praticamente ovunque, persino a rischio della propria vita.

Variazioni sul tema: Un famoso campo di battaglia, il luogo in cui un eroe ebbe una visione, il posto ove fu sconfitto un malvagio, la tomba di un eroe, il luogo di un miracolo o ancora l'ultimo posto in cui un eroe o una persona cara furono visti.

Esempio: la Radura della Danza

Nell'Anno della Rosa dell'Alba (720 CV), gli dei convocarono molti ecclesiastici elfici presso una splendida collina ricoperta di muschio nei pressi di High Dale. In occasione del raduno, Elminster propose di fondare gli Arpisti. Mentre gli astanti discutevano del progetto, diverse divinità fecero la loro comparsa per sostenerlo. Ancora oggi, tutti gli ecclesiastici presenti a quell'evento, come pure molti altri sostenitori della pace, compiono un pellegrinaggio annuale alla Radura della Danza. La gente di High Dale predispone accampamenti coperti lungo le piste del nord per quanti vengono a pregare nella sacra valle. L'elenco degli dei associati alla Radura della Danza include le divinità umane Deneir, Eldath, Lliira, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selûne, Silvanus e Tymora, e le divinità elfiche Corellon Larethian, Sehanine Moonbow, Hanali Celanil, Labelas Enoreth e Solonor Thelandira.

Monasteri

Diverse sette di monaci e chierici possono avere la tendenza ad unirsi presso un monastero per risiedervi o per il loro tirocinio. I monasteri malvagi possono essere dei luoghi terrificanti, ma quelli buoni non sono certo per questo luoghi di villeggiatura.

Variazioni sul tema: Una comunità di famiglie autosufficienti, una setta di naturalisti in attesa di un cataclisma, tutti uomini, tutte donne, un'unica razza, abbandonato, lasciato in rovina oppure occupato da un unico monaco solitario.

Esempio: il Luogo di Ilneval

Sulla vasta spiaggia meridionale del territorio, sulle scogliere a picco sul Grande Mare, un gruppo di mezzorchi ha reso la sua prova di fede a Ilneval: la comunità religiosa insegna l'obbedienza, la lealtà e tramanda la gloria dei propri antenati orchi.

Gli uragani colpiscono ogni anno. Alte onde e venti rabbiosi squarciano il monastero e mietono diverse vittime tra i mezzorchi. Ogni anno gli orchi ricominciano la costruzione nello stesso medesimo posto, poiché Ilneval stesso riferì queste istruzioni al primo fondatore del monastero, Mokagkt, il quale a sua volta le riferì ai mezzorchi. Ed è così che il monastero si trova dove si trova.

Durante le stagioni comprese tra le tempeste di Ilneval, gli orchi compiono le loro scorrerie lungo la costa, rubando

Sicurezza

Religione e ricchezza sono un binomio classico. Esistono reliquie del valore inestimabile, che racchiudono ossa di santi e di eroi, e naturalmente i ladri di tutto il mondo vorrebbero metterci le mani sopra. Poche chiese si fidano unicamente della fede per tenerle al sicuro.

Quando pensate ai sistemi di sicurezza di un tempio per la vostra campagna, tenete conto della personalità del tempio stesso. Le chiese e i santuari più piccoli possono avere un sorvegliante, ma non certo sistemi di sicurezza veri e propri. L'Ultimo Desiderio del Marinaio, per esempio, ha come sorvegliante un vecchio marinaio in pensione che sta in guardia contro i malintenzionati, e tanto basta per quella piccola cappella. Ma non funzionerebbe se si trattasse di una chiesa come quella della Sala della Bruma del Mattino, che si erge nella nebbia in una trafficata città.

Nascondigli: La maggior parte delle chiese ha luoghi segreti in cui nascondere i tesori. Per esempio, la Sala della Bruma del Mattino ha un passaggio segreto dietro l'altare che si apre come una porta scorrevole. Altre chiese hanno camere segrete dietro le nicchie di preghiera, nelle catacombe o persino nelle grondaie sul tetto o nelle torri. Altre ancora usano ripostigli extraplanari, mentre certune si affidano alla magia per occultare i tesori alla vista.

Sistemi difensivi: Chi può permetterselo ricorre a difese solide per tenere al sicuro i tesori. Si tratta di opulenti cattedrali che spesso lasciano in mostra i preziosi. Vengono edificate mura efficienti quanto quelle di una fortezza, concepite per resistere ad un'armata di invasori. Mentre arcieri e altre guardie stanno all'erta contro i ladri.

Scudo divino: Certi templi, dai santuari alle cattedrali, hanno la protezione divina. Un dio ha scelto di lanciare una maledizione o una costrizione su un dato luogo di culto. Tali effetti assumono varie forme, ma di solito impediscono il furto o la violenza all'interno di un tempio, o puniscono severamente chiunque infranga i loro dogmi.

il cibo per riempirsi gli stomaci e oro per riempirsi le tasche. Fanno dei prigionieri o si limitano a trasportarne i cadaveri. Li conficcano su pali all'estremità delle scogliere o li lasciano appesi alle corde a penzolare nel baratro, mentre il vento li fa ondeggiare. Dicono che questi morti, o quelli che lo saranno presto, sono le vittime sacrificali per la loro divinità Ilneval. Hanno notato che Ilneval porta via tutti i corpi quando arriva con le tempeste e sono convinti che la divinità li inghiotta tutti, ecco perché le corde e i pali sono rotti e spezzati ed ecco perché non ne rimane spesso che il nudo scheletro.

I mezzorchi legali malvagi hanno messo da parte un considerevole tesoro che tengono sepolto in una sudicia cantina sotto le fondamenta del monastero. Anche se combattono tutti gli anni per raccogliere il materiale che servirà loro per la ricostruzione del monastero, la cantina rimane intatta e il bottino cresce di anno in anno.

Più di dieci mezzorchi tra chierici e monaci vivono nel monastero servendo la loro divinità. In numero maggiore sono quelli che vanno e vengono durante tutto l'anno, fermandosi per fare le proprie donazioni e rendere omaggio alla divinità prima di riprendere il cammino. Altri vi fanno ritorno in occasione di feste e celebrazioni riti sacri.

Lo stile di vita del monastero include sermoni quotidiani, letture sulle tecniche di combattimento, scorrerie regolari alla conquista di beni, prigionieri o cibo e la "Purificazione" stagionale, una cerimonia durante la quale i deboli vengono scartati. I mezzorchi combattono tra loro per tenere deste le loro abilità tra una scorreria e l'altra. Lodano i propri avversari e ne consacrano il sangue a Ilneval. Quindi combattono fino al limite deciso in precedenza: il primo colpo andato a segno, la resa, o la morte.

La stagione degli uragani: Ogni anno, durante i mesi estivi, almeno un'immensa tempesta colpisce la costa presso il Luogo di Ilneval. Il vento comincia a soffiare e lentamente si ingrossa fino ai livelli di un uragano, portando con sé una pioggia torrenziale. Determinare quando comincia la ricostruzione. Ogni livello di vento dura 1d4 ore: leggero, moderato, forte, impetuoso, bufera, uragano, occhio della tempesta (leggero), uragano, bufera, impetuoso, forte, moderato, leggero. Fare riferimento al paragrafo "Rischi del tempo atmosferico" a pagina 86 della *Guida del Dungeon Master*.

Gli edifici: La semplicità caotica della struttura base del monastero sono il risultato dell'intelligenza media dei mezzorchi, dell'opera di ricostruzione annuale per mano di "architetti" e costruttori diversi e della globale semplicità dello stile di vita dei seguaci di Ilneval. I mezzorchi del monastero non si prendono la briga di costruire più di un piano, che fanno terminare in tetti piatti, conferendo alla struttura nel suo complesso l'aspetto di un capannone. Non sono certo i progettisti migliori che esistano, per cui gli edifici hanno pochissima qualità in fatto di progettazione oltre che di funzionalità.

Idee per gli incontri: Destinazioni di pellegrinaggio

Alla fine di un pellegrinaggio, i PG potrebbero rinvenire...

- il fantasma di un eroe morto.
- un'immensa folla in attesa di un miracolo.
- visioni inerenti una profezia o un grande evento.
- vandali.
- un ciarlatano che truffa i fedeli.
- un culto malefico che recluta seguaci.

Santuari

I santuari si nascondono in luoghi non proprio convenzionali, solitamente all'aperto, in alberi ricoperti d'edera, in fenditure di scogliere battute dalle onde del mare e sull'umido relitto di navi naufragate. Spesso sono il risultato del bisogno di qualcuno di raggiungere una divinità. Altre volte sono solo il simbolo della vendetta che altri hanno ottenuto.

Variazioni sul tema: Un santuario funebre, un santuario grezzo, un santuario statuario, un santuario malvagio, un santuario naturale, un santuario in una cascata, un santuario sconsacrato, un santuario di grande valore oppure un santuario protetto.

Esempio: La Roccia Sentinella

Situato vicino a una tranquilla comunità agricola (Espar) nel Cormyr, questo santuario è consacrato a Helm. Si trova nella cavità di una roccia ad ovest della Foresta del Re. Vi si arriva strisciando attraverso un piccolo buco che si apre nella metà superiore della parete di una ripida scogliera: il cunicolo costringe in tal modo alla prima genuflessione dinnanzi all'altare di Helm. Una volta entrati, sarà possibile rialzarsi in piedi. La caverna si allarga immediatamente in uno spazio delle dimensioni di una cattedrale. Per raggiungere il santuario, che si erge al centro, occorre scendere per un leggero pendio.

Una spada danzante e senziente lo protegge. Ha un bonus di potenziamento +2 ed è sacra, poiché Helm l'ha benedetta. Attacca come se l'impugnasse un guerriero di 11° livello con un bonus di attacco base pari a +11/+6/+1. È posta in difesa di qualsiasi fedele o della caverna stessa. Riesce a distinguere tra quanti adorano Helm e quanti invece non sono suoi fedeli. Molti proseliti di Helm si recano a toccare la spada danzante prima di un'impresa pericolosa perché porti loro fortuna.

Uno squarcio nel soffitto lascia penetrare un fascio di luce che si muove lungo il pavimento a seconda della posizione del sole nel cielo. A mezzogiorno in punto, nell'ultimo giorno d'estate, la luce illumina il santuario di Helm e, se la spada è immobile, la luce viene riflettuta e rivela un'alcova situata in alto rispetto al pavimento (9 metri in alto su una parete verticale). L'alcova contiene la gemella della spada danzante. Questa seconda spada ha un bonus di potenziamento +2, è sacra, benedetta da Helm e affilata. Ma non è un'arma danzante.

All'interno dell'alcova, un'iscrizione dice che solo un vero fedele di Helm potrà prendere in prestito la spada e solo per compiere un'impresa nel nome della divinità. Inoltre, la spada dovrà essere restituita una volta che l'impresa fosse portata a compimento, altrimenti colui che l'ha presa sarà considerato un ladro e si attirerà il malcontento di Helm.

piccole cappelle

È possibile imbattersi in piccole cappelle un po' dappertutto, dagli ambienti più selvatici alle città di qualsiasi dimensione. I paladini spesso le preferiscono alle grandi chiese, quando giunge per loro il momento di una veglia prima di un'impresa o di una battaglia. Molti castelli possiedono cappelle private.

Variazioni sul tema: Una cappella isolata, una cappella di montagna, una cappella su un albero, una cappella sotterranea, una cappella gentilizia, una cappella di famiglia, una cappella all'interno di una prigione, oppure una cappella da cui la gente si tiene alla larga.

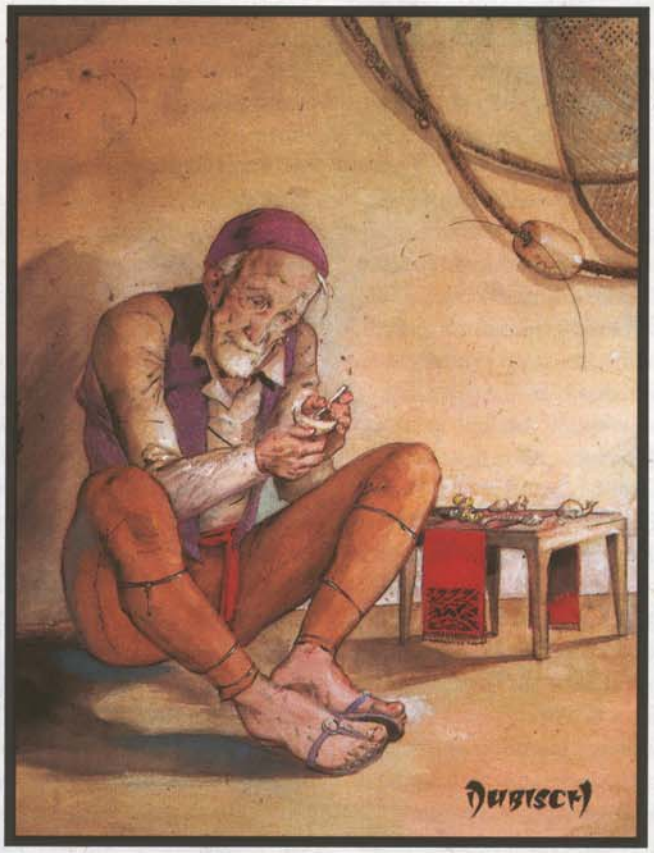
Esempio: L'Ultimo Desiderio del Marinaio

Questa piccola cappella, all'angolo tra la Strada Insolita e la Strada del Porto a Waterdeep, è pervasa dall'odore di pesce e di acqua di mare. Il piccolo edificio, molto somigliante ad un magazzino, è come rannicchiato tra due costruzioni più grandi. Un tempo serviva come deposito del pesce ma, da quando venne abbandonato decine e decine di anni or sono, ha dato asilo ai marinai senzatetto che non potevano permettersi una camera.

La porta d'ingresso scomparve parecchio tempo fa. Colombe e gabbiani se ne stanno appollaiati sulle grondaie e lasciano macchie sparse sul pavimento. Lupi di mare che vengono qui non prestano attenzione ai volatili, né importa loro che l'altare sia un vecchio tavolo traballante messo in un angolo, coperto da un'accozzaglia di pegni accumulatisi negli anni.

Le gocce di cera delle candele si depositano tra gli strati di ex voto, conchiglie, ciocche di capelli, ossa di balena intagliate e mazzolini di fiori secchi donati a burberi marinai dalle figlie paffutelle. Sono tutte profferte lasciate come supplica a Valkur, dio dei marinai, a che egli conceda loro di avere buon tempo per la navigazione e di far sicuro ritorno a casa.

La cappella risuona sovente di risate e bruschi discorsi. I pescatori provati dalle intemperie e gli avventurieri non sentono il bisogno di tranquille meditazioni o contemplazioni. Ove essi trascorrono i loro giorni e le loro notti il lavoro non finisce mai. Il mare può ingrossarsi senza preavviso per trascinarli verso la morte. Il linguaggio di Valkur è fatto di forza e di azione, e non di morbidi guanciali e preghiere. I fedeli della cappella dell'Ultimo Desiderio del Marinaio non fanno finta di essere quel che non sono. Visitano la cappella tanto per cameratismo quanto per religiosità.



L'ultimo desiderio del marinaio

Olroy ha abbandonato la vita del marinaio e ha messo radici nella cappella. Prende piuttosto seriamente il suo compito, autoimpostosi, di guardiano. Si siede poco fuori l'ingresso principale e quasi sempre si mette ad intagliare dei piccoli oggetti. Conosce personalmente ogni marinaio che vive a Waterdeep e spesso conosce anche quelli solo di passaggio, almeno di fama.

Olroy: Umano Esp3; GS 2; Umanoide Medio (umano); DV 3d6+6; pf 14; Iniz +3; Vel 9 m; CA 15 (a contatto 13, colto alla sprovvista 12); Att +3 mischia (1d4+1/19-20, pugnale); TS Temp +3, Rifl +4, Vol +2; AL N; For 12, Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato (intagliare) +5, Conoscenze (locali) +7, Conoscenze (natura) +4, Equilibrio +5, Intimidire +3, Nuotare +3, Professione (marinaio) +7, Raccogliere Informazioni +6, Scalare +3, Utilizzare Corde +6; Abilità Focalizzata (Professione), Robustezza.

Proprietà: Armatura di cuoio, pugnale, piccola borsa contenente 3 mo, 12 ma e 10 mr.

L'ultimo desiderio del marinaio

I PG si recano in questa cappella perché...

- devono trovare la nave che li prenderà a bordo.
- sono alla ricerca di un marinaio o di una nave ben precisi.
- un marinaio vi ha lasciato la chiave di un tesoro.
- vogliono assumere dei marinai per la loro nave.
- desiderano infiltrarsi nella società marinara.

chiese rurali

I membri delle comunità rurali hanno spesso comuni credenze religiose. Edificano le loro umili chiese come luoghi di culto ma anche come luoghi di riunioni. Le chiese rurali tendono perciò ad avere un senso di comunione che conferisce loro una peculiare personalità.

Variazioni sul tema: Una chiesa corrotta, una chiesa pettegola, una chiesa che combina incontri matrimoniali, una chiesa razzista, una chiesa isolazionista, oppure una chiesa alla disperata ricerca del nuovo chierico (come un PG chierico).

Esempio: Sala dell'Acqua Alta

Quando arriva la primavera, il disgelo inonda il bacino

situato tra i fiumi Galena, Serpente e Laccioghiacciato. Durante questo periodo gli abitanti della comunità commerciale Acqua Alta (la cui popolazione conta 41 unità) si spostano tutti presso la Sala dell'Acqua Alta. L'enorme sala esagonale è sorretta da pilastri piantati in profondità nel terreno e, oltre che sala accoglienza in tempo di disgelo, ha svariate funzioni, non ultime quelle di centro vitale della comunità, scuola e chiesa.

Durante il giorno, la gente di Acqua Alta, così radunatasi, lavora insieme ai progetti che riguardano la comunità, vale a dire il cucito, la riparazione degli attrezzi e l'organizzazione di matrimoni. Di notte canta, balla, festeggia e suona. Chiunque venga sorpreso dall'inondazione causata dal disgelo viene accolto nel rifugio dei residenti di Acqua Alta, ma naturalmente deve fare la sua parte.

Gli alloggi sono vicini e potrebbero sorgere delle dispute. Le famiglie spesso litigano e la tensione cresce fino a quando non si approssima il tempo in cui l'acqua comincia a retrocedere e l'intera comunità celebra il ritorno alla vita di tutti i giorni e alla riservatezza.

Le preghiere quotidiane alla divinità Waukeen chiedono benedizioni per un futuro di prosperità. Nella stessa stanza, fianco a fianco con i fedeli di Waukeen, altri venerano Tymora o Sune. La chiesa, notoriamente neutrale, non scaccia nessuno, nemmeno se di allineamento malvagio. L'unico crimine punibile con l'esilio è "danneggiare la comunità".

Un uomo di nome Chokmot (Chr 10 di Waukeen umano NB) è il chierico della comunità. Il viso coriaceo indica che ha vissuto parecchi anni nell'estremo nord, vicino ai ghiacciai dove il clima cesella i lineamenti del volto. Egli è buono e saggio.

chiese di media grandezza

Le comunità più grandi hanno le risorse per edifici più grandi, che edificano a testimonianza della loro fede. Le chiese di media grandezza devono poter contare su una certa disponibilità pecuniaria per sopravvivere.

Variazioni sul tema: Una chiesa mantenuta con poche risorse, una chiesa sgargiante, una chiesa estremamente tetra, una chiesa vanesia e pettegola in competizione con altre, una chiesa avida, una chiesa disonesta, una chiesa gestita dalla criminalità organizzata.

Esempio: Abbai Abbathor

A Teziir, proprio a sud del Lago dei Draghi, una serie di strani edifici si ammucchiano accanto alla piazza del mercato. Alte inferriate terminanti in punte acuminate circondano le costruzioni. L'edificio centrale domina sugli altri, la sua architettura è un miscuglio nanico di pietra e grate di ferro.

Presso le porte anteriori dell'Abbai Abbathor, i chierici nanici che vi abitano, devoti di Abbathor, hanno la loro base commerciale. Commerciano in gemme e oggetti magici. Solo chi è molto cauto riesce ad andar via senza averci rimesso le penne.

Nonostante il loro atteggiamento amichevole e la conversazione affabile, questi nani sono dei barattatori senza scrupoli. Amano gli ingenui e i creduloni, e non hanno scrupoli ad approfittarsi di chiunque sia poco meno di un compratore assennato.

chiese cittadine

Le chiese cittadine beneficiano della forza protettrice della città stessa e possono sovente impegnare i propri sforzi verso problemi meno pratici e più estetici. Tuttavia la sicurezza rimane una questione importante e le chiese cittadine possiedono spesso luoghi segreti e nascosti in cui custodire i tesori di maggior valore.

Variazioni sul tema: Una chiesa opulenta, una chiesa antica schiacciata da una città moderna, una chiesa di un ghetto, una chiesa sotterranea, una finta chiesa, una chiesa di rifugiati oppure una chiesa ribelle.

Esempio: Sala della Bruma del Mattino

Questo tempio consacrato a Lathander, il dio dell'alba e della rinascita, si trova sull'isola centrale della baia di Marsember. Svetta al di sopra degli altri edifici come un perfetto bouquet di rose farebbe tra erbacce malandate. I muri rosa, perlacei, hanno un'intrinseca luminescenza che richiama il colore rosato dell'alba. Le snelle guglie e le torri sottili sembrano sempre sul punto di dischiudersi, come i fitti petali di un fiore in boccio. Si tratta dell'incarnazione della speranza in una città al contrario squallida e pericolosa.

Questa chiesa ha una lunga tradizione sul Lago dei Draghi (Dragomare) e il Mare delle Stelle Cadute. Il chierico capo, conosciuto anche come Supremo Signore del Mattino o Venturante, grazie a scaltri investimenti ha costituito un'importante fondazione di servizi forniti dalla chiesa: con questo stratagemma si assicura che i forzieri rimangano pieni. Il Venturante, Chansobal Dreen, e i suoi compagni chierici benedicono le navi in procinto di salpare, consacrano nuove navi, ascoltano le confessioni di marinai che stanno per intraprendere viaggi particolarmente lunghi o pericolosi e celebrano matrimoni in riti molto abbreviati per quei marinai che desiderano sposarsi prima che la loro nave prenda il largo.

Dreen (Chr 12 di Lathander umano NB) inoltre porta in mare aperto la sua banda di fedeli, in cerca di pirati e contrabbandieri. La sua piccola flotta di navi sacre attacca senza pietà i criminali. Il tesoro catturato, neanche a dirlo, andrà a far parte dei beni della chiesa.

Chiesa: Sedici chierici (da Chr 1 a Chr 7) e dodici laici che attendono al tempio.

Flotta: La flotta di Dreen si compone di sei navi pronte alla battaglia con un equipaggio di ventiquattro marinai ciascuna.

cattedrali grandi o fortificate

In tutte le religioni le cattedrali rispondono a tutta una serie di funzioni. Le loro imponenti dimensioni ne fanno il punto di riferimento dei fedeli, e la loro ostentata grandezza è spesso intesa a inspirare (o intimidire) le folle. Situate solitamente nelle città più grandi e nelle metropoli, le cattedrali forniscono un rifugio sicuro per gli incontri e i consigli ecclesiastici importanti. Inoltre, e forse questa è anche la cosa più importante, esse costituiscono la testimonianza più tangibile del potere di una divinità e del successo di una diocesi. Costruire una cattedrale è un'impresa di proporzioni talmente vaste che solo le diocesi più ricche possono permetterselo. Perciò le cattedrali di dimensioni realmente

notevoli sono rare e, per lo stesso motivo, le cattedrali fortificate lo sono ancora di più.

Mentre in certe comunità si assiste alla coesistenza pacifica di diversi culti e religioni, in altre le chiese sono veri e propri campi armati. Una diocesi costruisce in genere una cattedrale fortificata solo in previsione di un'attiva opposizione alla religione che vi si professa. Queste grandi case delle divinità possono aver l'aspetto di castelli in ragione delle misure difensive di cui si rivestono. Perciò alte merlature, feritoie, porte rinforzate, grate scorrevoli (quelle che si calano sulle porte di ingresso), e spesse mura di pietra, sono tutti tratti caratteristici di una cattedrale fortificata. Naturalmente le difese fisiche non sono solo l'unico accorgimento per proteggere il tempio di una divinità. I sacerdoti di Faerûn sono guidati dai poteri divini dei loro dei.

Variazioni sul tema: Una cattedrale di ghiaccio, una cattedrale di fuoco, una cattedrale di rose rampicanti, una cattedrale contorta, una cattedrale capovolta, una cattedrale d'arcobaleno, una cattedrale coperta di muffa, una cattedrale di sangue oppure una cattedrale vivente.

Esempio: Abbazia della Verità Accecante

Questo grande complesso, che comprende una cattedrale e l'abbazia adiacente, venne terminato nel mese di Ches del 1372 CV, tre anni dopo che il terreno su cui si erge era stato consacrato e le fondamenta gettate. Il sito rappresenta l'opera principale della nuova campagna di repressione dei seguaci Tyr per riportare ordine e giustizia a Westgate, una città notoriamente ingiusta e turbolenta. L'Alto Signor Abate Grigor Khazar (Mnc3/Chr15 umano LB), il crociato più attivo al servizio di Tyr, ebbe il privilegio di sovrintendere ai lavori di costruzione, e adesso presiede agli affari quotidiani dell'abbazia. Nei suoi piani quello di liberare la città dalla corruzione.

Posizione e descrizione fisica

La Chiesa di Tyr costruì di proposito gli ultimi edifici adibiti al culto in una posizione che avrebbe attratto l'attenzione e frustrato l'ego dei nemici. A breve distanza dalla Casa delle Spire e delle Ombre (dedicata a Mask), gli alti muri e le alte torri dell'Abbazia della Verità Accecante costituiscono in sostanza un monito per i seguaci di Mask: la chiesa di Tyr è presente per aggiudicarsi la sua sfera d'influenza a Westgate.

Idee per gli incontri: Terra consacrata

La terra consacrata della vostra campagna potrebbe...

essere il luogo in cui è sepolto un eroe leggendario.

avere una chiesa la cui guida è costretta a fare il gioco del male.

essere maledetta da un *costrizione/cerca* tale che chiunque entri è costretto a venire a capo della misteriosa morte di un chierico che altrimenti non riposerà in pace.

aver attratto una mandria di animali che istintivamente si è raccolta nel circolo druidico per sfuggire al male che avanzava nel resto della foresta.

Il complesso di templi è senza ombra di dubbio la struttura più imponente di quella parte della città. I suoi muri esterni di granito si innalzano fino a 15 metri al di sopra delle viuzze acciottolate, e permettono così una visuale elevata, strategicamente importante, per le guardie che ne pattugliano costantemente il perimetro. I muri, dipinti di bianco perché la costruzione sia facilmente individuabile anche da lontano, delimitano un vasto cortile lastricato di pietre. All'interno del cortile si trovano gli edifici dell'abbazia. Le strutture più grandi sono costituite dall'abbazia stessa e dalla cattedrale, mentre nelle immediate vicinanze si ergono altre costruzioni più piccole, tra cui stalle, granai, alloggi dei soldati e la casa del pozzo.

Vita nell'Abbazia

Tra quanti risiedono nell'Abbazia, si trovano chierici, monaci, paladini e laici (credenti) tutti servi del Dio Ferito. Si considerano perennemente minacciati dalle forze del caos e dell'ingiustizia che esercitano forte influenza sulla città. E a ragione: nei pochi mesi successivi al loro arrivo, hanno dovuto scontrarsi ripetutamente con gli agenti delle famigerate Maschere della Notte, combattendoli per le oscure vie e i vicoli bui dei quartieri più pericolosi della città. Frattanto l'Alto Signor Abate tenta attivamente di persuadere i membri del consiglio che governa la città a resistere alle tentazioni della corruzione in favore di un comportamento più retto. Dal momento che hanno scelto come propria occupazione quella di interferire con i due maggiori poli del potere di Westgate (l'aristocrazia commerciale e i ladri), i seguaci di Tyr sanno di dover tenere gli occhi ben aperti contro attacchi e infiltrazioni. Quando non svolgono le loro mansioni, si tengono in costante esercizio per difendere la propria fede a costo della propria vita, persino quando tentano di portare il messaggio di giustizia della loro divinità tra i potenti come pure tra gli umili.

L'abbazia è difesa da una compagnia di soldati scelti, votati al servizio di Tyr. Pattugliano le mura e montano la guardia giorno e notte presso la porta d'accesso. A dar loro manforte c'è un piccolo contingente di templari (paladini, monaci e guerrieri con più esperienza) che stanno di guardia nelle zone interne più importanti. I chierici che vivono qui non disdegnano di ricorrere alla magia divinatoria per determinare l'identità e l'allineamento degli anonimi visitatori, mentre le guardie usano un sistema di parole d'ordine e segnali di riconoscimento per identificare gli intrusi. Consentono il libero accesso agli adoratori di Tyr e a quanti provano di dover svolgere degli onesti affari, ma, su ordine dell'Alto Signor Abate, non tollerano intrusioni di altra gente.

L'abate Grigor esorta i suoi fedeli ad essere sempre guardinghi, ma non ha ancora condiviso con loro il sospetto che più lo tormenta, vale a dire che la città di Westgate possa essere infestata da vampiri. Egli crede infatti che siano i non morti i veri capi della città e che tengano sotto controllo alcuni membri del consiglio che la governa. A parer suo starebbero tramando attraverso la gilda di ladri locale (le Maschere della Notte) per raggiungere un ignoto obiettivo. E mentre è alla ricerca di prove che possano avvalorare i suoi timori, si prepara a combattere contro queste terribili creature. Se i suoi sospetti risultassero fondati, l'Abbazia della Verità Accecante avrebbe un compito ben più grande che non quello di mondare la città dall'ingiustizia.

Porta Solenne

Le porte gemelle in ferro battuto, sistemate ai due lati delle spesse mura della porta principale, sembrerebbero più adatte ad un castello o ad una fortezza che non ad un luogo di preghiera. Sul lato delle porte che guarda all'esterno, il simbolo di Tyr troneggia in rilievo, vi è inoltre inciso un severo ammonimento, che promette una ricompensa contro l'ingiustizia e la corruzione. Una delle porte viene aperta all'alba, mentre al cader della notte tutte le porte vengono chiuse e bloccate, e così rimangono fino allo spuntar del giorno, tranne che in circostanze straordinarie. L'unico modo per entrare nell'abbazia senza scalare le mura o volarci sopra, è passare di qua. L'abate ha posto un *simbolo del dolore* (attivato da qualsiasi creatura non buona) nel pavimento interno della porta d'accesso, così che chiunque entri o esca dal complesso sia costretto a passarci sopra. Inoltre ogni sera, quando le porte vengono chiuse, egli lancia l'incantesimo *consacrare*. La porta d'accesso è difesa ventiquattrore su ventiquattro da sei soldati (Grr2 umani LB). Dopo il pasto di mezzogiorno, i monaci distribuiscono gli avanzi ai bisognosi nella via appena fuori la porta.

Abbazia

L'abbazia è la casa dei Monaci della Verità Accecante, un nuovo ordine monastico fondato dalla chiesa di Tyr. L'obiettivo che si propongono di raggiungere a Westgate costituisce il primo test da superare per i monaci, e l'Alto Signor Abate ha assicurato loro che si tratterà di un battesimo del fuoco. I membri dell'ordine dividono il loro tempo tra la cura e il mantenimento del complesso di templi, lo studio delle leggi e della religione di Tyr e l'addestramento alla guerra. La struttura dell'edificio è in due ordini, costruiti in pietre intonacate e legno. Sui due piani, nelle porzioni costruite in pietra, si aprono varie finestre. Un personaggio che superasse una Prova di Osservare (CD 15) noterebbe che le finestre sono dotate di robusti scuri di legno rinforzati con bande di ferro. Gli scuri posso essere chiusi e bloccati dall'interno. Il piano superiore dell'edificio ospita i dormitori dei monaci, una piccola biblioteca e varie camere destinate all'addestramento. Il pianterreno contiene la cappella dell'abbazia, il refettorio, la cucina, l'armeria e i magazzini. Qui risiedono ventiquattro monaci: dieci novizi, chiamati anche Sorelle e Fratelli Solenni (Mnc1 umani LB), otto iniziati conosciuti come i Pugni della Verità (Mnc3 umani LB); cinque anziani chiamati i Martelli Accecanti (Mnc6 umani LB) e lo stesso Alto Signor Abate.

Armeria

In questa stanza lunga e stretta i monaci conservano le loro armi. Rastrelliere e tavoli di legno alloggiano tutta una varietà di martelli da guerra (l'arma preferita di Tyr) oltre a balestre, pugnali, giavellotti, kama e bastoni ferrati. Un compartimento chiuso a chiave alle spalle dell'armeria ospita quattro *bastoni ferrati+1*, una faretra di venti *frecce+1* e un *kama+2*. Solo l'abate e i Martelli Accecanti hanno le chiavi per aprirlo. Le armi vengono distribuite solo in caso di attacco sferrato contro l'abbazia, o se l'abate decide che un monaco necessita di un'arma per lo svolgimento di una missione speciale.

Cattedrale

Le mura di granito scuro di questo imponente edificio si innalzano di 30 metri al di sopra del cortile, gettando un bagliore minaccioso su quanti si avvicinano alla dimora di Tyr. Un bassorilievo dettagliato scolpito nella pietra arenaria cinge le possenti porte di ferro e quercia. In esso si dispiega l'aneddoto ammonitore di un ricco mercante che diviene membro del consiglio che governa una città e si illude di essere al sicuro dietro la sua ricchezza e il suo potere. In seguito tuttavia incorre nell'ira del Dio Giusto poiché ha accettato del denaro per guardare dall'altro lato mentre i ladri rubavano e davano alle fiamme la casa di una famiglia. La corruzione del mercante viene così smascherata ed egli viene dapprima giudicato colpevole e poi giustiziato dagli altri membri del consiglio.

Le porte principali si aprono su una lunga e stretta cappella dove i fedeli si riuniscono per adorare Tyr. L'altare principale è costituito da una semplice lastra di marmo. Il lato rivolto alle porte della cappella porta iscritto il simbolo di un martello, mentre in cima alla lastra è una lunga serie di bilance d'oro. Le altre stanze sul pianterreno della cattedrale sono i confessionali, le camere di conferenza e la sagrestia.

Sagrestia

Situata alle spalle di una breve rampa di scale, la sagrestia è più un sottoscala a volta che una stanza vera e propria. Solo i membri che hanno preso i voti del clero di Tyr hanno il permesso di entrarvi. Questa camera ospita tutti i vasi sacri, le reliquie e i paramenti che il clero usa durante le cerimonie religiose. Due guardie, un chierico di almeno 5° livello e un paladino di almeno 2° livello, sono costantemente fuori dalla porta. La porta di ferro della stanza è protetta con un *glifo di interdizione superiore* che colpisce con un'esplosione qualsiasi creatura non buona cerchi di entrare. Tra i tesori qui contenuti vi sono diversi oggetti magici che l'abbazia potrebbe usare in caso di attacco: una scatola di ferro contenente quattro *candele dell'invocazione* (LB), un *corno del bene/del male* e una pergamena della *resurrezione*.

Idee per gli incontri: cattedrali fortificate

I PG sono alla ricerca di una cattedrale fortificata perché...

è il centro del potere di un avversario e intendono penetrarvi per misurarsi con lui.

la cattedrale ricorre agli avventurieri per esplorare e liberare i dintorni da creature ostili.

è attaccata ed essi servono la divinità patrona della cattedrale.

dal camposanto della cattedrale sono emersi dei non morti che devono essere distrutti prima che annientino la comunità vicina.

hanno appreso che lo spirito senza requie di un paladino assassinato la sta infestando.

Sotterranei

Lungo tutto l'asse longitudinale della cattedrale, si trovano delle camere sotterranee a volta che fanno da magazzino, rifugio di emergenza e da luogo di sepoltura di quanti sono morti in grazia di Tyr. Due rampe di scale di pietra, una situata in un passaggio che conduce alla cappella principale della cattedrale, l'altra poco fuori dalla sagrestia, comunicano con i sotterranei sul lato opposto. Le porte di accesso alle scalinate sono chiuse a chiave e solo un pugno di leali residenti possiede copia della chiave (l'originale è tenuta dall'abate). Tra gli oggetti di norma conservati nei sotterranei vi sono provviste alimentari non deteriorabili, che potrebbero rivelarsi necessarie in caso di assedio, materiali da costruzione per riparare danni strutturali al complesso degli edifici e mobilio di vario genere.

Sagrestia nascosta

Mentre supervisionava ai lavori di costruzione della cattedrale, l'Alto Signor Abate dispose la creazione di una piccola camera segreta sotto il livello dei sotterranei. Solo lui e i suoi più fidati assistenti sanno dove si trova la stanza. Tutti gli altri residenti dell'abbazia ne ignorano persino l'esistenza. È qui che l'Abate Grigor raccoglie quegli oggetti che ritiene possano tornargli utili contro i vampiri. Egli è convinto che queste creature si muovano furtivamente per tutta Westgate. Si reca in questa camera sempre da solo e in segreto, di solito col pretesto di inventariare i magazzini dei sotterranei.

Un'enorme fonte battesimale, colma d'acqua, troneggia nella stanza. Qui l'abate crea, quando può, l'acquasanta, conservandola poi in fialette che ripone nelle apposite rastrelliere di legno lungo le pareti della sagrestia. Sempre qui ha inoltre collocato una dozzina di fiale del fuoco dell'alchimista, un paio di pugnali d'argento, pergamene di *aura sacra, bagliore solare, colpo infuocato* ed *esplosione solare*, e una *collana del rosario*.

Bastioni del sapere arcano

Nei loro viaggi i PG capiteranno sicuramente in molti luoghi nati o come risultato, oppure come obiettivo delle pratiche magiche di un incantatore arcano. Potete rendere tali luoghi occasioni di incontro uniche nel loro genere per solleticare l'immaginazione dei vostri giocatori e conferire quel qualcosa in più al vostro gioco, aggiungendo tocchi creativi e dettagliati, laddove si tratterebbe invece di temi visti e rivisti.

Idee per gli incontri: Terra sconsacrata

La terra sconsacrata della vostra campagna potrebbe...

essere il luogo in cui è sepolto un terribile male.

avere un'enorme cattedrale del male le cui fortificazioni rendono necessario introdursi furtivamente al suo interno per recuperare un importante artefatto rubato ad un chierico buono.

essere un misterioso covo per il gioco d'azzardo ed altre, ancora peggiori, forme di intrattenimento.

essere una miniera che si insinua fin nelle remote profondità della terra, dove malvagi padroni costringono la gente a scavare, scavare e scavare.

Scuole bardiche

I bardi sono per natura, con pochissime eccezioni, persone socievoli. L'espressione artistica di varie culture è il loro pane quotidiano (qualche volta nel vero e proprio senso della parola). In ragione di ciò, si può star certi che quel bardo che preferisce invece una vita ritirata sia l'eccezione che conferma la regola. Quando i bardi si uniscono ad altri bardi sono in grado di condividere e mettere in comune le loro conoscenze e abilità. Talora danno un volto formale a queste loro associazioni, creando organizzazioni molto simili alle gilde, note come scuole bardiche.

Il termine può talora indurre in confusione, poiché mentre certe scuole bardiche offrono di fatto l'insegnamento di una o più forme d'arte, il più delle volte si tratta di luoghi in cui i bardi sono incoraggiati a riunirsi per raggiungere quegli obiettivi che l'organizzazione considera prioritari. Certe scuole sono votate alla condivisione e alla salvaguardia di particolari tipi di conoscenze, mentre altre si formano per investigare su fenomeni insoliti o fornire il loro appoggio ad un particolare punto di vista politico, sociale o morale condiviso dai membri che ne fanno parte. Poche scuole bardiche sono fondate secondo linee strettamente gerarchiche, mentre si tratta per la maggior parte di organizzazioni affatto rigide e relativamente informali (soprattutto se messe a confronto con altri tipi di gilde). Riguardo poi all'ultimo esempio di scuola proposto, risulta implicito che i membri che ne fanno parte seguano alcune regole di comportamento basilare e rispettino l'ordine gerarchico dell'organizzazione, ma, a parte questo, l'autorità è generalmente un'istituzione casuale e non vincolante.

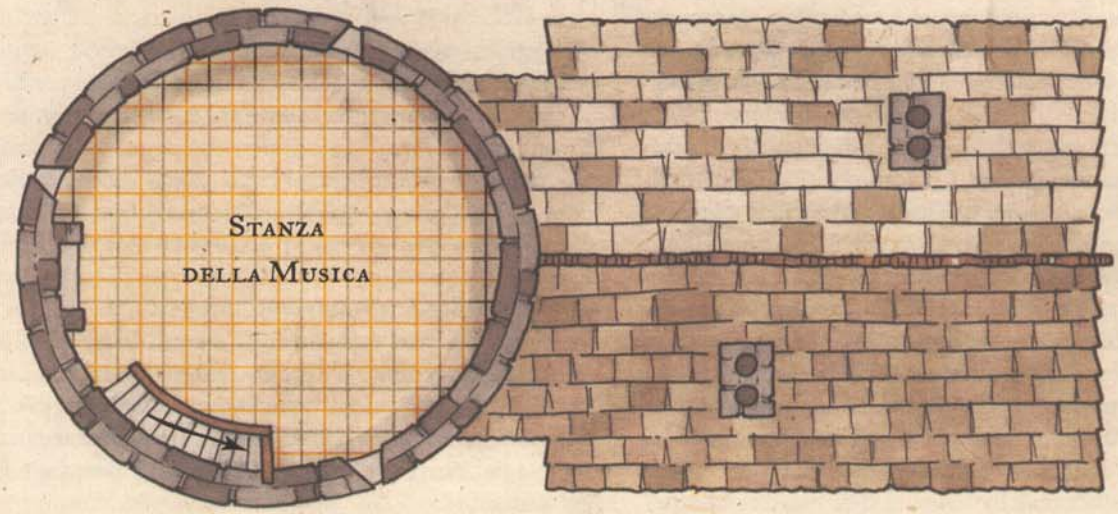
Esempio di Scuola Bardica: il Maniero di Broadleaf

Situato a mezza giornata di viaggio dalla città di Brannoch nelle Isole Moonshae, questo maniero fortificato era un tempo il casino di caccia di Sir Miles Broadleaf. Sir Miles era un guerriero del Nord che, dopo esser stato fatto cavaliere da Lady Alustriel di Silverymoon, si ritirò in questo luogo per godere del paesaggio aspro e selvaggio delle brughiere, dei laghi e delle brughiere Nevebassa. La caccia selvatica era la passione di Sir Miles. Egli edificò questo casino di caccia per assicurare, a se stesso e ai suoi ospiti, il massimo del comfort. Sir Miles era venuto a mancare novant'anni or sono, senza lasciare alcun erede, così questa costruzione cadde nell'abbandono fin quando Donalbain non la comperò e la ristrutturò nel corso degli ultimi cinque anni.

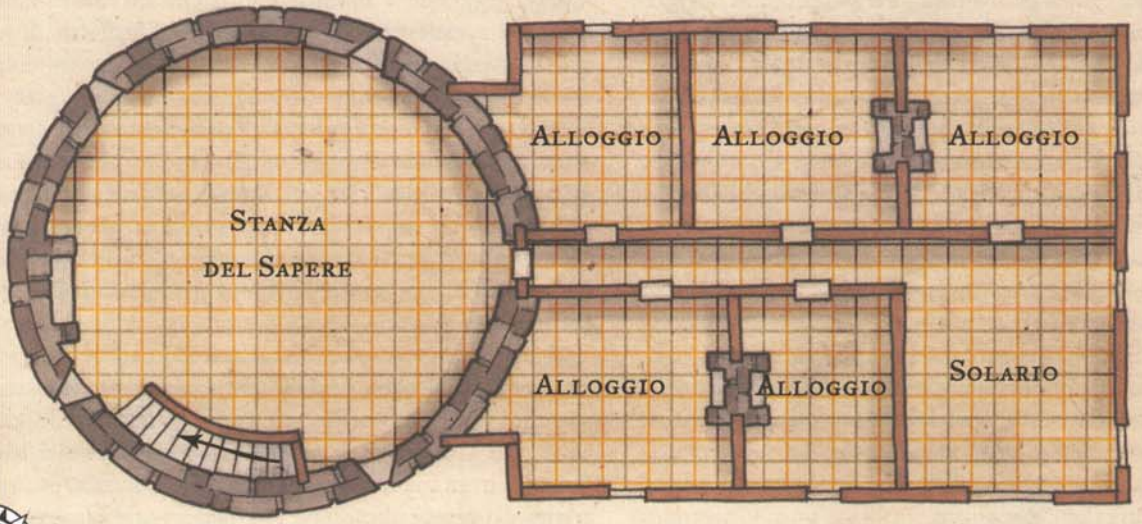
L'edificio si trova nelle colline, a metà di uno scosceso pendio, ed è circondato da folti tralci di sempreverdi. L'unica via in qualche modo percorribile per giungere in questo luogo dalle strade fangose che si dipanano da Brannoch fino ad Harloch, è rappresentata da una strada carraia.

Grande salone: È davvero raro trovare vuoto il pianterreno della torre, persino nelle ore più strane del giorno e della notte, poiché è proprio qui che i bardi, siano essi residenti abituali della dimora, oppure visitatori occasionali, amano riunirsi. Pieno di vecchia, ma quanto mai comoda, mobilia lasciata qui fin dai tempi di Sir Miles e riscaldato dal

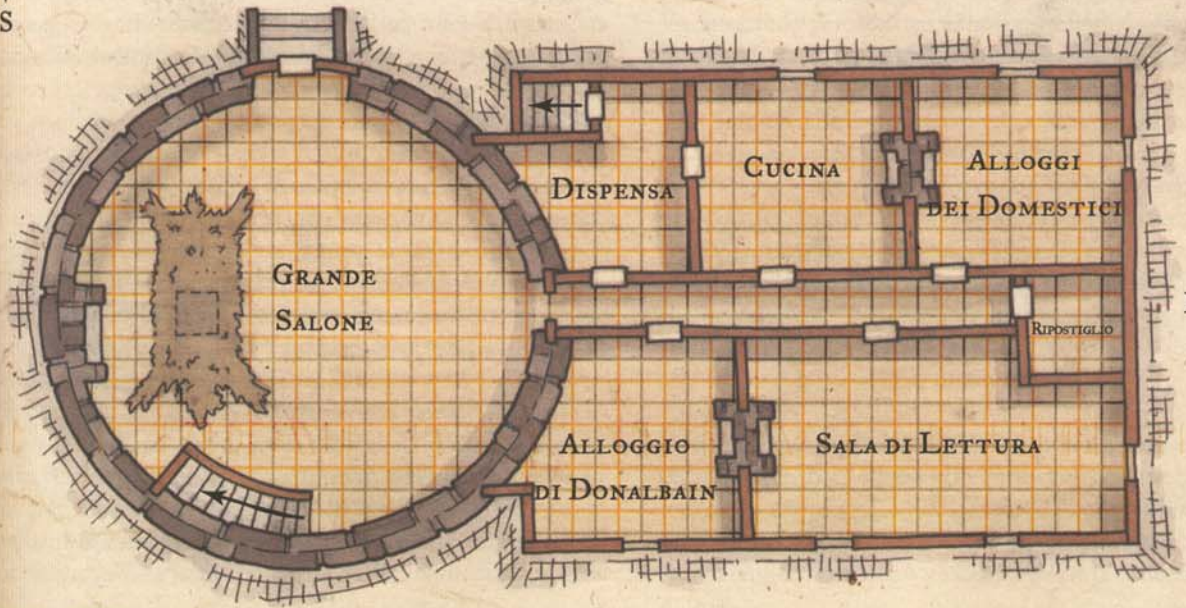
Maniero di Broadleaf



Secondo Piano
[Torre]



Primo Piano



Piano Terra

Un quadrato = 75 cm

grande camino di pietra, il grande salone accoglie in un'invitante atmosfera quanti desiderano rilassarsi dalle asperità del mondo esterno. I bardi in visita possono usare la stanza per esercitarsi in una canzone, per riuscire a ricomporre frammenti di sapere, oppure per trattenersi in conversazione con i compagni. Alle pareti sono appesi vari arazzi per dare un po' di colore al posto ma anche per evitare la dispersione del calore durante i mesi più freddi. Su di essi sono raffigurate le scene più rilevanti della storia di Moonshae, quali ad esempio le Battaglie di Caer Corwell. L'enorme pelle di orso, un po' lisa dalle tarme, che giace dinanzi il focolare rappresentava il trofeo di caccia di cui Sir Miles andava più fiero. Adesso nasconde una porta segreta, protetta da una trappola (Osservare CD 25, Disattivare Congegni CD 30), che dal pavimento conduce ad una via di fuga che passa sotto al grande salone. Questa amenità venne aggiunta tre anni fa da Donalbain, che intendeva creare un rifugio sicuro in cui i residenti potessero nascondersi in caso di grave emergenza (ad esempio l'attacco di un nemico troppo potente e dunque imbattibile). Perciò Donalbain si preoccupa che nel passaggio segreto siano sempre presenti acqua fresca e razioni di cibo in quantità sufficienti ad assicurare la sopravvivenza ad otto persone per una decina di giorni. Oltre a ciò, egli vi ha immagazzinato diversi oggetti magici molto utili, tra cui quattro *pozioni di guarigione*, una pergamena di *glifo di interdizione* e una *spada lunga+2*.

Sala di lettura: Questa stanza somiglia molto ad un'aula scolastica, con file di banchi sistemati di fronte ad un leggio. Sulla parete a sinistra del camino si trova una grande mappa di tela raffigurante le Isole Moonshae. A volte Donalbain e i bardi in visita alla residenza vi tengono letture, dibattiti e informali scambi di idee. I membri della scuola possono inoltre usare questa stanza per dar dimostrazioni su nuove tecniche magiche e incantesimi (in simili occasioni il mobilio viene spostato per dare agli astanti maggior spazio e infondere un maggior senso di sicurezza nel caso in cui qualcosa dovesse andar storto). In questa stanza i membri della scuola tengono i loro dibattiti ed esposizioni su argomenti di una certa rilevanza. Ad esempio il possibile candidato da inviare a spiare le mosse di chi, a loro dire, può rappresentare una minaccia alla sicurezza della gente.

Alloggi dei domestici: Donalbain ha assunto come domestiche tre giovani donne (Branwyn, Dara e Shannon) della città di Brannoch, affinché provvedano alla preparazione dei pasti, alla pulizia della residenza e alla sorveglianza degli animali. Donalbain è molto soddisfatto del loro lavoro e prenderà tutte le misure necessarie per proteggerle da ogni eventuale minaccia che potesse incombere sulla scuola.

Cucina: Un grande camino domina la zona adibita alla preparazione dei pasti.

Dispensa: Una breve rampa di scale conduce da questa stanza, in cui si conservano le cibarie, giù verso un piccolo scantinato, in cui si trova il pozzo che rifornisce la residenza di fresca acqua potabile.

Primo piano

Solario

Grandi finestre, esposte al sud, inondano questa stanza di luce, persino nei mesi invernali. Disposte in ordine sparso, diverse panche di legno con cuscini di pelle, oramai consunti ma ancora molto comodi, permettono di godere della luce del sole e di ammirare il paesaggio della campagna circostante. Al mattino e nelle tarde ore pomeridiane non è insolito trovarvi uno o più visitatori sprofondati nella lettura, impegnati a scrivere o semplicemente presi in qualche personalissima meditazione.

Alloggi

La residenza dispone di sole cinque camere per gli ospiti, ragion per cui questi sono sovente costretti a dormire in due in una stanza; quanti non trovassero questa soluzione confacente potrebbero cercare un posto libero a Brannoch oppure chiedere ospitalità nel fienile di una fattoria vicina. Ogni stanza per gli ospiti è corredata di due letti, ormai logori ma pur sempre comodi, due casse di legno per riporvi gli oggetti personali dotate di lucchetti (CD 15; per quanto vi sono stati vari ospiti che ne hanno aumentato la scarsa sicurezza ricorrendo a sistemi magici e non), un catino, un tavolinetto e un paio di sedie di legno. Gli scuri alle finestre possono essere serrati dall'interno per ripararsi dall'inclemenza del tempo. Le porte della stanza non sono dotate di serratura.

Stanza del sapere

Questa stanza è l'orgoglio e la gioia del Maniero di Broadleaf: una biblioteca contenente una superba collezione di sapere, leggende e insegnamento che farebbero l'invidia di qualsiasi accademia. Dal pavimento al soffitto, le pareti di questa stanza sono rivestite di scaffali stracolmi di libri. Gli scaffali (ancorati saldamente al muro tramite supporti e rivetti di ferro, onde evitare qualsiasi incidente) contengono oltre un migliaio di libri, pergamene e mappe concernenti gli argomenti più disparati: storia, geografia, lingue, poesia, musica, alchimia, artigianato, araldica, guerra e, naturalmente, magia (vi si trovano persino alcuni libri degli incantesimi da viaggio, contenenti incantesimi di livello compreso tra il 1° e il 3°).

Spesso la biblioteca viene usata dai bardi e dai loro ospiti (non è inusuale che un bardo porti espressamente i suoi compagni di avventura al maniero per svolgere delle ricerche), però non è consentito portar via i volumi dalla biblioteca. Donalbain sa già che quanti visitano la scuola, usufruiranno anche dei tesori che offre, ma dopo varie e spiacevoli esperienze con bardi sorpresi a "prendere in prestito" i preziosi libri della biblioteca, ha fatto in modo, anche se controvoglia, che ogni singolo oggetto degli scaffali fosse posto sotto un incantesimo *bocca magica*. Adesso libri e pergamene urlano un sonoro allarme se vengono rimossi dalla stanza.

Secondo piano (Torre)

Stanza della musica

La stanza più alta della torre è riservata alle arti musicali. Si tratta di una camera con un alto soffitto in cui le pietre che costituiscono le pareti sono nascoste dietro un liscio strato di malta bianca. Quando acquistò la residenza, Donalbain chiamò i maestri artigiani di Callidyrr perché intonacassero la stanza e costruissero una serie di pannelli in legno e malta per rivestirne il soffitto, così che i suoni venissero riecheggiati gradevolmente. Il risultato fu quello di una stanza piccola ma dall'acustica sensazionale, nella quale la musica risuona con incomparabile fascino e bellezza. Talmente raffinato ne è l'effetto, che un bardo acquista un bonus di potenziamento +3 su qualsiasi prova di Intrattenere legata alla musica effettuata all'interno della camera. La

parete a destra del camino è dotata di numerosi ganci di legno, da cui pendono strumenti musicali che i visitatori possono prendere e suonare a loro piacimento.

I bardi sono i benvenuti a dar prova del loro talento nella stanza della musica. In simili occasioni vengono talora eseguite canzoni, poemi o storie appena composte o scoperte di recente; altre volte si tratta di danze, concerti strumentali o addirittura brevi rappresentazioni drammatiche. Gli "spettacoli" sono aperti al pubblico e di tanto in tanto giungono visitatori addirittura da Callidyrr o da Corwell per assistere allo spettacolo tenuto da un famoso intrattenitore.

Gilde di maghi

Faerûn riecheggia di magia. Coloro che la usano variano immensamente per filosofia e tipo di approccio. I maghi di indole analoga spesso si riuniscono in gruppi, cui ci si riferisce comunemente con l'appellativo di gilde di maghi. Il termine è improprio poiché la maggior parte di esse non limitano l'ammissione ai soli maghi, ma includono tutti coloro che usano la magia come stregoni e bardi, e talora persino chierici. A causa della diversità di magia e di utenti magici, non esiste una gilda di maghi che possa servire come esempio universale.

Trovare una Gilda

Nella gran parte delle aree metropolitane più grandi hanno sede diverse gilde pubbliche. Hanno delle ubicazioni precise e sono facili da trovare. Le città più piccole possono avere solo una gilda. I villaggi di campagna solitamente non hanno un numero sufficiente di maghi che condividono gli stessi ideali, perché sia possibile dare vita ad una gilda. Gli utenti magici che provengono da questi posti spesso si affiliano alla gilda più vicina.

Non tutte le gilde sono pubbliche o comunque facili da trovare. Può succedere che i maghi abbiano dei contrasti con le autorità o la popolazione locale. Le gilde che si formano in un ambiente ostile operano segretamente, la loro ubicazione può essere temporanea e i loro membri possono conoscersi solo attraverso dei nomi in codice: custodiscono gelosamente la loro vera identità poiché ne potrebbe dipendere la loro stessa vita.

L'ambiente della Gilda

Nella maggior parte dei casi, le gilde di maghi si formano allo scopo di mettere in comune le conoscenze acquisite, puntando soprattutto sull'istruzione. Ecco perché grandi biblioteche e laboratori sono elementi tipici di una gilda. Le loro sedi somigliano alle scuole. Molte hanno stanze o piccoli appartamenti in cui gli utenti della magia possono fermarsi mentre eseguono una qualche ricerca o sono impegnati nella creazione di un oggetto magico.

Ad un'estremità della vasta gamma di gilde vi sono quelle festaiole. La loro sede è spesso una ex taverna o locanda. Le regole sono poche e vengono applicate piuttosto di rado. Il criterio principale per la selezione dei membri è l'entusiasmo per la magia (non necessariamente la capacità di usarla) e una certa propensione alla stoltezza. La maggior parte degli appartenenti alla gilda è composta da giovani apprendisti desiderosi di avere un luogo in cui poter dare libero sfogo alla propria individualità e divertirsi lontano dalla severità degli studi (e soprattutto degli insegnanti). Le attività principali di tali gilde sono le feste e gli scherzi goliardici. I maghi di una certa reputazione e di un certo prestigio storcono il naso riguardo alle gilde festaiole.

Formatesi con ogni probabilità per reazione alla frivolezza delle gilde festaiole, le gilde dello studio e della contemplazione sono estremamente serie e tranquille. La più famosa tra queste è la Sala del Silenzio a Iriaebor. Ha sede in un grandioso edificio, molto simile ad un tempio, che trasuda dignità e classe. Un maggiordomo muto accoglie i visitatori nella sala d'ingresso, l'unico luogo del plesso in cui sia consentito parlare. Servitori inosservati si occupano della pulizia e dei vari servizi. È un posto piuttosto strano dove la gente si riunisce ma dove la socializzazione non si spinge oltre ad un educato cenno di saluto col capo. I membri tengono in gran conto il silenzio e la maggior parte di essi consulta l'immensa biblioteca della gilda.

Mentre quasi tutte le altre gilde permettono ai membri di parlare, possono comunque avere altre peculiari restrizioni. In alcune i membri rifiutano sdegnosamente il lavoro manuale. Tutto deve esser fatto con la magia. Servitori inosservati si occupano delle principali necessità. I maghi non volterebbero nemmeno la pagina del libro che stanno leggendo: per un compito tanto meschino ricorrono piuttosto a *mano magica*. Gli utenti magici di queste gilde si sforzano in tutti i modi di stupirsi reciprocamente. Più facilmente ci riescono, meglio è. Gli incantesimi Silenziosi e quelli Immobili suscitano un rispetto maggiore degli incantesimi lanciati normalmente. Se un mago dovesse, per uno scopo qualsiasi, ricorrere a mezzi non magici all'interno della gilda, perderebbe di prestigio agli occhi dei suoi pari. Certe gilde permettono il ricorso a tutti i tipi di magia, inclusa quella divina; altre limitano i propri membri agli incantatori esclusivamente arcani.

Le gilde di maghi segrete si formano solitamente perché la loro attività è fuori legge. Una di tali gilde è per esempio quella delle Vesti Scure che si incontra nelle catacombe sotto la città di Baldur's Gate. Cittadini irreprensibili durante il giorno, i suoi membri rivestono di notte degli abiti scuri con lunghi cappucci e usano nomi in codice per nascondersi reciprocamente la loro vera identità. Tutti gli appartenenti alle Vesti Scure si specializzano nella necromanzia. Hanno trasformato alcune delle cripte sotterranee in laboratori in cui si fanno esperimenti coi non morti.

Requisiti di Ammissione

In che modo un utente della magia può entrare a far parte di una gilda? I requisiti per l'ammissione differiscono. La maggior parte sono svelati pubblicamente, ma altri, come per esempio l'allineamento, potrebbero non esserlo.

La maggior parte delle gilde richiede una quota di iscrizione e una retta mensile o annuale. Oltre al denaro, entrare a far parte di una gilda implica solitamente essere pure un incantatore. Certe gilde richiedono la semplice capacità di lanciare incantesimi, altre sono più specifiche e limitano l'ammissione ai maghi e agli stregoni, o ad una sola delle due classi. Certe altre possono ammettere solo membri di una certa classe di prestigio.

Spesso un mago che desidera entrare a far parte di una gilda ha bisogno di avere una "raccomandazione" da parte di un altro mago che ne è già membro.

Più raramente, una gilda richiede ad un aspirante membro di dar prova delle sue capacità sostenendo un duello formale o sconfiggendo una creatura o un ostacolo partico-

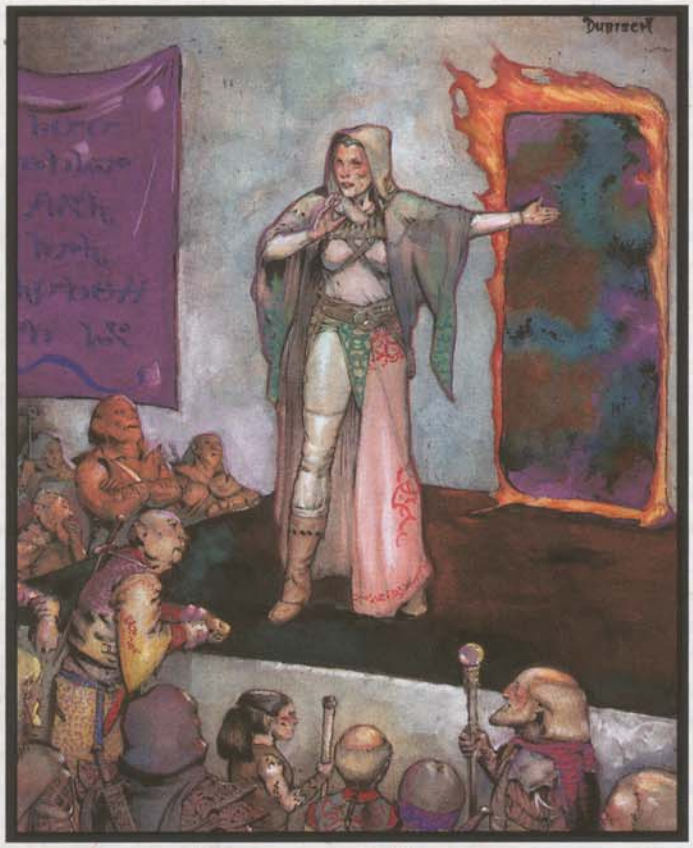
lari. Le gilde di antica fondazione possono avere tutta una serie di prove di ammissione che l'aspirante deve superare.

Una gilda potrebbe chiedere al candidato di donare un oggetto magico permanente. Certe altre gilde lo fanno solo dietro espressa richiesta. Altre ancora includono gli oggetti magici come parte delle rette. Altre insistono sul fatto che debba essere il candidato il costruttore dell'oggetto magico.

Certe gilde sono intransigenti sull'allineamento, verificando quello di ogni singolo candidato con un appropriato incantesimo di individuazione e limitando l'ammissione a quanti condividono la stessa filosofia della gilda.

Qualche gilda seleziona i candidati utilizzando criteri relativi alla discendenza (linea di sangue o razza).

Dopo essere entrati a far parte di una gilda, i suoi membri devono di norma adempiere a certi obblighi, come ad esempio offrire ogni mese alla gilda un certo numero di incantesimi o di giorni di lavoro, oppure aiutare gli altri membri nella creazione di un oggetto magico o fornendo i propri servigi ad un prezzo di favore.



Gilda arcana di Silverymoon

Privilegi Riservati ai Membri

I benefici che si ottengono in qualità di membri di una gilda sono di norma proporzionati alla difficoltà dell'ammissione e all'ammontare dei contributi necessari per esserne un membro rispettato. Certe gilde hanno diversi livelli al loro interno e relativi privilegi che aumentano all'aumentare del costo.

I vantaggi possono includere:

- Sconti (di norma del 5-20%) su pergamene, pozioni, esclusivi oggetti magici e comuni componenti degli incantesimi.
- Possibilità di copiare un incantesimo.
- Capacità di dare oggetti magici in cambio del servizio di lancio degli incantesimi (di norma al 75% del valore).
- Vitto e alloggio gratuito o scontato.
- Servigi di scrivani gratuiti o scontati.
- Opportunità di socializzazione e collaborazione.
- Risorse migliorate per l'acquisto di oggetti magici (aumentare la popolazione della città di una categoria per risalire al limite di monete d'oro).
- Fornitori di oggetti magici specializzati. Un mago può specializzarsi nella compravendita di un particolare tipo di oggetto (stivali, per esempio) e li acquisterà al 75% del valore indicato invece dell'abituale 50%.
- Noleggio di oggetti magici. Chi noleggia deve pagare per l'oggetto, ma se lo restituisce nelle stesse condizioni, la gilda glielo rimborserà fino all'80% del suo valore (meno il costo delle cariche utilizzate).
- La capacità di lanciare incantesimi legalmente, in luoghi in cui i membri della gilda sono gli unici utenti di magia accettati, per cui qualsiasi altro incantatore, non appartenente ad essa e sorpreso a lanciare un incantesimo, contravverrebbe alla legge.

Esempio di Gilda: Silverymoon

La Gilda Arcana di Silverymoon venne originariamente fondata come una cooperativa collettiva di maghi il cui scopo era quello di aiutarsi reciprocamente nella ricerca e nella creazione di oggetti magici. Da allora si è estesa fino a divenire uno strumento attivo per l'insegnamento e l'addestramento di tutti gli incantatori arcani. L'ammissione è limitata ai maghi non malvagi in grado di lanciare incantesimi arcani di almeno 5° livello.

La retta di associazione annuale è pari 1.000 mo. I vantaggi dei membri includono:

- Sistemazione nella gilda riservata ai membri (equivalente ad una buona locanda).
- Accesso alla biblioteca di consultazione della gilda (riduce il tempo e il costo della ricerca degli incantesimi del 20%).
- Servizio di "noleggio" degli oggetti magici (i membri possono acquistare qualsiasi oggetto magico dal costo non superiore a 30.000 mo e rivenderlo alla gilda all'80% del suo prezzo).
- La possibilità di assistere a simposi speciali, inclusa una dimostrazione annuale su come costruire un *portale*.
- La capacità di usare i *portali* nella sala di lettura della gilda (sono computate delle quote aggiuntive nel caso in cui il membro portasse con sé dei compagni).

In ragione dei considerevoli vantaggi offerti ai propri membri, la Gilda Arcana di Silverymoon annovera tra i suoi iscritti personaggi di tutto rispetto. Lo stesso Elminster risiede presso la gilda quando si trova a Silverymoon.

Fiere di Magia

Cittadine e metropoli con un numero di maghi significativo tra la popolazione possono pure ospitare regolari adunanze di limitata entità, ma nulla di paragonabile, comunque, all'evento che fa accorrere da tutta Faerûn principalmente i maghi, ma anche gli stregoni e qualche volta i bardi: la Fiera di Magia. Questa fiera, che ha dato il nome anche alle manifestazioni minori sulla stessa scia, ha luogo ogni anno nella località prescelta da un consiglio di maghi anziani, a cui partecipa, a quel che si dice, il Magister.

Solo quanti possono dar prova della propria capacità di lan-

ciare incantesimi arcani sono ammessi ad una fiera di magia, benché ad ogni mago o stregone sia permesso di portare un ospite non-mago. Poco prima di arrivare nel luogo in cui si tiene la fiera di magia, un aspirante partecipante viene sfidato da una sentinella armata di tutto punto di oggetti magici.

Il mago deve lanciare un incantesimo arcano (qualsiasi incantesimo andrà bene, per quanto la maggior parte dei maghi cercano di far colpo ricorrendo ad elaborate illusioni o ad invocazioni appariscenti) per conquistarsi l'ammissione alla fiera. Le sentinelle sorvegliano attentamente la procedura di lancio degli incantesimi e ricorrono a Sapienza Magica per identificarli.

Tipica Sentinella di una Fiera di Magia: Umano Mag11; GS 11; Umanoide Medio (umano); DV 11d4+25; pf 54; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15 (a contatto 14, colto alla sprovvista 14); Att +5 mischia (incantesimi a tocco; secondo l'incantesimo utilizzato), +6 a distanza (incantesimi a distanza; secondo l'incantesimo utilizzato); AL N; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +8; For 10, Des 13, Cos 14, Int 17, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +17, Osservare +10, Sapienza Magica +17, Scrutare +6; Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Proprietà: Bastone del fuoco, anello di protezione+3, stivali della levitazione, amuleto dell'armatura naturale+1.

Incantesimi preparati (4/5/5/5/3/2/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0—*frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico;* 1°—*armatura magica, dardo incantato, foschia occultante, scudo, stretta folgorante;* 2°—*freccia acida di Melf, levitazione, ragnatela, sfera infuocata, sfocatura;* 3°—*dissolvi magie, linguaggi, palla di fuoco, protezione dagli elementi, suggestione;* 4°—*fulmine intensificato, invisibilità migliorata, pelle di pietra;* 5°—*fulmine potenziato, muro di forza;* 6°—*globo di invulnerabilità.*

Una volta ammesso, un mago entra nella fiera di magia vera e propria, uno spettacolo che a molti giovani maghi e agli ospiti più inesperti incute soggezione, terrore o da cui si sentono addirittura sopraffatti. I maghi di Faerûn possono risultare piuttosto eccentrici e una fiera di magia fornisce loro il permesso implicito di dar sfogo a tutto il repertorio delle proprie eccentricità, senza incorrere nel giudizio o nella condanna della gente "normale". Quando una volta Storm Silverhand visitò una fiera di magia in compagnia di Elminster, vide personalmente un mago che non indossava nient'altro a parte un serpente piumato, un altro ammantato di fiamme danzanti. Ne vide un terzo vestito di funghi vivi e ancora un altro abbigliato con una toga fatta di gemme. Ce n'era uno dalla chioma verde, uno con la lingua di serpente e uno che aveva occhi all'estremità di tentacoli che spuntavano da sotto un pesante cappuccio del vestito.

I maghi delle fiere di magia fanno comunella tra loro: si raccontano storie, si confidano i segreti degli incantesimi, degli oggetti magici, e si scambiano informazioni. Concludono affari, creano alleanze, mettono in comune (o rivendono) i risultati delle ricerche svolte, si scambiano tecniche di addestramento specializzate, danno prova del loro potere, combattono nei duelli magici, assumono apprendisti e si tirano scherzi gli uni con gli altri. Non è difficile comprendere perché il Magister promuova tali manifestazioni, dal momento che, se tutto procede senza intoppi, la magia viene condivisa e si accresce quando un sì grande numero di maghi si trova riunito in un unico luogo.

La mappa della pagina successiva mostra la planimetria di una tipica fiera di magia. Quella rappresentata si è svolta tra i vapori di un cratere delle Terre Cadute.

Bancarelle delle mercanzie: Al centro della fiera di magia, frequentatori dell'evento col pallino degli affari prendono a noleggio uno degli spazi riservati alle bancarelle per vendere beni e servigi ai compagni maghi. Comunemente si trovano, disposte in fila, una trentina circa di bancarelle (nella mappa ve ne sono ventisei). I maghi hanno quindi l'opportunità di mettere in mostra un'ampia gamma di articoli da vendere: oggetti magici (soprattutto quelli più insoliti, piuttosto che pozioni e pergamene che qualsiasi mago sarebbe in grado di fabbricarsi da solo), rarissime componenti per gli incantesimi, abiti, forniture alchemiche e altri articoli indispensabili al "lavoro" del mago. I migliori affari vengono tuttavia conclusi da veri esperti artigiani che offrono anche oggetti comuni (tazze, piatti, bastoni, candele e così via) ma realizzati con un progetto originale o impregnati di insoliti incantesimi minori.

I Maghi Rossi non frequentano le fiere di magia, preferendo vendere oggetti magici entro le loro enclavi commerciali sparse per le città di tutta Faerûn.

Arena dei duelli magici: In questa vasta area circolare, liscia come il vetro, sono disegnati simboli e fregi. L'arena in sé e per sé non è sottoposta ad alcun incantamento, ma è il luogo preferito per creare quell'area magica in cui i maghi amano svolgere i loro duelli (vedi Capitolo 2).

Lancio di *palle di fuoco*: Taluni maghi, disprezzando la formalità e la quasi inoffensività del duello magico, preferiscono risolvere le controversie misurandosi nel lancio di *palle di fuoco*. Posizionandosi in alto, a sud est, sul leggero pendio del bordo del cratere scagliano gli incantesimi *palla di fuoco* dando prova della loro maestria nell'arte magica attraverso la gittata dell'incantesimo (una differenza di portata di 12 metri per livello fornisce una buona indicazione del livello dell'incantatore, sebbene il talento Incantesimi Estesi falsi i risultati ottenuti). Molti maghi considerano il lancio di *palle di fuoco* come un "gioco per bambini", esso resta tuttavia uno sport popolare, soprattutto tra i maghi più giovani e scalmanati.

Anfiteatro: Un palcoscenico e file di sedili scolpiti magicamente nel pendio del cratere formano un anfiteatro all'aperto adibito a letture, presentazioni e intrattenimento durante la fiera di magia.

***Regge meravigliose* e *ripari sicuri*:** Nella zona nord est del cratere, si trovano quattro *ripari sicuri di Leomund* che fungono da alloggi per alcuni degli ospiti della fiera di magia. Alcuni maghi, inoltre, usano queste aree per creare portali per gli incantesimi *reggia meravigliosa di Mordenkainen*. Altri scelgono di accamparsi, nel caso in cui rimangano per la notte, piuttosto lontano dall'area principale della fiera (per informazioni dettagliate su tali costruzioni consultare il diagramma di un *riparo sicuro di Leomund* nel *Manuale del Giocatore*).

Avventure di una Fiera di Magia

Una fiera di magia è un interessante scenario di avventure, per quanto la presenza di così tanti potenti maghi la renda anche un luogo piuttosto pericoloso. Una fiera di magia non viene mai turbata da disordini rilevanti a meno che la creatura che causa scompiglio non sia estremamente potente,

Fiera di Magia

estremamente deleteria o la sua presenza non serva come diversivo. Gli avvenimenti più frequenti sono elencati nella Tabella 4-1: "Avvenimenti di una fiera di magia".

Tabella 4-1: Avvenimenti di una fiera di magia

d%	Avvenimento
01-10	Il mago sfida un PG a duello*
11-20	Il mago sfida un PG al lancio di palle di fuoco*
21-30	Nuovo arrivato sfida potente mago a duello
31-35	Un esterno scappa dal palcoscenico dell'anfiteatro e fa perdere le sue tracce**
36-40	Un esterno scappa dal palcoscenico dell'anfiteatro provocando ingenti danni**
41-45	Un costrutto scappa dal palcoscenico dell'anfiteatro e tenta di dileguarsi***
46-55	Un PG riconosce un vecchio nemico (possibilità del 15% di sbagliare persona)
56-65	Un PG riconosce un vecchio amico (possibilità del 10% di sbagliare persona)
66-75	Un PG individua un vecchio conoscente (possibilità del 20% di sbagliare persona)
76-85	Un vecchio amico riconosce un PG (possibilità del 15% di sbagliare persona)
86-95	Un vecchio nemico riconosce un PG, ma non lo sfida apertamente (possibilità del 15% di sbagliare persona)
96-100	Catastrofe magica: qualcosa esplode a 2d20 x 3 metri dai PG, infliggendo 3d6 danni a ogni cosa entro un raggio di 1d4 x 3 metri.

*Determinare a caso il PG, oppure sceglierne uno basandosi sui rivali e i nemici esistenti. Ricorrere al PNG mago della campagna appropriato, oppure tirare i dadi scegliendo poi dalla Tabella 4-2: "Sfidanti maghi".

**Scegliere oppure tirare il dado riferendosi alla Tabella 4-3: "Esterni" per determinare il tipo di esterno. Un esterno che si nasconde potrebbe solo voler scappare, oppure potrebbe rimanere acquattato nell'ombra per vendicarsi di colui che l'ha catturato. Gli esterni che seminano distruzione, sono di norma folli, disperati o malvagi al punto da non temere le conseguenze.

*** Scegliere oppure tirare il dado riferendosi alla Tabella 4-4: "Costrutti" per determinare il tipo di costrutto che fugge.

Tabella 4-2: Sfidanti maghi

d%	Sfidante
01-30	Giovane mago (1d4 livelli in meno del PG) che tenta di migliorarsi o di far colpo su un altro mago
31-50	Mago anziano (1d4 livelli in più del PG) che cerca di dimostrare di non aver perso il suo tocco
51-80	Vecchio nemico o rivale del PG, che tenta di regolare un vecchio conto (il PG potrebbe persino non ricordarsi del torto)
81-100	Vecchio nemico o rivale di qualcuno che somiglia o si comporta come il PG, un caso di scambio di identità

Tabella 4-3: Esterni

d%	Esterno
01-03	Abishai: 01-25 Bianco (GS 5), 26-50 Nero (GS 5), 51-70 Verde (GS 6), 71-85 Blu (GS 7), 86-100 Rosso (GS 8)
04-06	Achaierai (GS 5)
07-08	Azer (GS 2)
09-11	Barghest: 01-65 Normale (GS 4), 66-100 Superiore (GS 5)
12-14	Bestia del caos (GS 7)
15-17	Celestiale: 01-30 Arconte lanterna (GS 2), 31-50 Arconte segugio (GS 4), 51-70 Avoral (GS 9), 71-85 Ghaele (GS 13), 86-100 Arconte tromba (GS 14)
18-20	Couatl (GS 10)
21-27	Demone: 01-15 Dretch (GS 2), 16-30 Quasit (GS 3), 31-40 Succube (GS 9), 41-50 Bebilith (GS 9), 51-60 Vrock (GS 13), 61-70 Hezrou (GS 14), 71-80 Glabrezu (GS 15), 81-85 Ghour (GS 12), 86-90 Yochlol (GS 5), 91-95 Nalfeshnee (GS 16), 96-98 Marilith (GS 17), 99-100 Balor (GS 18)
28-34	Diavolo: 01-15 Lemure (GS 1), 16-25 Imp (GS 2), 26-35 Osyluth (GS 6), 36-45 Kyton (GS 6), 46-55 Gatto infernale (GS 7), 56-70 Barbazu (GS 7), 71-80 Erinni (GS 7), 81-90 Hamatula (GS 8), 91-95 Cornugon (GS 10), 96-98 Gelugon (GS 13), 99-100 Diavolo della fossa (GS 16)
35-36	Djinni (GS 5)
37-38	Draegloth (GS 5)
39-41	Efreeti (GS 8)
42-45	Falcofreccia: 01-25 Adolescente (GS 3), 26-65 Adulto (GS 5), 66-100 Anziano (GS 8)
46-50	Formian: 01-40 Lavoratore (GS 1/2), 41-70 Guerriero (GS 3), 71-85 Sorvegliante (GS 7), 86-95 Capitano (GS 10), 96-100 Regina (GS 18)
51-53	Incubo (GS 5)
54-55	Lillend (GS 7)
56-57	Mastino ombra (GS 5)
58-61	Mephit: 01-10 Aria, 11-20 Polvere, 21-30 Terra, 31-40 Fuoco, 41-50 Ghiaccio, 51-60 Magma, 61-70 Melma, 71-80 Sale, 81-90 Vapore, 91-100 Acqua (tutti GS 3)
62-63	Myrlochar (GS 4)
64-65	Nishruu (GS 6)
66-67	Rakshasa (GS 9)
68-69	Rast (GS 5)
70-71	Ravid (GS 5)
72-75	Salamandra: 01-25 di fiamme (GS 2), 26-65 comune (GS 5), 66-100 nobile (GS 9)
76-78	Segugio infernale (GS 3)
79-80	Segugio yeth (GS 3)
81-84	Slaad: 01-40 Rosso (GS 7), 41-70 Blu (GS 8), 71-85 Verde (GS 9), 86-95 Grigio (GS 10), 96-100 della morte (GS 13)
85-86	Strega notturna (GS 9)
87-90	Tojanida: 01-25 Giovane (GS 3), 26-65 Adulto (GS 5), 66-100 Anziano (GS 9)
91-92	Ululatore (GS 3)
93-94	Vargouille (GS 2)
95-96	Xill (GS 6)
97-100	Xorn: 01-25 Minore (GS 3), 26-65 Medio (GS 6), 66-100 Anziano (GS 8)

Tabella 4-4: Costrutti

d%	Costrutto
01-25	Golem: 01-15 Carne (GS 7), 16-30 Argilla (GS 10), 31-45 Pietra (GS 11), 46-60 Ferro (GS 13), 61-70 Rubino (GS 11), 71-80 Smeraldo (GS 12), 81-90 Diamante (GS 12), 91-100 di Thay (GS 8)
26-32	Guardiano protettore (GS 8)

33-67 Oggetto animato: 01-10 Minuscolo (GS 1/2), 11-25 Piccolo (GS 1), 26-55 Medio (GS 2), 56-70 Grande (GS 3), 71-85 Enorme (GS 5), 86-95 Mastodontico (GS 7), 96-100 Colossale (GS 10)
68-72 Omuncolo (GS 1)
73-87 Orrore corazzato (GS 10)
88-95 Recuperatore (GS 10)
96-100 Scavatombe (GS 14)

commercio di oggetti magici

Gli oggetti magici si muovono lungo le vie commerciali di tutta Faerûn come qualsiasi altro bene di consumo. Procedono avanti e indietro da Scornubel a Waterdeep, da Halruaa alla Valle del Vento Gelido, nelle carovane di mercanti o negli zaini degli avventurieri pronti ad impegnarli in cambio di monete o a barattarli. Ogni città ha un suo peculiare mercato: pericoloso, allegro o accogliente. Praticamente in tutte, comunque, gli incantatori più intraprendenti possono trovare un luogo in cui vendere o acquistare potenti oggetti.

Mercato Aperto

Andare a far spese di oggetti magici può voler dire trascorrere ore di divertimento negli affollati mercati all'aperto di Faerûn, dove gli ambulanti cercano di attirare i passanti gridando "...si vendono pergamene, bacchette e anelli magici! Prezzi scontati, poteri assicurati!". Sfortunatamente nelle bancarelle di un mercato all'aperto un incantatore non troverà gli oggetti magici più speciali. È più probabile che si ritrovi a far a gomitate tra una folla di giovanotti e fanciulle alla ricerca di oggetti i cui poteri si basano più sulla superstizione e sulla suggestione che su qualche reale magia, come ad esempio un *anello dell'eterna speranza d'amore* oppure un *ciondolo della fertilità*. I veri incantatori disprezzano negozi del genere, eppure vale la pena di tentare. Sono diverse le storie che narrano di quel tizio fortunato che ritrovò un *elmo della luminosità* tra gli oggetti a metà prezzo della bancarella di un mercato all'aperto, ma non aspettatevi di essere altrettanto fortunati.

Uno dei più famosi mercanti ambulanti di oggetti magici, un mezzorco che si dà l'appellativo di Kyrosh il Cosmopolita, un tempo si mise in viaggio alla conquista di gloria e di fortuna, compiendo varie imprese nel nome di un'eroica dea. Disilluso dopo parecchi anni di avventure, ha ridimensionato i suoi obiettivi e ora ricerca solo la fortuna. Adesso porta il suo malandato carretto tappezzato di stracci di città in città vendendo oggetti magici. Non è possibile prevedere quando o dove sarà possibile imbattersi in Kyrosh e nel suo formidabile carretto di mercanzie.

Il mercante orco trasporta un'ampia varietà di merce magica, di cui la maggior parte è stata acquistata da stranieri incontrati per strada. L'inventario cambia continuamente. Giunto nei mercati, Kyrosh parcheggia il suo carretto poco fuori la strada principale. Mette in mostra la sua mercanzia in cataste disordinate sparse su coperte per cavalli oppure raccolte in ceste legate alle assi del carro. Gli acquirenti scavano tra le cataste e studiano gli oggetti che colpiscono la loro attenzione. Kyrosh ha una memoria formidabile: riesce a ricordare la funzione di quasi tutti gli oggetti, e quando non lo ricorda, lo ammette senza imbarazzi.

Kyrosh: Mezzorco Mag8; GS 8; Umanoide Medio (orco); DV 8d4+19; pf 40; Iniz +3; Vel 9 m; CA 13 (a contatto 9, colto alla sprovvista 11); Att +5 mischia (1d6+1, bastone ferrato) o +3 a distanza (1d8, balestra leggera); QS Famiglio; AL LN; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +8; For 12, Des 8, Cos 14, Int 14, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +5, Conoscenze (arcane) +10, Diplomazia +4, Osservare +4, Professione (mercante) +6, Raccogliere Informazioni +2, Sapienza Magica +13, Valutare +7; Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Famiglio (Durg il Rospo): Conferisce al padrone Cos +2; conferisce al padrone il talento Sensi Acuti; il padrone è in grado di condividere gli incantesimi; il padrone possiede un legame empatico; è in grado di consegnare incantesimi a contatto; è in grado di parlare con il padrone; è in grado di comunicare con altri anfibi.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, fermaglio dello scudo, anello di controincantesimo (attualmente *charme*). Kyrosh possiede inoltre tutta una varietà di oggetti magici minori da vendere o barattare: 2d6 pozioni, 2d4 pergamene e 1d6 altri oggetti minori.

Incantesimi preparati (4/5/4/3/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0—*individuazione del magico* (2), *lettura del magico, mano magica;* 1°—*allarme, charme, comprensione dei linguaggi, identificare, scudo;* 2°—*evoca sciame, individuazione dei pensieri, polvere luccicante, vigore;* 3°—*blocca persone, evoca mostri III, suggestione;* 4°—*globo minore di invulnerabilità, paura.*

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, armatura magica, charme, comprensione dei linguaggi, foschia occultante, identificare, ritirata rapida, scudo, sonno;* 2°—*evoca sciame, fiamma perenne, individuazione dei pensieri, invisibilità, occultare oggetto, polvere luccicante, serratura arcana, vigore;* 3°—*anti-individuazione, blocca persone, capanna di Leomund, dissolvi magie, evoca mostri III, fulmine, immagine maggiore, linguaggi, suggestione, velocità;* 4°—*charme sui mostri, confusione, costrizione inferiore, evoca mostri IV, globo minore di invulnerabilità, paura, porta dimensionale.*

Per quanto non si troveranno anche due soli mercanti di oggetti magici con lo stesso stile e personalità, dato che si passa dal venditore dal vocione roco all'ambulante melliﬂuo, tutti hanno comunque almeno una cosa in comune: i mezzi per proteggere la loro mercanzia.

Per esempio mettendo in pratica il detto "l'unione fa la forza" e quindi collaborando con gli altri mercanti. Oppure contando su un appoggio potente che vendicherà qualsiasi interferenza negli affari e di cui è resa nota la collaborazione attraverso un cartello appeso sul carro. Oppure, più semplicemente, il mercante in questione potrebbe possedere esattamente ciò che serve per difendersi da tutti i ladri.

Negozi specializzati

In tutte le città di Faerûn, esistono negozi ulteriormente specializzati per quanti cercano una più ampia selezione di oggetti rari e potenti. Negozi del genere non sono pubblicizzati. Spesso non hanno nessuna insegna a meno che non si nascondano dietro un'attività di comodo. Notizie relative alla loro ubicazione e alla loro fama si diffondono solo attraverso un passaparola. A volte le gilde affiggono tali informazioni presso le proprie sedi.

A Baldur's Gate, uno di tali negozi specializzati risiede in un vicoletto all'ombra delle mura cittadine. Dall'esterno somiglia ad una residenza privata. Gli avventori devono ricevere un invito personale dal proprietario o da un cliente di una certa reputazione.

Tutti chiamano il negozio "da Risa", dal nome della proprietaria che, per essere un'umana, i suoi ottantacinque anni se li porta proprio bene. Gli occhi anneriti da anni di contatto con i colori della magia vi scrutano da una faccia rugosa segnata dal tempo. Si muove tutta ingobbita e sembra essere aggraziata solo perché non si potrebbe credere che un corpo così rachitico sia ancora in grado di funzionare e ancor meno di camminare, chinarsi e fare le scale.

Risa vende di tutto: dalle pozioni alle pergamene, dai bastoni agli oggetti meravigliosi. Di rado tratta armi e armature. Non può soffrire gli stupidi, ragion per cui chi fa troppe domande non si guadagnerà il suo rispetto. Quegli incantatori che riescono a far colpo su di lei potrebbero guadagnarsi il privilegio di visitare il suo retrobottega, dove Risa tiene gli oggetti più insoliti.

Il suo negozio somiglia a molti altri disseminati per tutta Faerûn. Sebbene ognuno abbia una sua peculiare personalità, spesso in relazione diretta con quella del proprietario, tutti condividono una certa esclusività che tiene lontana la marmaglia.

Risa: Umana Mag11; Umanoide Media (umana); DV 11d4-8; pf 21; Iniz -1; Vel 9 m; CA 9 (a contatto 9, colta alla sprovvista 9); Att +2 mischia (1d6-3, bastone ferrato); QS Famiglio; AL LN; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +14; For 4, Des 8, Cos 8, Int 20, Sag 16, Car 11.

Abilità e talenti: Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +19, Intimidire +9, Osservare +6, Percepire Inganni +10, Professione (mercante) +11, Sapienza Magica +21, Valutare +12; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Controincantesimo Migliorato, Creare Oggetti Meravigliosi, Mescere Pozioni, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Testa Dura.

Famiglio (Sleek la Donnola): Conferisce al padrone un bonus +2 ai tiri salvezza sui Riflessi; conferisce al padrone il talento Sensi Acuti; il padrone è in grado di condividere gli incantesimi; il padrone possiede un legame empatico; è in grado di consegnare incantesimi a contatto; è in grado di parlare con il padrone; è in grado di comunicare con altri mammiferi, RI 16.

Proprietà: Bastone ferrato, *amuleto della salute+2*, *bracialetto dell'amicizia* (uno dei quattro incanti rimanenti è legato a Morgan Krell, un guerriero umano di 9° livello), *diadema dello scudo mentale* (come *anello*), *mantello della resistenza+3*, pergamena del *globo di invulnerabilità*, *occhiali della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico* (come *elmo*).

Incantesimi preparati (4/6/5/5/4/3/1; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0—*individuazione del magico* (2), *mano magica* (2); 1°—*charme, disco fluttuante di Tenser, identificare, scudo, servitore inosservato* (2); 2°—*forza straordinaria, immagine speculare, individuazione dei pensieri, invisibilità, occultare oggetto;* 3°—*anti-individuazione, dissolvi magie* (2), *immagine maggiore, suggestione;* 4°—*autometamorfosi, grido, individuazione dello scrutamento, porta dimensionale;* 5°—*dominare persone, segugio fedele di Mordenkainen, teletrasporto;* 6°—*evoca mostri VI.*

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, charme, comprensione dei linguaggi, disco fluttuante di Tenser, identificare, scudo, servitore inosservato, sonno;* 2°—*fiamma perenne, forza straordinaria, grazia felina, immagine speculare, individuazione dei pensieri, invisibilità, occultare oggetto, scassinare, scurovisione, serratura arcana, sfocatura, vedere invisibilità, vigore;* 3°—*anti-individuazione, arma magica superiore, chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, distorsione, evoca mostri III, immagine maggiore, lentezza, linguaggi, palla di fuoco, protezione dagli elementi, suggestione, volare;* 4°—*autometamorfosi, charme sui mostri, creazione minore, grido, individuazione dello scrutamento, occhio arcano, porta dimensionale, rimuovi maledizione, scrutare, trappola di fuoco;* 5°—*contattare altri piani, creazione maggiore, dominare persone, evoca mostri V, fabbricare, inviare, nube mortale, permanenza, segugio fedele di Mordenkainen, teletrasporto;* 6°—*analizzare dweomer, campo anti-magia, conoscenza delle leggende, contingenza, dissolvere superiore, evoca mostri IV, globo di invulnerabilità, sguardo penetrante, visione del vero.*

Mercato nero

Il commercio degli oggetti magici più oscuri si svolge furtivamente nei vicoli e dietro le porte chiuse di Faerûn. Un mercato nero di grande fama tratta molti oggetti di tal sorta. La sua influenza raggiunge praticamente ogni angolo di Faerûn, sebbene la segretezza dei suoi associati lo protegga dai virtuosi eroi che lo vorrebbero sradicare dalla faccia dell pianeta. Negozi di tal genere tendono a spostarsi spesso, senza mantenere a lungo la stessa ubicazione a meno che non abbiano il magico potere di proteggere la propria sede di lavoro. In questo tipo di commercio gli affari vengono conclusi col minor numero possibile di parole e attraverso uno scambio di denaro sottobanco, spesso portati a termine per interposta persona. Avendo le conoscenze giuste, si possono trovare i mercati neri senza troppa difficoltà, anche se ad un necromante o ad uno stregone malvagio possono occorrere anni per coltivare i contatti giusti necessari all'acquisto degli oggetti magici più rari.

Shalush Myrkeer gestisce una lecita attività a Westgate, ma bazzica periodicamente nel mercato nero. Organizza segretamente un'asta annuale, che chiama Scambio di Sussurri, in cui alcuni suoi incaricati sovrintendono alla vendita di oggetti tra gli incantatori. L'asta si svolge in un magazzino e sempre nelle notti di plenilunio. L'evento attira una strana e interessante schiera di compratori che rilanciano le offerte per l'acquisto degli oggetti.

Myrkeer, neanche a dirlo, si fa pagare profumatamente il suo servizio, ma la maggior parte dei professionisti dell'Arte

che partecipano, ritengono che la fiera sia inestimabile dato che è in grado di far accorrere compratori e venditori da tutta Faerûn, per cui non si rifiutano di pagare il suo esagerato onorario. Myrkeer ne divide una parte con le Maschere della Notte, che svolgono la funzione di addetti alla sicurezza.

Fiere simili, ma molto meno prestigiose, si svolgono un po' dappertutto a Faerûn. Alcune sorgono spontaneamente intorno ad un unico oggetto magico che qualcuno ha deciso di vendere, mentre altre hanno alle spalle mesi, o addirittura anni di preparazione. Le dinamiche e gli intrighi interpersonali durante tali manifestazioni, ne fanno degli eventi colmi di fascino.

Shalush Myrkeer: Umano Ldr7/Mag3; GS 10; Umanoide Medio (umano); DV 7d6+7 più 3d4+3; pf 44; Iniz +7; Vel 9 m; CA 17 (a contatto 13, colto alla sprovvista 14); Att +5 mischia (1d6, spada corta) o +9 a distanza (1d6 arco corto); AS Attacco furtivo +4d6; QS Eludere, schivare prodigioso, famiglio; AL LM; TS Temp +4, Rifl +9, Vol +7; For 8, Des 16, Cos 12, Int 14, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Comunicazione Segreta +12, Conoscenze (arcane) +8, Diplomazia +11, Falsificare +12, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +2, Percepire Inganni +12, Professione (mercante) +7, Raccogliere Informazioni +12, Raggirare +12, Sapienza Magica +8, Utilizzare Oggetti Magici +12, Valutare +12; Abilità Focalizzata (Percepire Inganni), Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Famiglio (Huet il Gufo): Conferisce al padrone +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente; dotato di visione crepuscolare; conferisce al padrone il talento Sensi Acuti; il padrone è in grado di condividere gli incantesimi; il padrone possiede un legame empatico; è in grado di consegnare incantesimi a contatto.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+2, spada corta+1, pergamena della *porta dimensionale* pergamena della *scurovisione, anello dello scudo mentale, pozione della loquacità,* pergamena divina dell'*alleato planare minore, statuina del potere meraviglioso (corvo d'argento).*

Incantesimi preparati (4/3/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0—*individuazione del magico* (2), *individuazione del veleno, lettura del magico* (2); 1°—*immagine silenziosa, ritirata rapida, scudo;* 2°—*individuazione dei pensieri, invisibilità.*

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, identificare, immagine silenziosa, individuazione delle porte segrete, ritirata rapida, scudo, servitore inosservato;* 2°—*individuazione dei pensieri, invisibilità, localizza oggetto, ragnatela, scassinare, scurovisione.*

Maghi commercianti

Alcuni incantatori producono oggetti magici in massa e li vendono. Chiamati comunemente maghi commercianti, il loro unico scopo è quello di fare soldi attraverso la creazione e la vendita di oggetti magici. Si appostano nei mercati cittadini e seguono le carovane viaggianti dei mercanti.

Poiché ci vuole parecchio tempo ed energia per creare un oggetto magico potente o unico nel suo genere, i maghi commercianti di solito producono unicamente gingilli di minor effetto e poi li vendono a prezzi ragionevoli. Oggetti di tal sorta risultano comuni quanto le risse che scoppiano alla Taverna della Gola Secca a Waterdeep. Possiedono bancarelle straripanti di mercanzia nei mercati di tutto Faerûn. Un ottimo esempio di mago commerciante è dato da Charlene Perregaux, che vende pozioni in una tranquilla bancarella del distretto commerciale di Waterdeep. La sua esatta posizione varia da un giorno all'altro (alla fine della giornata lavorativa la mezzelfa stipa tutto nella sua *borsa conservante*).

Gli altri incantatori guardano con diffidenza ai maghi commercianti e molto spesso a ragion veduta. Raramente i maghi commercianti hanno esperienza di avventure e spesso difettano di onestà. Per fortuna, quei maghi commercianti che raggirano i clienti sull'efficacia e sugli effetti di un oggetto magico, hanno vita corta, per cui il pericolo di vedersi affibbiato un oggetto magico rotto o inutile è in realtà abbastanza remoto. Anche se un chierico di Mielikki potrebbe non vendicarsi per la pergamena acquistata e rivelatasi un fallimento, il necromante malvagio che ha comperato una pozione difettosa lo farà sicuramente.

Periodicamente, un Mago Commerciante di talento si prende tutto il tempo e l'energia necessari a dar vita ad un oggetto di grande valore, ma nemmeno oggetti del genere possono compararsi con quelli meravigliosi creati dagli stessi incantatori nel loro peculiare stile e per un utilizzo esclusivamente privato.

Charlene Perregaux: Mezzelfa Mag5/Chr1; GS 6; Umanoide Media (elfa); DV 5d4+8 più 1d8+1; pf 29; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11 (a contatto 11, colta alla sprovvista 10); Att +1 mischia (1d8-1, lancia corta) o +3 a distanza (1d8-1, lancia corta); QS Famiglio; AL CB; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +6; For 8, Des 12, Cos 12, Int 16, Sag 11, Car 14.

Abilità e talenti: Alchimia +11, Artigianato (fabbricazione della carta) +5, Artigianato (lavorazione del vetro) +5, Concentrazione +5, Conoscenze (arcane) +9, Diplomazia +7, Professione (mercante) +4, Raggirare +5, Sapienza Magica +11, Artigiano Magico (Mescere Pozioni), Creare Bacchette, Mescere Pozioni, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Famiglio (Yitti il Ratto): Conferisce al padrone +2 ai tiri salvezza sulla Tempra; conferisce al padrone il talento Sensi Acuti; il padrone è in grado di condividere gli incantesimi; il padrone possiede un legame empatico; è in grado di consegnare incantesimi a contatto; è in grado di parlare con il padrone; è in grado di comunicare con gli altri roditori.

Proprietà: Borsa conservante, bacchetta blocca persone. (*Charlene, nella sua borsa conservante* ha inoltre una grande varietà di pozioni. Si supponga che delle pozioni che è in grado di mescere da sola, abbia 1d4-1 di qualsiasi pozione di valore inferiore a 200 mo, 1d6-3 di qualsiasi pozione di valore compreso tra 201 e 500 mo, e che vi sia una possibilità del 50% che possegga qualsiasi pozione che valga più di 500 mo. Inoltre prenderà ordinazioni e consegnerà qualsiasi pozione sia in grado di mescere da sola in 1d3 giorni).

Incantesimi da chierico preparati (3/2; CD base = 10 + livello dell'incantesimo): 0—*individuazione del magico, lettura del magico, riparare;* 1°—*charme*, cura ferite leggere.*

*Incantesimo di dominio. *Divinità:* Hanali Celanil. *Domini:* Charme (incrementa Car di 4 punti al minuto, 1 volta al giorno); Protezione (conferisce +1 al prossimo tiro salvezza di una persona, 1 volta al giorno).

Incantesimi da mago preparati (4/4/3/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0—*individuazione del magico, individuazione del veleno, mano magica, sigillo arcano;* 1°—*armatura magica, cambiare sembianze, charme, protezione dalla legge;* 2°—*individuazione dei pensieri, sfocatura, vedere invisibilità* 3°—*protezione dagli elementi, volare.*

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, armatura magica, cambiare sembianze, charme, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, identificare, ingrandire, movimenti del ragno, protezione dalla legge, ritirata rapida, saltare, servitore inosservato, ventriloquio;* 2°—*alterare se stesso, forza straordinaria, grazia felina, immagine speculare, individuazione dei pensieri, invisibilità, protezione dalle frecce, resistere agli elementi, scurovisione, serratura arcana, sfocatura, vedere invisibilità, vigore;* 3°—*anti-individuazione, chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, distorsione, forma gassosa, intermittenza, linguaggi, protezione dagli elementi, respirare sott'acqua, velocità, volare.*

Gli Zhentarim

Gli Zhentarim si abbassano all'uso di qualsiasi mezzo pur di raggiungere i loro obiettivi. Giocano sporco. Ricorrono allo spionaggio, al ricatto, alla corruzione, all'assassinio, alle minacce e usano un falso charme sui mercanti perché adeguino il prezzo delle merci ai loro desideri. A Faerûn i conflitti economici sono più frequenti di quanto si potrebbe pensare. Gli Zhentarim hanno cominciato a rastrellare tutti gli oggetti magici più potenti che riescono a trovare sul mercato. Molti di questi oggetti, destinati alle aste, all'improvviso spariscono dal mercato e senza spiegazione alcuna. In realtà gli Zhentarim costringono i venditori a deviare dai loro propositi. Attraverso la coercizione e le minacce, riescono solitamente ad ottenere degli ottimi prezzi, pagando molto meno di quanto non farebbero dovendo acquistare i preziosi oggetti ad un'asta.

I Maghi Rossi di Thay

I Maghi Rossi sperano di raggiungere il controllo del commercio di oggetti magici su tutta Faerûn. Ne sono anche i produttori e per questo riescono a venderli ad un prezzo inferiore a quello che i piccoli imprenditori possono permettersi di applicare. Hanno istituito tutta una rete di venditori che fa capo a Thay, estesasi in tutto il territorio. Nel loro tentativo di dominare il mercato, non solo lo sommergono di oggetti a poco prezzo di cui sono essi stessi i creatori, ma scoraggiano, con l'intimidazione e altre tattiche dissuasive, gli altri venditori.

Nonostante la loro incapacità a mantenere forti alleanze all'interno delle proprie fazioni, i Maghi Rossi di Thay sono riusciti a esercitare una grande influenza anche in tutto il resto di Faerûn. I paesi subito confinanti, in particolare Aglarond e Rashemen, avvertono la loro forte pressione. I Maghi Rossi hanno una facciata pubblica e una nascosta. Come gli Zhentarim, lavorano nell'ombra e ricorrono alle lame degli assassini per raggiungere i loro scopi. E tuttavia non rimangono completamente sommersi. Partecipano anche alla politica e si danno da fare perché si diffonda la loro fama e le loro leggende instillino la paura su quanti essi intendono controllare.

organizzazioni anti-magia

Ci sono persone che detestano la magia o perché hanno avuto delle brutte esperienze o perché sono cresciute nel pregiudizio. Il livello del disprezzo varia tra le organizzazioni. Assassini, manovratori politici e "insoddisfatti" si danno tutti manforte nel panorama delle organizzazioni anti-magia. Alcune di queste persone maturano il loro odio dopo aver affrontato una tragedia: magari una persona amata uccisa da un mago o da una trappola magica.

Alcune sono semplicemente sostenitrici di uno stile di vita senza magia e vanno predicando un ritorno ad una vita semplice in cui non si faccia più affidamento su di essa. Questi gruppi potrebbero essere non violenti, e cercare di istruire gli altri circa i pericoli della magia. Altri gruppi, più estremisti, ritengono che tutti gli incantatori sono dei criminali o dei malvagi per natura e come tali andrebbero rinchiusi in prigione o addirittura giustiziati. Gli estremisti potrebbero costituire dei piccoli comitati di vigilanza o un largo culto di fanatici anti-magia.

In aggiunta alle ragioni per le quali ciascun individuo o ciascun gruppo odia la magia, ogni organizzazione tende inoltre a manifestare la propria ostilità in una maniera particolare. Alcune rubano gli oggetti magici per distruggerli. Altre si specializzano nell'assassinio degli incantatori. Poche usano la magia per combattere la magia, e si limitano alla creazione di oggetti magici maledetti.

Esempio: i Nobili di Luthcheq

La gente di Luthcheq nel Chessenta ha un odio irrazionale nei confronti degli incantatori arcani, alimentato dalla nobile famiglia che la governa, i Karanok. Quando l'invasione portata contro la vicina città-stato di Mordulkin si trasformò in un disastro, i nobili Karanok attribuirono la colpa della sconfitta alle spie magiche e iniziarono la persecuzione dei "maghi", nome da essi attribuito ad ogni tipo di incantatore arcano, agli elfi come ai nani (che considerano esseri magici naturali). Centinaia di giovani maghi, stregoni, elfi e nani vennero catturati e dati al rogo, e ben presto Luthcheq venne accuratamente evitata da tutti gli incantatori arcani.

I governanti del luogo sono piuttosto folli e controllano la loro città-stato col pugno di ferro. I mercanti e quanti fanno affari con la gente di fuori rischiano l'esecuzione con l'accusa di collusione con i "maghi". Corre voce che i Karanok abbiano, nel loro più grande palazzo, una *sfera annientatrice* gigante. Pare che adorino questa sfera, che chiamano Entropia, come una divinità, e dichiarino che la dottrina dell'odio magico provenga da essa. Quale divinità si nasconda all'interno della sfera rimane un mistero, ma si dice che i Karanok siano in grado di lanciare incantesimi divini a cui ricorrono nella loro caccia ai maghi.

I nobili hanno acquistato palazzi in altre città che si affacciano sul Mare delle Stelle Cadute, nelle quali hanno fatto trasferire i rampolli della famiglia perché rapiscano e uccidano quei maghi che considerano particolarmente vulnerabili. Si vocifera che ciascuno di questi palazzi contenga una *sfera annientatrice* più piccola e che i Karanok siano in grado di richiamare mostri rettili dalle sfere perché eseguano i loro comandi.

I giovani rampolli sono tutti aristocratici o chierici/aristocratici scortati da guardie del corpo fedeli alla famiglia.

Incantesimi

Questo capitolo contiene gli elenchi degli incantesimi e le descrizioni degli incantesimi originali. Le liste relative agli incantesimi degli assassini, delle guardie nere, degli esploratori Arpisti e delle Hathran sono complete e vi sono inclusi gli incantesimi descritti nel *Manuale del Giocatore*. Per quanto riguarda tutte le altre classi, vengono qui elencati soltanto gli incantesimi del presente libro più quelli contenuti nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS. Gli incantesimi che in questo libro vengono esposti dettagliatamente sono contrassegnati nell'elenco da un asterisco. Gli incantesimi descritti nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS sono contrassegnati da due asterischi.

Origine: Alcuni incantesimi riportano tra parentesi la propria origine dopo l'indicazione del livello dell'incantesimo. Tale origine sta ad indicare la divinità che ha fornito originariamente l'incantesimo (come per esempio Azuth), un gruppo di incantatori che crearono l'incantesimo (come per esempio i Maghi Rossi), oppure una regione ove l'incantesimo si originò (come per esempio Halruaa). Da quando questi incantesimi sono stati creati, altri hanno replicato gli sforzi dei creatori, per cui adesso gli incantesimi da chierico, creati da Azuth, sono disponibili per tutti i credi, gli incantesimi creati dai Maghi Rossi ora sono efficaci anche se lanciati da altre mani, e gli incantesimi di Halruaa si sono diffusi ben oltre quella remota regione.

Incantesimi da assassino

Incantesimi di 1° Livello da Assassino

Apertura silenziosa*. Impedisce l'ingresso di un suono da una porta o da una finestra.

Cambiare sembianze. Cambia l'aspetto.

Foschia occultante. La nebbia avvolge l'incantatore.

Individuazione del veleno. Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.

Movimenti del ragno. Conferisce la possibilità di arrampicarsi sulle pareti e sui soffitti.

Suono fantasma. Suoni illusori.

Visione crepuscolare*. L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.

Incantesimi di 2° Livello da Assassino

Allineamento imperscrutabile. Nasconde l'allineamento per 24 ore.

Alterare se stesso. Funziona come *cambiare sembianze*, ma con cambiamenti più drastici.

Oscurità. Oscurità soprannaturale nel raggio di 6 m.

Passare senza tracce. Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé.

Incantesimi di 3° Livello da Assassino

Anti-individuazione. Nasconde il soggetto alla divinazione e allo scrutamento.

Dissimulare. Distorce divinazioni su di una creatura o un oggetto.

Invisibilità. Il soggetto è invisibile per 10 minuti per livello o finché non attacca.

Oscurità profonda. Oscurità assoluta nel raggio di 18 m.

Veleno del ragno*. A contatto, infligge 1d6 danni alla Forza, ripetuti dopo 1 minuto.

Incantesimi di 4° Livello da Assassino

Invisibilità migliorata. Funziona come *invisibilità*, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.

Libertà di movimento. Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.

Porta dimensionale. Teletrasporta l'incantatore e fino a 225 kg.

Veleno. A contatto, infligge 1d10 danni alla costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.

Incantesimi da bardo

Incantesimi di Livello 0 da Bardo (Trucchetti)

Arpa fantasma*. Un oggetto registra e riproduce una canzone al comando dell'incantatore.

Camuffare minore*. Modifica leggermente l'aspetto dell'incantatore.
Individuazione dei crocevia*. Individua un crocevia magico in un raggio di 18 m.
Voce d'usignolo*. Per l'esecuzione, l'incantatore ottiene +1 alla successiva prova sul Carisma.

Incantesimi di 1° Livello da Bardo

Amplificare*. Diminuisce di 20 la CD di Ascoltare.
Armonia*. Accresce la capacità di infondere coraggio fino a +4/+2.
Conoscere protezioni*. Determina le difese del bersaglio.
Corno di ferro di Balagarn*. Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante.
Distorcere discorso*. L'enunciazione del bersaglio diviene inintelligibile, ostacolando così il lancio degli incantesimi.
Inquietudine*. Il bersaglio dell'incantesimo eviterà il contatto fisico con gli altri.
Richiamo dell'araldo*. Produce un urlo che frastorna le creature entro un raggio di 9 m.

Incantesimi di 2° Livello da Bardo

Danza in circolo*. Indica la direzione per un bersaglio noto.
Nenia dell'incubo*. Il bersaglio rimane confuso per il round di concentrazione dell'incantatore +2 round supplementari.
Nube disorientante*. Stordisce e acceca il bersaglio.
Splendore dell'aquila**. Il soggetto acquista 1d4+1 al Carisma per 1 ora per livello.

Incantesimi di 3° Livello da Bardo

Analizzare portale**. Individua e analizza i *portali* nel raggio di 18 m.
Arma di impatto*. Funziona come *estremità affilata*, ma potenzia le armi contundenti.
Burattinaio*. Il bersaglio ripete le azioni dell'incantatore.
Canto dell'altrove*. Teletrasporta il bersaglio in un luogo sicuro individuato a caso nel raggio di 30 m.
Melodia ossessiva*. 1 bersaglio per livello diviene scosso.
Ridestare*. La creatura morta raggiunta dall'incantesimo pronunzia una breve frase indicando la causa della sua morte.
Sussurri piaganti*. Un'aura sonica danneggia gli avversari che colpiscono l'incantatore.

Incantesimi di 4° Livello da Bardo

Celebrazione*. Ubriaca i soggetti.
Collegamento vocale*. Il bersaglio e l'incantatore sono in grado di comunicare verbalmente a qualsiasi distanza.
Conoscere vulnerabilità*. Determina la vulnerabilità e la resistenza del bersaglio.
Frantuma pietra*. Frantuma un oggetto o una creatura di pietra.
Urlo di guerra*. L'incantatore acquista un bonus al morale +2 sugli attacchi e i danni, inoltre diffonde il panico sugli avversari in mischia.

Incantesimi di 5° Livello da Bardo

Redivivo*. Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello.

Incantesimi di 6° Livello da Bardo

Canto funebre*. I nemici subiscono 2 danni alla Forza e alla Destrezza ad ogni round.
Scudo cacofonico*. Uno scudo immobile blocca i suoni, devia i dardi, infligge 1d6+1 danni per livello e assorda gli intrusi.
Sigilla portale**. Sigilla permanentemente un *portale*.

Incantesimi da chierico

Incantesimi di Livello 0 da Chierico (Orazioni)

(Non sono stati aggiunti ulteriori incantesimi oltre a quelli elencati nel *Manuale del Giocatore*).

Incantesimi di 1° Livello da Chierico

Esercitare abilità*. Il bersaglio ottiene +10 ad un'abilità, o può usarla senza addestramento, oppure acquisire competenza in un'arma o armatura.
Fede guaritrice*. Cura 8 danni +1 danno per livello (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore.
Mano fiammeggiante*. Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti.
Manto della rosa*. Sopprime temporaneamente gli effetti che provocano dolore e i veleni.
Visione di gloria*. Il bersaglio ottiene un bonus morale +1 al suo successivo tiro salvezza.

Incantesimi di 2° Livello da Chierico

Aura contro la fiamma*. Ignora 12 danni da fuoco per round ed estingue le fiamme.
Cervo spettrale*. Un cervo fantasma in grado di effettuare spinte e che può essere cavalcato.
Lame corporee*. L'incantatore attacca come se fosse armato, infliggendo danni bonus, ferendo quando lo attaccano in lotta.
Maledizione della cattiva sorte*. Il soggetto subisce una penalità di -3 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.
Mano della divinità*. Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai tiri salvezza degli adoratori del patrono dell'incantatore.
Ossa di pietra*. Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3.
Scudo incantato*. Il bersaglio ottiene un bonus di resistenza +3 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche.

Incantesimi di 3° Livello da Chierico

Amanuensis*. Copia testi non magici.
Arma di impatto*. Funziona come *estremità affilata*, ma potenzia le armi contundenti.
Capire congegni*. L'incantatore può effettuare una prova senza addestramento di Disattivare Congegni, oppure ottenere un bonus di +10 se già in possesso di tale abilità.
Danza in circolo*. Indica la direzione per un bersaglio noto.
Frustata mistica*. Un attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni +1 danno di elettricità ogni 2 livelli, più stordimento.
Fuoco oscuro*. Funziona come *produrre fiamma*, ma le fiamme oscure sono visibili alla scurovisione.
Interdizione di forza*. Crea sfere che impediscono le intrusioni.

Mazza di Odo*. Un effetto di forza danneggia un bersaglio o assorbe un incantesimo.
Ponte oscuro*. Crea un indistruttibile ponte temporaneo in grado di sostenere fino a 90 kg per livello.
Risana ferite moderate*. Il bersaglio ottiene guarigione rapida 2 per 10 round +1 round per ogni 2 livelli.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA CHIERICO

Arma della divinità*. Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono.
Conoscere vulnerabilità*. Determina la vulnerabilità e la resistenza del bersaglio.
Fato altalenante*. Una foschia nera oscura la vista e frastorna le creature.
Favore di Ilmater*. I bersagli diventano immuni al danno debilitante e al dolore, oppure l'incantatore scambia con il bersaglio i propri pf.
Mano di Torm*. Una zona di difesa immobile respinge quanti hanno un patrono diverso da quello dell'incantatore.
Muro del bene*. Funziona come *cerchio magico contro il male* tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile".
Muro del caos*. Funziona come *cerchio magico contro la legge* tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile".
Muro del male*. Funziona come *cerchio magico contro il bene* tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile".
Muro della legge*. Funziona come *cerchio magico contro il caos* tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile".
Ossa di ferro*. Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +5.
Redivivo*. Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello.
Teschio dei segreti*. Un teschio intangibile in grado di immagazzinare messaggi e per il quale possono essere fissate condizioni di attivazione che gli fanno emettere una fiammata.
Vista cieca*. Conferisce la capacità vista cieca per 1 ora per livello.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA CHIERICO

Battaglia altalenante*. I bersagli ricevono penalità all'attacco e l'incantatore ottiene un'azione parziale ogni round.
Filatterio magico*. Una pergamena si attiva sull'incantatore se vengono soddisfatte le condizioni di attivazione fissate.
Oscurità strisciante*. Una nube di tentacoli fornisce occultamento, bonus alle abilità e varie difese.
Rigenerazione mostruosa*. Conferisce la capacità di rigenerazione per 1 round ogni 2 livelli.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA CHIERICO

Camminare nella pietra*. Due aree congiunte permettono molteplici teletrasporti.
Mantello di incantesimi*. Funziona come *immunità agli incantesimi*, ma gli incantesimi negati attivano sul bersaglio un incantesimo utile.
Non morto a morto*. Funziona come *cerchio di morte* ma agisce solo sui non morti.
Sigilla portale**. Sigilla permanentemente un *portale*.
Sopprimere glifo*. L'incantatore si accorge delle trappole con scritta magica senza attivarle.
Triade magnificata di Azuth*. Lancia per tre volte un incantesimo preparato.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA CHIERICO

Drago della morte*. L'incantatore ottiene armatura naturale +4, deviazione +4 e attacchi naturali.
Fato propizio*. Il bersaglio riceve immediatamente un incantesimo *guarire* se viene ucciso dal danno.
Non morte dopo la morte*. Il bersaglio perde 2 punti di Costituzione e quando muore acquista in cambio l'archetipo di progenie criptica.
Scudo incantato di Azuth*. I soggetti acquistano RI +12, +1 per livello.
Stella sacra*. Una luce brillante riflette gli incantesimi, fornendo un bonus di copertura alla CA oppure spegne le fiamme.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA CHIERICO

Generale dei non morti*. Aumenta il numero massimo di DV di non morti che il personaggio può controllare, di 10 volte il suo livello.
Patto della morte*. -2 alla Costituzione in cambio degli effetti di *parola del ritiro, rianimare morti* e *guarigione*.
Serratura dimensionale*. Crea un campo in grado di bloccare completamente lo spostamento extradimensionale di un corpo.
Simbolo. Consente di scrivere una potente runa.
Tempesta furiosa*. *Volare, muro di vento*, protezione dai forti venti ed effettuare attacchi elettrici.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA CHIERICO

Eterno nemico della non morte*. I bersagli ricevono *protezione dall'energia negativa* e immunità alla maggior parte degli attacchi speciali dei non morti.

Incantesimi da Druido

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA DRUIDO (ORAZIONI)

Individuazione dei crocevia*. Individua i crocevia fatati entro un raggio di 18 metri.
Possanza dell'ariete*. Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali.
Visione della natura*. Funziona come *visione della morte*, ma solo per animali e vegetali.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA DRUIDO

Artigli bestiali*. Le mani dell'incantatore si trasformano in armi in grado di infliggere 1d6 danni.
Mano fiammeggiante*. Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti.
Mimetismo*. Bonus di +10 alle prove di Nascondersi.
Nuoto veloce*. Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9.
Sputo accecante*. Un attacco di contatto a distanza rende cieco il bersaglio.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA DRUIDO

Condivisione animale*. L'incantatore vede e ascolta attraverso gli organi percettivi dell'animale toccato.

Frenesia del sangue*. L'ira conferisce all'incantatore un bonus di +2 alla Forza e alla Costituzione, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e -1 alla CA.
Olfatto acuto*. Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello.
Padronanza dell'aria*. All'incantatore spuntano un paio di ali leggere che gli consentono di volare.
Percorso agevole*. Rende una pista più facile da seguire.
Risana ferite moderate*. Il bersaglio acquista guarigione rapida 2 per 10 round +1 round per ogni 2 livelli.
Scroscio di pioggia*. La pioggia riduce la visibilità, spegne i fuochi e ostacola i proiettili.
Solida pietra*. Raddoppia la durezza e i punti ferita di una struttura di pietra o formazione rocciosa.
Tutt'uno con la natura*. Il legame con la natura conferisce un bonus si +2 alle prove di abilità legate ad essa.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

Danza in circolo*. Indica la direzione per un bersaglio noto.
Guscio di tartaruga*. Un grande guscio fornisce copertura o riparo.
Infestazione di vermi*. Parassiti simili a vermi infliggono 1d4 danni alla Costituzione ad ogni round.
Lancia aculei*. Le mani dell'incantatore lanciano aculei avvelenati utilizzabili negli attacchi in mischia e in quelli a distanza.
Morso del serpente*. Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare.
Pungiglione di guarigione*. Infligge 1d6 danni +1 danno per ogni livello a contatto; l'incantatore ne trae un pari ammontare in punti ferita.
Vista cieca*. Conferisce la capacità vista cieca per 1 round per livello.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

Equilibrio naturale*. L'incantatore trasferisce 1d4+1 dei suoi punti caratteristica al bersaglio per 1 ora per livello.
Fauci del lupo*. Trasforma una statuetta per ogni 2 livelli in un lupo avente RI 13 e presenza terrificante.
Foschia omicida*. Una nuvola di vapore infligge 2d6 danni, provoca cecità e per ogni round successivo torna a procurare 1d6 danni.
Grembo terrestre*: L'incantatore insieme ad una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra.
Mimetismo di massa*. Funziona come *mimetismo*, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione.
Vento in poppa*. Raddoppia la velocità via terra del bersaglio per 1 giorno.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA DRUIDO

Inferno*. Il bersaglio brucia nelle fiamme e subisce 2d6 danni da fuoco per round.
Putrefazione della memoria*. Le spore risucchiano 1d6 punti di Intelligenza, + 1 punto di Intelligenza per ogni round successivo.
Rampicante*. I rampicanti crescono rapidi, producendo svariati effetti.
Rigenerazione mostruosa*. Conferisce la capacità di rigenerazione per 1 round ogni 2 livelli.
Senno del gufo*. Il bersaglio riceve 1d4+1 punti alla Saggezza per 1 ora per livello.
Teschio dell'eco* L'incantatore vede, sente e parla attraverso il teschio di un animale per 1 ora per livello.
Tunnel di vento*. Conferisce alle armi a distanza un bonus di +10 e raddoppiano l'incremento di gittata.
Vento della costrizione*. Il suono non può giungere o dipartirsi dal bersaglio e gli attacchi a distanza ricevono una penalità di -2.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA DRUIDO

Annegare*. Il bersaglio comincia immediatamente ad annegare.
Morsa di pietra*. Trappole di pietra ghermiscono e danneggiano le creature.
Sbriciolare*. Infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (indipendentemente dalla durezza dell'oggetto) a oggetti o strutture costruite dall'uomo.
Sigilla portale**. Sigilla permanentemente un *portale*.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA DRUIDO

Aura brillante*. Gli alleati emettono luce e le loro armi si trasformano in armi di energia luminosa, infliggendo +1 danno per ogni due livelli.
Aura di vitalità*. I bersagli ricevono un bonus di potenziamento +4 ai punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione.
Creare crocevia e sentieri nascosti*. Collega due zone tramite un sentiero magico.
Padronanza della terra*. L'incantatore viaggia "nella" terra fino ad una destinazione di sua scelta.
Rampicanti velenosi*. Funziona come l'incantesimo *rampicante*, ma i rampicanti creati sono velenosi.
Torre della tempesta*. Una torre fatta di turbinanti nuvole di tempesta assorbe l'elettricità, fornisce occultamento e impedisce i movimenti.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA DRUIDO

Bombardamento*. Una pioggia di rocce infligge 1d8 danni per livello e seppellisce i bersagli.
Bozzolo*. Paralizza il bersaglio risucchiandone poi i livelli.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA DRUIDO

Tramuta in pietra*. Attacco con lo sguardo pietrificante.

Incantesimi da esploratore arpista

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA ESPLORATORE ARPISTA

Caduta morbida. Oggetti e creature cadono lentamente.
Cambiare sembianze. Cambia l'aspetto.
Cancellare. Scritte normali o magiche svaniscono.
Cavalcatura. Evoca una cavalcatura per 2 ore per livello.
Charme. Rende una persona amichevole nei confronti dell'incantatore.
Comprensione dei linguaggi. L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
Dispersione**. Gli oggetti bersaglio si disperdono in un'esplosione che provoca 1d8 danni normali o debilitanti.
Lettura del magico. Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Luce. L'oggetto risplende come una torcia.

Mano fiammeggiante*. Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti.
Messaggio. Conversazione sussurrata a distanza.
Mimetismo*. Bonus di +10 alle prove di Nascondersi.
Movimenti del ragno. Conferisce la possibilità di arrampicarsi sulle pareti e sui soffitti.
Richiamo dell'araldo*. Produce un urlo che frastorna le creature entro un raggio di 9 m.
Saltare. Il soggetto ottiene +30 alle prove di Saltare.
Sonno. Fa cadere 2d4 DV di creature in un sonno profondo.
Visione crepuscolare*. L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA ESPLORATORE ARPISTA

Bocca magica. Parla una volta che viene attivata.
Dissimulare. Distorce divinazioni su di una creatura o un oggetto.
Grazia felina. Il soggetto ottiene 1d4+1 Des per 1 ora per livello.
Individuazione dei pensieri. Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
Invisibilità. Il soggetto è invisibile per 10 minuti per livello o finché non attacca.
Localizza oggetto. Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
Maschera d'ombra**. Le ombre nascondono il volto dell'incantatore proteggendolo dalle tenebre, dalla luce e dagli sguardi.
Percorso agevole*. Rende una pista più facile da seguire.
Scassinare. Apre porte chiuse a chiave o magicamente.
Scurovisione. Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.
Splendore dell'aquila**. Il soggetto acquista 1d4+1 al Carisma per 1 ora per livello.
Vedere invisibilità. Rivela le creature o gli oggetti invisibili.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA ESPLORATORE ARPISTA

Allineamento imperscrutabile. Nasconde l'allineamento per 24 ore.
Anti-individuazione. Nasconde il soggetto alla divinazione e allo scrutamento.
Chiaroudienza/Chiaroveggenza. L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
Impronte recenti*. L'incantatore individua le tracce come se fossero state appena lasciate.
Linguaggi. Permette di parlare qualsiasi linguaggio.
Suggestione. Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.

Incantesimi da guardia nera

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA GUARDIA NERA

Arma magica. L'arma ottiene un bonus di +1.
Carica strategica*. L'incantatore ottiene il beneficio del talento Mobilità.
Cura ferite leggere. Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
Devastazione. Un soggetto subisce -2 all'attacco, ai danni, alle prove e ai tiri salvezza.
Evoca mostri I. Richiama un esterno malvagio che combatte per l'incantatore.
Fede guaritrice*. Cura 8 danni +1 danno per livello (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore.
Incuti paura. Una creatura fugge per 1d4 round.
Infliggi ferite leggere. A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA GUARDIA NERA

Cura ferite moderate. Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
Evoca mostri II. Richiama un esterno malvagio che combatte per l'incantatore.
Forza straordinaria. Il soggetto ottiene 1d4+1 For per 1 ora per livello.
Frantumare. Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
Infliggi ferite moderate. A contatto, infligge 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
Mano della divinità*. Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai tiri salvezza degli adoratori del patrono dell'incantatore.
Oscurità. Oscurità soprannaturale nel raggio di 6 m.
Rintocco di morte. Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA GUARDIA NERA

Conoscere il nemico più potente*. Determina il relativo livello di potere delle creature all'interno dell'area.
Contagio. Infetta il soggetto con la malattia scelta.
Cura ferite gravi. Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
Evoca mostri III. Richiama un esterno malvagio che combatte per l'incantatore.
Protezione dagli elementi. Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA GUARDIA NERA

Arma della divinità*. Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono.
Cura ferite critiche. Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
Evoca mostri IV. Richiama un esterno malvagio che combatte per l'incantatore.
Infliggi ferite critiche. A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
Libertà di movimento. Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Veleno. A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.

Incantesimi da Hathran

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA HATHRAN

Visione della natura*. Funziona come *visione della morte*, ma solo per animali e vegetali.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA HATHRAN

Dispersione**. Gli oggetti bersaglio si disperdono in un'esplosione che provoca 1d8 danni normali o debilitanti.

Mano fiammeggiante*. Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti.

Visione crepuscolare*. L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA HATHRAN

Bagliore lunare**. Un raggio di luce in grado di penetrare l'oscurità e di costringere i licantropi a cambiare forma.

Pugnale infuocato*. Funziona come *lama infuocata*, ma procura 1d4 danni +1 danno per livello.

Tutt'uno con la natura*. Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 alle prove di abilità legate ad essa.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA HATHRAN

Esplosione luminosa**. Un lampo di luce abbaglia e acceca in un'esplosione del raggio di 6 metri.

Lama lunare**. Un attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore, di più contro i non morti, in più distorce temporaneamente la magia.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA HATHRAN

Grembo terrestre*. L'incantatore insieme ad una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA HATHRAN

Sentiero lunare**. Crea un ponte pressoché indistruttibile che protegge quanti vi si trovano sopra.

Incantesimi da mago e da stregone

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA MAGO E DA STREGONE (TRUCCHETTI)

Evocazione — **Spruzzo acido***. Una sfera acida infligge 1d3 danni da acido.

Illusione — **Apertura silenziosa***. Impedisce l'ingresso di un suono da una porta o da una finestra.

Invocazione — **Scossa elettrica***. Un attacco di contatto a distanza infligge 1d3 danni da elettricità.

Tosse di Horizikaul*. Il bersaglio subisce 1 danno sonoro e rimane assordato per 1 round.

Trasmutazione — **Lanciare dardo***. Lancia un dardo da balestra fino ad una portata media.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione — **Viscere di ferro***. Il bersaglio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

Ammaliamento — **Garbato promemoria di Nybor***. Il bersaglio è frastornato per 1 round, subisce una penalità di -1 agli attacchi, ai tiri salvezza e alla maggior parte delle prove; riceve un bonus di +2 alla Forza.

Divinazione — **Conoscere protezioni***. Determina le difese del bersaglio.

Evocazione — **Evoca non morti I***. Evoca non morti che si battono per l'incantatore.

Stretta caustica*. Un attacco di contatto per livello infligge 1d6 danni da acido.

Illusione — **Rete di ombre***. Normali ombre forniscono occultamento a quanti si trovano nell'area dell'incantesimo.

Invocazione — **Lama persistente di Shelgarn***. Una lama di forza attacca il bersaglio automaticamente ai fianchi.

Onda di forza*. Infligge 1d4+1 danni più la spinta.

Pugnale di ghiaccio*. Come un'arma deflagrante, il pugnale infligge al bersaglio 1d4 danni da freddo per livello dell'incantatore, più il danno dell'area.

Rombo di Horizikaul*. Il bersaglio subisce 1d4 danni sonori per ogni 2 livelli più la sordità.

Necromanzia — **Verme dello spirito***. Il bersaglio subisce un danno alla Costituzione per round per la durata di 1 round per livello.

Trasmutazione — **Dispersione****. Gli oggetti bersaglio si disperdono in un'esplosione che provoca 1d8 danni normali o debilitanti.

Lanciare oggetto*. Fa volare oggetti Piccolissimi fino ad un lungo raggio.

Mano tagliente di Laeral*. La mano dell'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +2 e si considera armata.

Nervi reattivi di Kaupaer*. Il bersaglio riceve un bonus di +5 alle prove di iniziativa.

Nuoto veloce*. Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9.

Visione crepuscolare*. L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Evocazione — **Creare tatuaggio magico****. Conferisce al soggetto un tatuaggio magico con vari effetti.

Evoca non morti II*. Evoca non morti che si battono per l'incantatore.

Miasma di Igedrazaar*. Una nuvola di nebbia infligge 1d4 danni debilitanti per livello.

Illusione — **Artigli di oscurità****. Le mani dell'incantatore si allungano e diventano artigli per

attacchi di contatto in mischia: infliggono 1d4 danni da freddo più *lentezza*.

Camuffare non morti*. Muta le sembianze di un non morto incorporeo.

Maschera d'ombra**. Le ombre nascondono il volto dell'incantatore proteggendolo dalle tenebre, dalla luce e dagli sguardi.

Spruzzo d'ombra**. Le ombre frastornano i bersagli infliggendo 2 danni alla Forza.

Invocazione **Ariete***. Infligge 1d6 danni più la spinta.

Combustione*. Il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore.

Nube disorientante*. Stordisce e acceca i bersagli.

Pugnale infuocato*. Funziona come *lama infuocata*, ma procura 1d4 danni +1 danno per livello.

Scala di forza*. Crea una scala mobile di forza.

Sciame di palle di neve di Snilloc**. Infligge 1d6 danni da freddo per ogni 2 livelli nel raggio di 3 metri.

Spira elettrica di Gedlee*. Un'esplosione del raggio di 1,5 metri infligge 1d6 danni da elettricità per ogni 2 livelli e inoltre stordisce.

Vampa di Aganazzar**. Un getto di fiamma infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli.

Necromanzia **Armatura mortale***. Un'aura nera danneggia le creature che attaccano l'incantatore.

Dardo vitale*. 1 raggio per ogni 2 livelli risucchia 1 pf dall'incantatore per infliggere 1d4 danni ai non morti.

Sudario dei non morti*. Un sudario di energia negativa fa sì che i non morti percepiscano l'incantatore come una creatura non morta.

Trasmutazione **Corno di ferro di Balagarn***. Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante.

Olfatto acuto*. Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello.

Ossa di pietra*. Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3.

Splendore dell'aquila**. Il soggetto acquista 1d4+1 al Carisma per 1 ora per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Respingere frecce***. Come *protezione dalle frecce*, tranne per il fatto che le frecce respinte vengono rispedite contro chi le ha lanciate.

Ammaliamento **Mite ammonimento di Nybor***. Il bersaglio è frastornato per 1d4 round, subisce una penalità di -1 agli attacchi, ai tiri salvezza e alle prove, e riceve un bonus di +2 alla forza.

Divinazione **Analizzare portale****. Individua e analizza *portali* nel raggio di 18 metri.

Evocazione **Evoca non morti III***. Richiama non morti che combattono per l'incantatore.

Soffio acido di Mestil*. Un cono acido infligge 1d6 danni per livello.

Illusione **Silenzio sospeso di Khelben***. Gli oggetti vengono programmati in modo da creare un'area di silenzio a comando dell'incantatore.

Invocazione **Danza d'acciaio***. I pugnali divengono oggetti volanti animati di taglia Media e attaccano gli avversari.

Esplosione luminosa**. Un lampo di luce abbaglia e acceca in un'esplosione del raggio di 6 metri.

Frantuma suolo*. Infligge 1d4 danni sonori e danneggia le superfici fino ad una profondità di 15 centimetri.

Luce nera**. Un raggio di 6 metri di oscurità soprannaturale attraverso cui l'incantatore è in grado di vedere.

Sfera scintillante*. Una propagazione del raggio di 6 metri infligge 1d6 danni da elettricitàper livello.

Necromanzia **Luogotenente non morto***. Un bersaglio non morto può impartire ordini ai non morti controllati dall'incantatore.

Tocco di guarigione*. L'incantatore trasferisce fino a 1d6 dei propri punti ferita per ogni 2 livelli, guarendo il bersaglio di un pari ammontare.

Torcia del non morto*. Una creatura non morta ottiene un'aura blu che le conferisce 2d4 danni aggiuntivi negli attacchi in mischia contro creature viventi.

Veleno del ragno*. A contatto, infligge 1d6 danni alla forza, ripetuti dopo 1 minuto.

Trasmutazione **Amanuensis***. Copia testi non magici.

Arma di impatto*. Funziona come *estremità affilata*, ma potenzia le armi contundenti.

Mano magica superiore*. Come *mano magica*, ma con un raggio di 3 metri e un peso di 4,5 kg per livello dell'incantatore.

Vista cieca*. Conferisce la capacità vista cieca per 1 round per livello.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Muro del bene***. Funziona come *cerchio magico contro il male* tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile".

Muro del caos*. Funziona come *cerchio magico contro la legge* tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile".

Muro del male*. Funziona come *cerchio magico contro il bene* tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile".

Muro della legge*. Funziona come *cerchio magico contro il caos* tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile".

Evocazione **Evoca non morti IV***. Evoca non morti che si battono per l'incantatore.

Illusione **Pozzo delle ombre***. I bersagli penetrano in passaggio planare buio e tenebroso da cui riemergono spaventati.

Invocazione **Cascata esplosiva***. Una palla fiammeggiante rimbalza infliggendo 1d6 danni da fuoco per livello.

Lancia del tuono**. Una lancia di forza infligge 2d6 danni, inoltre è in grado di dissolvere gli effetti di forza.

Sfere energetiche di Tirumael*. Cinque sfere colorate attaccano utilizzando o negando l'energia acida, fredda, elettrica sonora o del fuoco.

Trasmutazione **Budello di serpente***. Un tentacolo di 4,5 metri si sviluppa dallo stomaco dell'incantatore e attacca i suoi nemici.

Colata metallica di Ghorus Toth*. Fonde oggetti di metallo senza calore.

Ossa di ferro*. Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +5.

Potenziatore di incantesimi*. Si lancia come azione gratuita e conferisce un bonus di +2 al successivo incantesimo lanciato dall'incantatore.

Pozione di Darsson*. Crea una pozione che deve essere usata entro 1 ora per livello.

Ritorsione*. Il bersaglio è maledetto se usa incantesimi contro un'altra creatura.

Traslazione nel fuoco**. Una *porta dimensionale* multi uso che funziona solo attraverso le fiamme.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Guardia di ferro inferiore****. Il soggetto diviene immune al metallo non magico.

Evocazione **Involucro acido di Mestil***. Un involucro acido danneggia quanti attaccano l'incantatore che è invece in grado di effettuare attacchi di contatto.

Evoca non morti V*. Evoca non morti che si battono per l'incantatore.

Illusione **Mano d'ombra***. Una mano di taglia Media attacca gli avversari, li blocca o trasporta gli oggetti.

Invocazione **Marchio del fuoco***. Un'esplosione di 1,5 metri per livello infligge 1d6 danni da fuoco per livello.

Palla fulminante*. Un numero variabile di palle di energia infligge 1d6 danni da elettricità per livello.

Vibrazione versatile di Horizikaul*. Un cono sonoro infligge danno o sposta gli oggetti.

Necromanzia **Bacio del vampiro***. L'incantatore acquista capacità soprannaturali simili a quelle dei vampiri, ma diviene vulnerabile agli attacchi che feriscono i non morti.

Mantogrigio di Grimwald**. Impedisce al bersaglio di riacquistare i punti ferita persi.

Trasmutazione **Matrice di incantesimi di Simbul***. Una matrice magica immagazzina incantesimi perché possano essere lanciati più tardi come incantesimi rapidi.

Transizione frequente di Lutzaen*. Una *porta dimensionale* multi uso di media portata.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Sigilla portale****. Sigilla permanentemente un *portale*.

Evocazione **Ragni di fuoco***. Uno sciame di elementali del fuoco Piccolissimi attacca i bersagli.

Invocazione **Occhio prismatico***. Una sfera produce singoli raggi prismatici che funzionano come attacchi di contatto.

Scudo cacofonico*. Uno scudo immobile blocca i suoni, devia i dardi, procura 1d6 danni +1 danno per livello e assorda gli intrusi.

Tempesta acida*. 1d6 danni per livello, raggio di 6 metri.

Necromanzia **Non morto a morto**. Funziona come *cerchio di morte* ma agisce solo sui non morti.

Trasmutazione **Campo di trasformazione energetica***. Un'area assorbe energia magica per potenziare un predeterminato incantesimo.

Indurire*. Aumenta la durezza dell'oggetto bersaglio di 1 per ogni 2 livelli dell'incantatore.

Trucco di traslocazione*. L'incantatore e il bersaglio si scambiano posto e sembianze.

Vetro di Dhulark*. Trasforma il bersaglio in vetro.

Forma immonda*. Funziona come *autometamorfosi*, tranne per il fatto che l'incantatore può assumere la forma e i poteri di un esterno malvagio.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Aura anti-magia***. Un *campo anti-magia* che colpisce una creatura.

Guardia di ferro superiore*. Il soggetto diviene immune al metallo con un bonus di potenziamento inferiore a +3.

Ammaliamento **Aspro rimbrotto di Nybor***. Funziona come *mite ammonimento di Nybor*, ma il bersaglio deve superare il tiro salvezza altrimenti morirà.

Evocazione **Fiotto di vipere***. L'incantatore sputa vipere celestiali o immonde che attaccano i suoi avversari.

Invocazione **Artiglio di ghiaccio di Zajimarn***. Un artiglio di ghiaccio che afferra e infligge danno normale e da freddo.

Grande tuono*. Un forte rumore causa strordimento, sordità e atterra le creature di un'ampia area.

Trasmutazione **Dweomer sinodico di Simbul***. Canalizza un incantesimo in energia positiva per curare 1d6 punti ferita per livello di incantesimo.

Salto gemmato*. Teletrasporta l'incantatore sul luogo di una gemma preparata in modo speciale.

Sequenza di incantesimi di Simbul*. Immagazzina fino a quattro incantesimi di 4° livello, o inferiore, perché siano lanciati successivamente.

Teletrasporto di massa*. Funziona come *teletrasporto*, ma agisce su un oggetto più pesante e non occorre la presenza dell'incantatore.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Propulsore magico***. Un disco di energia magica assorbe gli incantesimi.

Serratura dimensionale*. Crea un campo in grado di bloccare completamente lo spostamento extradimensionale di un corpo.

Trascrivere simbolo*. Sposta senza conseguenze un simbolo magico non attivato.

Ammaliamento **Furente castigo di Nybor***. Provoca la morte del bersaglio o lo rende frastornato, gli procura una penalità di -4 a tutti i tiri salvezza per 1 round per livello.

Invocazione **Grido potente****. Assorda e stordisce quanti si trovano all'interno del suo cono di azione e infligge 2d6 danni.

Rasoi di ghiaccio di Zajimarn*. Le creature dell'area subiscono danni normali e da freddo e possono essere *rallentate*.

Scuoiamento**. Infligge 2d6 danni e 1d6 danni temporanei a Carisma e Costituzione.

Necromanzia **Guardia scheletrica***. Crea uno scheletro per livello che resiste allo scacciare.

Trasmutazione **Bastone nero***. Potenzia sensibilmente bastoni semplici o ferrati.

Deliquescenza scheletrica di Simbul*. Il corpo del bersaglio si ammolla come quello di una melma.

Universale **Simbolo**. Consente di scrivere una potente runa.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Epurazione fulgente di Elminster***. Crea una sfera per livello che nega la magia ostile.

Fauci del caos*. Un'area di energia danneggia le creature e le deconcentra.

Evocazione **Lama nera del disastro***. Un'arma magica galleggiante infligge danno e può *disintegrare* i bersagli.

Valanga di Zajimarn. Un'ondata di neve e fango che infligge 1d4 danni da freddo per livello e travolge i bersagli.

Invocazione **Evasione di Elminster****. Potenzia l'incantesimo *contingenza*, teletrasportando l'incantatore sotto sei possibili condizioni.

Trasmutazione **Attivatore di incantesimi di Simbul***. Immagazzina fino a quattro incantesimi di 7° livello, o inferiore, perché vengano rilasciati più tardi.

Ritorno di Alamanther*. L'incantatore replica l'effetto di un incantesimo o capacità magica cui ha assistito.

Incantesimi da paladino

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA PALADINO

Barbargentea*. All'incantatore spunta una resistente barba argentea che gli conferisce un bonus di +2 all'armatura.

Carica strategica*. L'incantatore ottiene il beneficio del talento Mobilità.

Clangore assordante*. Un'arma emette un rumore che assorda, se riesce a colpire con un attacco di contatto.

Fede guaritrice*. Cura 8 danni +1 danno per livello (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore.

Grido di avvertimento*. Tutte le creature entro 800 metri di distanza sentono il grido dell'incantatore.

Visione di gloria*. Il bersaglio ottiene un bonus morale +1 al suo successivo tiro salvezza.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA PALADINO

Aura di gloria*. Conferisce bonus alle prove che si basano sul Carisma, cura gli alleati e li fortifica contro la paura.

Forza della pietra*. Funziona come *forza straordinaria*, ma termina se l'incantatore perde contatto con il suolo.

Mano della divinità*. Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai tiri salvezza degli adoratori del patrono dell'incantatore.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA PALADINO

Arma anatema del non morto*. Un'arma acquista la proprietà *anatema* e si considera benedetta.

Conoscere il nemico più potente*. Determina il relativo livello di potere delle creature all'interno dell'area.

Giusta collera*. L'incantatore acquista pf temporanei, +2 all'armatura naturale, +2 alla For e alla Des, mentre i non morti che lo colpiscono perdono 1 punto.

Interdizione di forza*. Crea sfere che impediscono le intrusioni.

Vassallo leale*. L'incantatore conferisce agli alleati un bonus di +3 contro gli effetti che influenzano la mente, evitando inoltre che possano essere costretti magicamente a ferirlo.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA PALADINO

Arma della divinità*. Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono.

Favore di Ilmater*. I bersagli diventano immuni ai danni debilitanti e al dolore, oppure l'incantatore scambia col bersaglio i propri pf.

Gloria del martire*. Funziona come *scudo su altri*, ma agisce su molte creature, guarendole in caso di morte dell'incantatore.

Mano di Torm*. Una zona di difesa immobile respinge quanti hanno un patrono diverso da quello dell'incantatore.

Redivivo*. Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello.

Ricerca dell'eterno riposo*. Scaccia non morti di due livelli superiori a quelli del paladino.

Incantesimi da Ranger

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

Da ramo a ramo*. L'incantatore ottiene un bonus di +10 alle prove di Scalare e sugli alberi si muove alla sua normale velocità.

Mano fiammeggiante*. Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti.

Marchio del predatore*. Il bersaglio viene "marchiato" con un segno minuscolo che lo rende visibile all'incantatore nonostante eventuali travestimenti.

Mimetismo*. Bonus di +10 alle prove di Nascondersi.

Nuoto veloce*. Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9.

Odore della paura*. L'odore del bersaglio triplica la sua possibilità di incontri indesiderati.

Piè sicuro*. Bonus di +10 alle prove di Equilibrio.

Pietà del cacciatore*. Il successivo tiro con l'arco dell'incantatore, minaccia automaticamente un colpo critico.

Possanza dell'ariete*. Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali.
Quercia torreggiante*. Bonus di +10 alle prove di Intimidire
Visione crepuscolare*. L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale.
Visione della natura*. Funziona come *visione della morte*, ma solo per animali e vegetali.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

Artigli bestiali*. Le mani dell'incantatore si trasformano in armi in grado di infliggere 1d6 danni.
Olfatto acuto*. Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello.
Percorso agevole*. Rende una pista più facile da seguire.
Tutt'uno con la natura*. Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 alle prove di abilità legate ad essa.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Area sicura*. Funziona come l'incantesimo *santuario*, ma protegge un'area e dura 1 ora per livello.
Immagine traviante*. Una finta immagine ripete i movimenti dell'incantatore e dei suoi alleati.
Impronte recenti*. L'incantatore individua le tracce come se fossero state appena lasciate.
Lama assetata*. Le armi taglienti si illuminano e acquistano un bonus di +3.
Scalata facilitata*. Cambia in 10 la CD allo Scalare di superfici verticali.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA RANGER

Grembo terrestre*. L'incantatore insieme ad una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra.
Mimetismo di massa*. Funziona come *mimetismo*, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione.
Morso del serpente*. Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare.

incantesimi

Gli incantesimi che seguono sono elencati in ordine alfabetico.

AMANUENSIS

Trasmutazione
Livello: Chr 3 (Deneir), Mag/Str 3
Componenti: V, S, M (vedi testo)
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Oggetto od oggetti con delle scritte
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore riesce a ricopiare lo scritto da una fonte (per esempio un libro) su di un libro, foglio di carta o carta-pergamena. Questo incantesimo copia 250 parole al minuto e crea un perfetto duplicato dell'originale. Agisce solo con un testo non magico, e non ha effetto su illustrazioni o scritte magiche (quali pergamene magiche oppure un *sigillo del serpente*). Se il bersaglio contiene tanto scritte magiche quanto scritte normali (come ad esempio nel caso di una lettera con *rune esplosive*), verrà ricopiata solo la parte non magica del testo, e si genereranno degli spazi vuoti nella copia laddove si sarebbero dovute trovare le scritte magiche. Allo stesso modo se il bersaglio contiene testo e illustrazioni, verrà riprodotto solo il testo.

L'incantesimo attiva (ma non copia) le trappole magiche basate sulle scritte nella fonte originaria.

Occorre che l'incantatore abbia a disposizione un foglio di carta, una pergamena o un libro in bianco. Se il bersaglio si compone di varie pagine, l'incantesimo all'occorrenza volterà automaticamente pagina e riprenderà a scrivere sul primo foglio bianco disponibile. Qualora il numero di pagine del bersaglio fosse superiore al numero di pagine bianche disponibili, una volta esaurite queste ultime l'incantesimo arresterà la copiatura. In qualsiasi momento in fase di copiatura, l'incantatore potrà mutare la fonte o la destinazione dell'incantesimo. Sarà inoltre in grado di riprendere la copia dal punto esatto in cui fosse stata interrotta a causa di una parte mancante o di pagine vuote.

Se *amanuensis* venisse adoperato allo scopo di copiare un incantesimo da un libro degli incantesimi, l'incantatore dovrà sostenere il costo delle componenti materiali occorrenti come se ricopiasse l'incantesimo di proprio pugno (vedi alla voce "Scritti magici arcani", pagina 155 del *Manuale del Giocatore*).

L'incantesimo non traduce le scritte ricopiate. Se l'incantatore non fosse in grado di capire l'originale, non si avvantaggerà di ulteriori capacità per la comprensione della copia.

Componente materiale: Materiali occorrenti a ricopiare incantesimi da un libro degli incantesimi (se necessari).

AMPLIFICARE

Trasmutazione [Sonoro]
Livello: Brd 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Emanazione del raggio di 4,5 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì o No (oggetto)

L'incantatore amplifica tutti i suoni prodotti all'interno dell'area dell'incantesimo. Ciò diminuisce di 20 la CD per l'ascolto di tali suoni. Le creature all'interno dell'area dell'incantesimo non noteranno l'aumento dell'amplificazione. Perciò, qualsiasi persona la cui voce venisse amplificata non si renderebbe conto dell'aumento del volume.

ANNEGARE

Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa sì che nei polmoni del soggetto si formi dell'acqua, cosicché questo comincia ad annegare. Perde immediatamente conoscenza e i suoi punti ferita si riducono a 0. Nel round seguente i pf vanno a -1 e il soggetto è

morente. Nel round successivo muore (per maggiori dettagli vedere alla voce "La regola dell'annegamento", pagina 85 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

È inutile tossire o tentare di espellere in altro modo l'acqua dai polmoni. Tuttavia, prima che la morte sopraggiunga, l'acqua può essere stabilizzata con una prova di Guarire (CD 15).

I non morti, i costrutti e tutte quelle creature che non hanno bisogno di respirare, o quelle che possono respirare l'acqua, sono immuni a questo incantesimo.

APERTURA SILENZIOSA

Illusione (Mascheramento)
Livello: Ass 1, Mag/Str 0
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una singola apertura
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo semplice trucchetto annulla il rumore di apertura o chiusura di una singola apertura (porta, finestra, portale, scrigno, eccetera). Sotto l'effetto di questo incantesimo persino le porte più scricchiolanti si aprono senza il minimo rumore. *Apertura silenziosa* agisce solo sui comuni mezzi di apertura e chiusura del bersaglio. Di conseguenza prendere a calci una porta o frantumare i vetri di una finestra, continuerà ad essere un'azione rumorosa, non così aprire una porta i cui cardini stanno per cedere (dato che in ogni caso la porta gira normalmente sui propri cardini per aprirsi). Le aperture costituite di energia magica non subiscono gli effetti di questo incantesimo.

Se si avesse a che fare con aperture magiche o persino intelligenti, si applicherebbero resistenza agli incantesimi e tiri salvezza sulla Volontà (CD 10 + modificatore al punteggio di caratteristica dell'incantatore + altri specifici modificatori).

Arma anatema del non morto

AREA SICURA

Abiurazione
Livello: Rgr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Contatto
Area: Propagazione del raggio di 9 m
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore rende un'area impenetrabile agli attacchi. L'incantesimo è molto simile a *santuario*. Chiunque tenti di colpire o attaccare direttamente quanti si trovano all'interno dell'*area sicura*, oppure chiunque tenti di penetrare nell'area, dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Volontà. Superandolo, la creatura potrà agire normalmente e non sarà raggiunta dagli effetti di questo incantesimo. Se fallisce, non potrà attaccare nessuno di coloro che sono all'interno dell'area, né potrà penetrarvi per tutta la durata dell'incantesimo. Quanti non cercano invece di attaccare il soggetto non subiscono tali effetti. L'incantesimo non evita alle creature all'interno della zona protetta di subire gli attacchi o gli effetti degli incantesimi con effetto ad area.

Quanti si trovano all'interno dell'*area sicura* (anche quanti non subiscono gli effetti dell'incantesimo), non sono in grado di attaccare senza spezzare l'incantesimo. Possono però ricorrere agli incantesimi di non attacco o reagire in altra maniera. Una volta lanciato l'incantesimo, l'area protetta da *area sicura* è immobile.

ARIETE

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un oggetto o una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una forza simile ad un ariete in grado di colpire con considerevole potenza. Simile ad *anello dell'ariete*, la forza può essere diretta contro una creatura o un oggetto. Provoca 1d6 danni al bersaglio. Se quest'ultimo è una creatura, l'attacco dà inizio ad una spinta (a tale scopo la forza si considera come una creatura di taglia Grande con Forza pari a 25). Se il bersaglio è un oggetto mobile come ad esempio una porta, l'incantatore deve effettuare una prova di Forza (usando la Forza dell'*ariete*) per tentare di aprirla.

Focus: Un frammento di corno di ariete intagliato.

ARMA ANATEMA DEL NON MORTO

Trasmutazione
Livello: Pal 3 (Kelemvor)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto).
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore conferisce ad un'arma la proprietà *anatema del non morto* in aggiunta a qualsiasi altra proprietà già pos-

seduta. Contro i non morti, il bonus di potenziamento dell'arma (se ne possiede uno) diviene di +2 maggiore del normale ed essa infligge +2d6 danni bonus. L'incantesimo non sortisce alcun effetto se viene lanciato su un'arma che già possiede la proprietà *anatema del non morto*. Al 9° livello dell'incantatore (al 18° del paladino) e oltre, l'arma acquista un bonus di potenziamento +1 se non è già un'arma magica.

In alternativa l'incantatore può utilizzare il presente incantesimo sulle frecce, i dardi o i proiettili (fino ad un massimo di cinquanta), ma devono tutti essere dello stesso tipo e trovarsi nello stesso posto, ad esempio nella stessa faretra; una volta lanciati, perderanno gli effetti della trasmutazione (non così le armi da lancio).

L'arma si considera benedetta, il che significa che ha degli speciali effetti su certe creature. Qualsiasi arma sottoposta a questo incantesimo risplende emettendo una radiazione grigia che emana luce come una candela.

ARMA DELLA DIVINITÀ

Trasmutazione
Livello: Chr 4, Gne 4, Pal 4
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Arma dell'incantatore
Durata: 1 round per livello

Per poter lanciare questo incantesimo l'incantatore deve usare l'arma preferita della sua divinità. Può utilizzare l'arma come se avesse la competenza nel suo uso, anche se normalmente non è così. L'arma acquista un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e ai danni, e una capacità speciale aggiuntiva (vedi l'elenco seguente). Una doppia arma acquista questo bonus di potenziamento e la capacità speciale solo per una delle sue due estremità, a scelta dell'incantatore. Se l'arma preferita della divinità dell'incantatore è un "colpo senz'armi", allora la mano dell'incantatore si considera come sotto l'effetto di un incantesimo *zanna magica* (oppure *zanna magica superiore* a seconda del caso), la mano si considera armata, la capacità speciale funziona normalmente e, se lo desidera, l'incantatore può toccare le creature senza invocare la capacità speciale.

Quando l'incantatore raggiunge il 9° livello, il bonus di potenziamento aumenta a +2. Al 12° livello, il bonus arriva a +3, al 15° livello sarà di +4 e al 18° livello di +5.

Elenco delle armi delle divinità

Abbathor: *Pugnale ritornante+1*
Aerdrie Faenya: *Bastone ferrato folgorante+1*
Akadi: *Mazzafrusto pesante urlante*+1*
Angharradh: *Lancia lunga accumula incantesimi+1*
Anhur: *Falchion difensivo+1*
Arvoreen: *Spada corta difensiva+1*
Auril: *Ascia da battaglia gelida+1*
Azuth: *Bastone ferrato accumula incantesimi+1*
Baervan Wildwanderer: *Mezza lancia folgorante+1*
Bahgtru: *Guanto d'arme chiodato affilato+1*
Bane: *Morning star folgorante+1*
Baravar Cloakshadow: *Pugnale tocco fantasma+1*
Berronar Truesilver: *Mazza pesante incalzare rafforzato+1*
Beshaba: *Flagello affilato+1*
Brandobaris: *Pugnale ritornante+1*
Callarduran Smoothhands: *Ascia da battaglia difensiva+1*
Cavaliere Rosso: *Spada lunga urlante*+1*
Chauntea: *Falce affilata+1*
Clangeddin Silverbeard: *Ascia da battaglia da lancio+1*
Corellon Larethian: *Spada lunga affilata+1*
Cyric: *Spada lunga infuocata+1*
Cyrrollalee: *Bastone ferrato incalzare rafforzato+1*
Deep Duerra: *Ascia da battaglia urlante*+1*
Deep Sashelas: *Tridente gelido+1*
Deneir: *Pugnale accumula incantesimi+1*
Dugmaren Brightmantle: *Spada corta affilata+1*
Dumathoin: *Maglio incalzare rafforzato+1*
Eilistraee: *Spada bastarda infuocata+1*
Eldath: *Mazza leggera incalzare rafforzato+1*
Erevan Ilesere: *Spada corta affilata+1*
Fenmarel Mestarine: *Pugnale da lancio+1*
Finder Wyvernspur: *Spada bastarda urlante*+1*
Flandal Steelskin: *Martello da guerra infuocato+1*
Gaerdal Ironhand: *Martello da guerra urlante* +1*
Garagos: *Spada lunga affilata+1*
Gargauth: *Pugnale ritornante+1*
Garl Glittergold: *Ascia da battaglia affilata+1*
Geb: *Bastone ferrato incalzare rafforzato+1*
Ghaunadaur: *Martello da guerra corrosivo*+1*
Gond: *Martello da guerra folgorante+1*
Gorm Gulthyn: *Ascia da guerra nanica infuocata+1*
Grumbar: *Martello da guerra incalzare rafforzato+1*
Gruumsh: *Lancia corta* oppure *lancia lunga ritornante+1*
Gwaeron Windstrom: *Spadone infuocato+1*
Haela Brightaxe: *Spadone infuocato+1*
Hanali Celanil: *Pugnale difensivo+1*
Hathor: *Spada corta affilata+1*
Helm: *Spada bastarda difensiva+1*
Hoar: *Giavellotto folgorante+1*
Horus-Re: *Khopesh infuocato+1*
Ilmater: *Colpo senz'armi folgorante+1*
Ilneval: *Spada lunga affilata+1*
Isis: *Pugnale da mischia accumula incantesimi+1*
Istishia: *Martello da guerra folgorante+1*
Jergal: *Falce tocco fantasma+1*
Kelmvor: *Spada bastarda affilata+1*
Kiaransalee: *Pugnale corrosivo*+1*
Kossuth: *Catena chiodata infuocata+1*
Labelas Enoreth: *Bastone ferrato gelido+1*
Laduguer: *Martello da guerra difensivo+1*
Lathander: *Mazza leggera infuocata+1*
Lliira: *Shuriken ritornante+1*
Lolth: *Pugnale affilato+1*
Loviatar: *Flagello folgorante+1*
Lurue: *Lancia corta affilata+1*
Luthic: *Bracciale-artiglio tocco fantasma+1*
Malar: *Bracciale-artiglio affilato+1*
Marthammor Duin: *Mazza pesante folgorante+1*
Mask: *Spada lunga gelida+1*
Mielikki: *scimitarra gelida+1*
Milil: *Stocco affilato+1*
Moradin: *Martello da guerra incalzare rafforzato+1*
Mystra: *Shuriken ritornante+1*
Nephthys: *Frusta difensiva+1*
Nobanion: *Piccone pesante urlante*+1*
Oghma: *Spada lunga incalzare rafforzato+1*

Osiris: *Mazzafrusto leggero tocco fantasma+1*
Rillifane Rallathil: *Bastone ferrato incalzare rafforzato+1*
Savras: *Pugnale difensivo+1*
Sebek: *Lancia lunga, lancia corta* oppure *mezza lancia affilata+1*
Segojan Earthcaller: *Randello incalzare rafforzato+1*
Sehanine Moonbow: *Bastone ferrato tocco fantasma+1*
Selûne: *Mazza pesante folgorante+1*
Selvetarm: *Mazza pesante corrosiva*+1*
Set: *Lancia lunga, lancia corta* oppure *mezza lancia venefica* +1*
Shar: *Chakram ritornante+1*
Sharess: *Bracciale-artiglio affilato+1*
Shargass: *Spada corta difensiva+1*
Sharindlar: *Frusta folgorante+1*
Shaundakul: *Spadone allarmante*+1*
Sheela Peryroyl: *Bastone ferrato urlante*+1*
Shevarash: *Arco lungo affilato+1*
Shiallia: *Bastone ferrato incalzare rafforzato+1*
Siamorphe: *Mazza leggera infuocata+1*
Silvanus: *Maglio folgorante+1*
Solonor Thelandira: *Arco lungo distanza+1*
Sune: *Frusta infuocata+1*
Talona: *Colpo senz'armi venefico*+1*
Talos: *Lancia corta folgorante+1*
Tempus: *Ascia da battaglia incalzare rafforzato+1*
Thard Harr: *Bracciale-artiglio affilato+1*
Thoth: *Bastone ferrato accumula incantesimi+1*
Tiamat: *Piccone pesante affilato+1*
Torm: *Spadone urlante*+1*
Tymora: Tre *Shuriken ritornanti+1*
Tyr: *Spada lunga affilata+1*
Ubtao: *Piccone pesante affilato+1*
Ulutiu: *Lancia lunga gelida+1*
Umberlee: *Tridente folgorante+1*
Urdlen: *Bracciale-artiglio affilato+1*
Urogalan: *Mazzafrusto doppio incalzare rafforzato+1*
Uthgar: *Ascia da battaglia affilata+1*
Valkur: *Cutlass accumula incantesimi+1*
Velsharoon: *Guanto d'arme chiodato gelido+1*
Vergadain: *Spada lunga affilata+1*
Vhaeraun: *Spada corta folgorante+1*
Waukeen: *Nunchaku infuocato+1*
Yondalla: *Spada corta difensiva+1*
Yurtrus: *Colpo senz'armi folgorante+1*
*Nuova capacità speciale delle armi esposta dettagliatamente nel Capitolo 6.

Armatura mortale

ARMA DI IMPATTO

Trasmutazione
Livello: Brd 3, Chr 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un'arma oppure cinquanta proiettili contundenti, che devono tutti trovarsi a contatto tra loro all'atto del lancio dell'incantesimo
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Questo incantesimo rende l'impatto di un'arma contundente ancora maggiore, migliorando la sua capacità di infliggere colpi efficaci. Raddoppia la portata della minaccia dell'arma contundente. Una portata della minaccia che normalmente è di 20 diviene 19-20, una di 19-20 diviene 17-20. L'incantesimo non ha effetto sulle armi perforanti o taglienti, né è cumulativo con un altro incantesimo uguale. Se lanciato su pallottole per fionde o altri proiettili contundenti, il suo effetto termina dopo un uso, sia che il proiettile colpisca il bersaglio oppure no.

ARMATURA MORTALE

Necromanzia
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore si circonda di un'aura nera scricchiolante che ferisce le creature con cui viene a contatto. Qualsiasi creatura colpisca l'incantatore col suo corpo o con un'arma tenuta in mano subisce 1d4 danni +1 danno per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo +5). Se la creatura ha resistenza agli incantesimi, questa si applica al danno. Solo armi dalla portata eccezionale, quali lance lunghe, non mettono in pericolo chi le usa.

Componente materiale: Un impasto di erbe esotiche, ossa macinate e onice del valore di 50 mo che l'incantatore si passa addosso all'atto del lancio dell'incantesimo.

ARMONIA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Brd 1

Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Variabile (vedi sotto)

Quando suona uno strumento, canta una canzone, recita un poema epico o pronuncia parole di incoraggiamento, l'incantatore infonde nei suoi alleati maggior fiducia del normale. Quanti si trovano sotto l'effetto di questo incantesimo beneficiano di un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di charme e paura, e di un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e i danni, quando l'incantatore si serve della sua capacità bardica di ispirare coraggio.

L'incantesimo ha la stessa durata dell'effetto di ispirare coraggio. Se l'incantatore non inizia ad ispirare coraggio entro 1 minuto dal momento del lancio dell'incantesimo, gli effetti di *armonia* terminano.

ARPA FANTASMA

Divinazione
Livello: Brd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto qualsiasi
Durata: 5 minuti per livello (I)

L'incantatore prepara un oggetto in grado di registrare e riprodurre una canzone che è stata precedentemente suonata o cantata nelle immediate vicinanze. Quando viene lanciato, l'incantesimo si mette alla ricerca, in un raggio di 15 metri, delle note ancora indugianti di una melodia suonata nell'ultimo giorno in quei luoghi. Registra tali note e la loro eco. Se in quel luogo fossero state suonate più canzoni, *arpa fantasma* richiama la più recente, cominciando dalle prime note del pezzo rievocato. Al comando verbale "Suona" dell'incantatore, *arpa fantasma* riproduce la musica. La melodia si ripete fin quando l'incantatore non la interrompe oppure fin quando l'incantesimo non termina. *Arpa fantasma* non registra le conversazioni. La sua riproduzione imperfetta non è in grado di riprodurre la musica bardica o altri effetti magici, né può lanciare incantesimi.

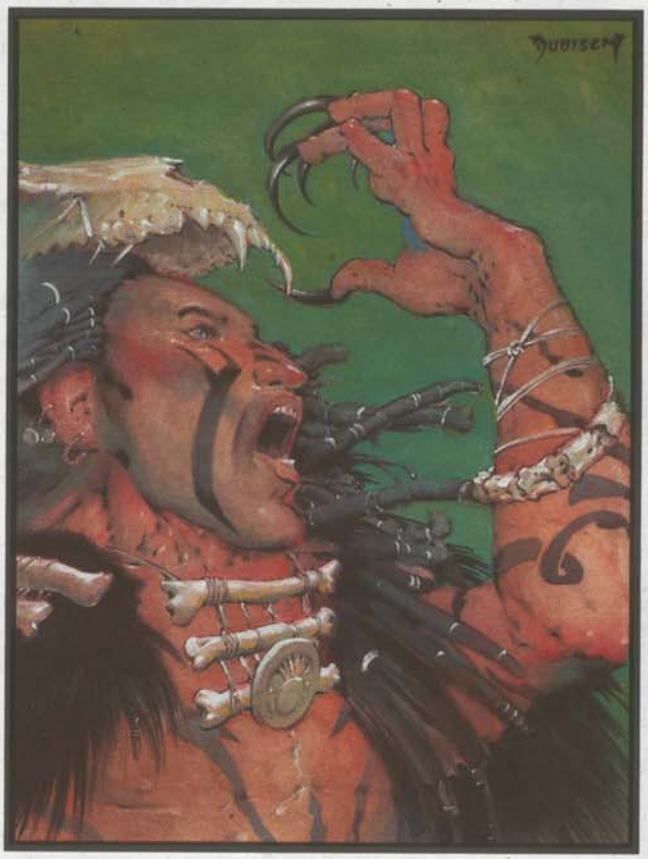
ARTIGLI BESTIALI

Trasmutazione
Livello: Drd 1, Rgr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Dalle dita dell'incantatore fuoriescono degli artigli. Le sue mani divengono armi in grado di provocare 1d6 danni. Se il suo normale attacco senz'armi è maggiore di 1d6, il danno non cambia. L'incantatore si considera armato per tutta la durata dell'incantesimo.

ARTIGLIO DI GHIACCIO DI ZAJIMARN

Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 7



Artigli bestiali

Illustrazione di Michael Dubisch

Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un artiglio di ghiaccio di 3 m
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Simile a *mano stringente di Bigby*, questo incantesimo crea l'artiglio, di taglia Media e fatto di ghiaccio, di un rettile. L'artiglio effettua un attacco di lotta ad ogni round. Il suo bonus di attacco per effettuare il contatto è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza o di Carisma (rispettivamente per maghi e stregoni), +7 per il punteggio di Forza dell'artiglio. La sua prova di lottare ha queste stesse statistiche. Quando l'artiglio riesce nella presa, infligge danno di lotta normale (1d3 danni più il suo modificatore di Forza). Come azione gratuita l'incantatore può, al proprio turno di gioco, indirizzarlo per danneggiare o trafiggere il bersaglio. Ad ogni round in cui l'artiglio stia lottando con un bersaglio, gli infligge 1d8 danni da freddo in aggiunta a qualsiasi altro danno esso provochi.

L'artiglio può attaccare nel round in cui fa la sua comparsa. Indirizzarlo affinché cambi bersaglio si considera un'azione standard. Attacca sempre dalla direzione dell'incantatore e non prende bonus di attaccare i fianchi né aiuta un combattente a riceverne uno. L'artiglio ha lo stesso numero di punti ferita dell'incantatore al suo totale senza danni, e CA 20 (+10 naturale). Subisce i danni come una normale creatura, ma non subisce la maggior parte degli effetti magici che non infliggono danni. L'artiglio non è in grado di spingersi attraverso un *muro di forza*, o di penetrare un *campo anti-magia*. Subisce i pieni effetti di un *muro prismatico*, o di una *sfera prismatica*. Effettua inoltre gli stessi tiri salvezza dell'incantatore. Un incantesimo *disintegrazione* oppure un *dissolvi magie*, lo distrug-

gono. È immune al freddo ma subisce danni raddoppiati dal fuoco.

Focus: Un guanto di pelle bianca ed un pezzo di cristallo di rocca chiaro.

ASPRO RIMBROTTO DI NYBOR

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 7 (Mago Rosso)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo procura al soggetto fortissimi dolori, ancora maggiori rispetto a quelli di *garbato promemoria di Nybor* e di *mite ammonimento di Nybor*. Il bersaglio dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra o morirà all'istante. Se riesce a sopravvivere riceve un tiro salvezza sulla Volontà per evitare ulteriori effetti. Se non lo supera sarà frastornato per 1d4 round e subirà una penalità di -2 agli attacchi, ai tiri salvezza e alla maggior parte delle prove per tutta la durata dell'incantesimo; tuttavia riceve pure un bonus di circostanza +2 alla Forza.

Focus: Una verga di metallo appuntita lunga almeno 30 centimetri.

Artiglio di ghiaccio di Zajimarn

ATTIVATORE DI INCANTESIMI DI SIMBUL

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 9

Funziona come *sequenza di incantesimi di Simbul* tranne per il fatto che vi si possono immagazzinare incantesimi fino al 7° livello e che l'incantatore può creare una sequenza di incantesimi fino al 4° livello.

Egli può inoltre stabilire che un incantesimo o una sequenza di incantesimi si attivino in particolari condizioni stabilite all'atto del lancio di *attivatore di incantesimi di Simbul*.

Questa funzione agisce molto similmente a un incantesimo *contingenza*. L'incantesimo (o la sequenza di incantesimi) da attivare devono avere effetto sull'incantatore, come ad esempio *caduta morbida* oppure *levitazione*. Le condizioni prefissate devono essere chiare, anche se può trattarsi di condizioni generiche. In ogni caso *attivatore di incantesimi di Simbul* attiverà immediatamente l'incantesimo (o la sequenza di incantesimi) designato, che sarà "lanciato" istantaneamente al verificarsi delle circostanze previste. L'incantatore non può decidere che l'incantesimo o gli incantesimi non entrino in azione quando si verificano le condizioni attivanti.

Focus: Un diamante del valore di almeno 1.500 mo.

AURA ANTI-MAGIA

Abiurazione
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una barriera invisibile circonda una creatura e il suo equipaggiamento. La creatura bersaglio diviene resistente alla maggior parte degli effetti magici, inclusi incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. Allo stesso modo, l'incantesimo impedisce il funzionamento di qualsiasi oggetto magico o incantesimo all'interno dei confini del suo raggio di azione, e quindi impedisce che il bersaglio possa lanciare incantesimi, usare capacità magiche od oggetti magici per tutta la durata dell'incantesimo stesso.

Un'*aura anti-magia* annulla qualsiasi incantesimo o effetto magico usato da, diretto sul o lanciato contro il bersaglio, ma non lo dissolve. Ad esempio una creatura sottoposta a *charme*, non subirà l'effetto dello *charme* se circondata dall'aura, ma l'incantesimo riprenderà a funzionare una volta che l'effetto di *aura anti-magia* si sarà esaurito. Il tempo impiegato all'interno di un'*aura anti-magia*, viene calcolato per stabilire la durata dell'incantesimo soppresso.

Componente materiale: Un pizzico di polvere o di limatura di ferro.

AURA BRILLANTE

Trasmutazione [Luce]
Livello: Drd 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una persona ogni 2 livelli, tutte le persone devono trovarsi ad una distanza non superiore a 9 m l'una dall'altra.
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore avvolge i suoi alleati in un nembo traslucido, trasformando i loro attacchi in energia luminosa.

Tutte le persone raggiunte dall'aura emettono luce come una torcia (in un raggio di 6 metri). I loro attacchi con le armi (in mischia o a distanza) funzionano come se esse fossero di energia luminosa: ignorano armature e materiali non viventi e non tengono conto dei bonus di potenziamento alla CA usati contro di essi. Gli attacchi non possono avere effetto sui non morti, i costrutti o gli oggetti. Inoltre tutti gli attacchi acquistano un bonus di potenziamento sul danno pari alla metà del livello dell'incantatore (massimo +10).

AURA CONTRO LA FIAMMA

Abiurazione
Livello: Chr 2 (Eldath)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un'aura di foschia blu che lo protegge dal fuoco, assorbendo i primi 12 danni da fuoco come se si trattasse di un incantesimo *contrastare elementi*. Oltre agli effetti di *contrastare elementi (fuoco)*, l'incantesimo può essere utilizzato per spegnere il fuoco.

Qualsiasi fiamma non magica che venisse in contatto con l'aura si spegnerà immediatamente se il danno massimo da essa prodotto è pari a 12 punti per round o inferiore. Ciò significa che usati contro l'incantatore o in caso di contatto con quest'ultimo, le torce, le fiammelle e il fuoco dell'alchimista si spengono e non causano alcun danno. L'incantatore può usare un'azione standard per toccare un fuoco magico esistente (quale una *sfera infuocata* oppure un *muro di fuoco*) e tentare di dissolverlo come se ricorresse all'incantesimo *dissolvi magie*. In caso di successo, tanto il fuoco magico quanto l'aura scomparirebbero. In caso di fallimento persisterebbero entrambi.

L'incantatore può usare un'azione preparata per servirsi dell'aura come se fosse un incantesimo *dissolvi magie* al fine di contrastare un attacco con un fuoco magico diretto contro di lui. In caso di successo, l'incantatore riesce nel controincantesimo e l'aura scompare. Se la prova di dissolvere o l'attacco fallisce o se si tratta di un attacco di fuoco, non succede nulla e l'aura rimane.

AURA DI GLORIA

Trasmutazione
Livello: Pal 2
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (vedi testo)

L'incantatore canalizza potere divino sulla propria persona, potenziando la propria presenza fisica e aumentando le proprie capacità magiche.

Per tutta la durata dell'incantesimo, acquista un bonus sacro di +2 a tutte le prove di Addestrare Animali, Diplomazia, Intimidire e Raggirare e alle prove di Carisma volte ad alterare l'attitudine di PNG o a scacciare non morti. L'*aura di gloria* fornisce un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza degli alleati contro la paura.

Una volta lanciato l'incantesimo, un numero di alleati pari al livello di paladino dell'incantatore viene risanato di 1 punto ferita come se si fosse adoperato un incantesimo *cura ferite minori*. Tali alleati devono trovarsi entro 3 metri dall'incantatore. Anche la cavalcatura dell'incantatore si considera un alleato.

Illustrazione di Sam Wood

Aura contro la fiamma

AURA DI VITALITÀ

Trasmutazione
Livello: Drd 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura ogni 3 livelli, di cui non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Tutti i bersagli ricevono un bonus di potenziamento +4 ai punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione.

BACIO DEL VAMPIRO

Necromanzia
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore attinge al potere della non vita per conseguire capacità simili a quelle di un vampiro. Diviene scarno e pallido, con feroci occhi rossi e ottiene le seguenti capacità soprannaturali:

- *debilitazione* (come un attacco di contatto in mischia)
- *tocco del vampiro* (come un attacco di contatto in mischia)
- *charme*

- *forma gassosa* (solo su se stesso)
- riduzione del danno 10/+1

Usando questo incantesimo, l'incantatore sarà ferito dagli incantesimi *curare* e al contrario guarito da quelli *infliggere*. L'incantatore si considera come se fosse un non morto ai fini degli incantesimi e degli effetti che influenzano specificatamente i non morti. Un tentativo riuscito di scacciare (o intimorire) portato contro non morti con gli stessi Dadi Vita dell'incantatore, lo costringono ad effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + modificatore di Carisma del chierico) o ad essere in preda al panico (o rannicchiato) per 10 round. Un tentativo di scacciare che avrebbe distrutto (o comandato) non morti con gli stessi Dadi Vita dell'incantatore, lo costringono ad effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + modificatore di Carisma del chierico) o ad essere stordito (o sotto effetto dell'incantesimo *charme* come con *charme sui mostri*) per 10 round.

Qualsiasi effetto di *charme* creato con questo incantesimo termina insieme ad esso, ma tutti gli altri effetti permangono fino allo scadere della loro normale durata.

Componente materiale: Un onice nero del valore di almeno 50 mo, in cui è stata intagliata l'immagine di una bocca da cui sporgono lunghi denti.

Bacio del vampiro

BARBARGENTEA

Trasmutazione
Livello: Pal 1 (Clangeddin Silverbeard)
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

La barba dell'incantatore cresce e si trasforma in puro argento indurito magicamente, aumentando il bonus di armatura dell'incantatore di +2. Grazie a questo incantesimo anche il normale abbigliamento indossato da quest'ultimo si considera un'armatura e conferisce un bonus alla CA. Se l'incantatore non portasse la barba, gliene crescerà comunque una per tutta la durata dell'incantesimo (persino se dovesse essere una creatura a cui normalmente non cresce la barba, vale a dire un elfo o una donna per esempio). L'incantatore riceve un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia contro i nani.

L'uso ripetuto di questo incantesimo avrà come risultato finale che la barba dell'incantatore prenderà un naturale color argenteo (ovviamente nel caso in cui l'incantatore non possa farsi crescere la barba in condizioni normali, non subirà questo effetto collaterale).

BASTONE NERO

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Bastone o bastone ferrato toccato
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Creato dal rinomato arcimago Khelben Arunsun, che lo condivise solamente con coloro di cui si fidava, *bastone nero* ha tre effetti principali:

Primo, l'incantesimo conferisce al bastone o al bastone ferrato in questione un bonus di potenziamento +4 ai tiri per colpire e per i danni.

Secondo, qualsiasi creatura od oggetto colpiti dal *bastone nero* attraverso un attacco in mischia o un attacco di contatto in mischia andati a segno, sono soggetti agli effetti di un *dissolvi magie*. Tali effetti sono identici a quelli di un incantesimo *dissolvi magie* che venisse espressamente lanciato dal creatore del *bastone nero*.

Terzo, qualsiasi incantatore colpito da un attacco in mischia o da un attacco di contatto in mischia andati a segno, perde uno slot di incantesimi preparato (oppure, per quegli incantatori che non preparano gli incantesimi, uno slot di incantesimi non ancora utilizzato) del livello più alto di cui dispone. Il superamento di un tiro salvezza sulla Volontà nega la perdita dell'incantesimo ma non qualsiasi danno o gli effetti di dissolvimento causati da un colpo del *bastone nero*.

Bastone nero può essere lanciato su qualsiasi bastone ferrato non magico oppure su un bastone magico di proprietà dell'incantatore. Se utilizzato con un bastone magico, il proprietario di quest'ultimo dovrà decidere, come azione gratuita al suo turno per ogni round, se utilizzare le normali capacità del bastone oppure gli effetti dell'incantesimo *bastone nero*. Nulla impedisce all'incantatore, una volta lanciato l'incantesimo, di consegnare un bastone o un bastone ferrato sottoposti agli effetti di *bastone nero* ad un altro personaggio.

Focus: Un bastone ferrato non magico o un bastone magico.

BATTAGLIA ALTALENANTE

Trasmutazione
Livello: Chr 5 (Xvim/Bane)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: L'incantatore e fino ad una creatura per livello, di cui non più di due possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: No e Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore sottrae energia agli altri. I bersagli diversi dall'incantatore soffrono di una penalità di circostanza di -2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire e ai tiri per determinare il danno. Fin quando almeno un nemico sarà condizionato dall'incantesimo, l'incantatore otterrà un'azione parziale extra ad ogni round. Se tutti i nemici raggiunti dall'incantesimo si liberano (o perché muoiono, o perché penetrano in un *campo anti-magia*, o perché ricevono un *dissolvi magie* efficace e così via), l'incantesimo termina. L'azione parziale fornita da questo incantesimo non è cumulativa con quella fornita dall'incantesimo *velocità*.

BOMBARDAMENTO

Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 7,5 m centrato su un punto nello spazio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera una pioggia di rocce che seppellisce i suoi avversari.

L'incantesimo infligge 1d8 danni per ogni livello dell'incantatore (massimo 10d8) e seppellisce qualsiasi bersaglio che non riesce a superare il tiro salvezza.

I soggetti sepolti soffocano (vedi alla voce "Soffocamento", pagina 88 della *Guida del DUNGEON MASTER*) a meno che non riescano a disseppellirsi (occorre un'azione di round completo per farlo). Una creatura sepolta ha una copertura e un occultamento di nove decimi.

Focus: Un cristallo di quarzo incastonato in una roccia.

BOZZOLO

Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 8
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore costruisce intorno alla propria vittima un bozzolo simile a quello dei bachi da seta. Mentre si trova al suo interno il bersaglio è paralizzato. Gradualmente il bozzolo ne risucchia l'energia fino a farlo morire, a quel punto il bozzolo conferisce potere al suo possessore.

Una volta al giorno, il soggetto riceve un livello negativo. Se tali livelli divengono permanenti, il bozzolo "immagazzina" l'energia persa nei suoi filamenti setosi (fino a 10 livelli).

Si può liberare il soggetto facendo a pezzi il bozzolo, che ha 100 pf e durezza 10. Se quest'ultimo inoltre non ha la possibilità di completare il suo risucchio di energia diventa inutile e non conferisce alcun beneficio.

Tuttavia, quando la vittima viene ridotta a zero livelli, muore e il bozzolo si deteriora, riducendosi alle dimensioni di una noce. A quel punto l'incantatore può trasportarlo e assorbirne l'energia. Se trasportato, il bozzolo così ristrettosi conferisce all'incantatore un bonus di potenziamento +4 a quella caratteristica in cui la vittima aveva il punteggio più alto (per esempio, se il punteggio di caratteristica più alto che la vittima possedeva era alla Saggezza, l'incantatore otterrebbe un bonus di potenziamento +4 alla Saggezza). Nel caso in cui due o più caratteristiche presentassero lo stesso punteggio, l'incantatore può scegliere di applicare il bonus a quella che preferisce.

Se la vittima possedeva un qualche grado in un'abilità Conoscenze, l'incantatore acquisisce un bonus di potenziamento in quell'abilità pari al numero di gradi posseduto dalla vittima. Se la vittima era un incantatore, acquisisce uno slot di incantesimi gratuito del livello di incantesimo più alto che la vittima era in grado di lanciare (anche se questi incantesimi fossero di una classe o di un tipo diverso da quelli che egli possiede).

I poteri speciali conferiti dal bozzolo durano un giorno per ogni livello risucchiato dalla vittima. Se entro lo scadere di questo periodo la vittima venisse riportata in vita, il bozzolo perderebbe immediatamente tutti i suoi poteri.

Componente materiale: Un bozzolo di un baco da seta.
Costo in PE: 1.000 PE.

Barbargentea

Illustrazione di Sam Wood

BUDELLO DI SERPENTE

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Effetto: Un tentacolo magico a forma di serpente
Durata: 1 round per livello (I)

Dallo stomaco dell'incantatore fuoriesce un tentacolo, lungo 4,5 metri, in grado di attaccare i nemici. Il tentacolo non ha occhi ma termina in un paio di fauci da rettile pronte a mordere. In pratica è l'equivalente di un serpente strangolatore gigante, tranne per il fatto che obbedisce completamente alla volontà dell'incantatore, muovendosi al suo comando. Gli attacchi portati contro il tentacolo non ostacolano l'incantatore né dissolvono l'incantesimo. Se "ucciso", il tentacolo scompare senza che l'incantatore riporti alcuna ferita. Esso inoltre non interferisce in alcun modo con il lancio di incantesimi.

Come azione gratuita, l'incantatore può, al suo turno di gioco, fare in modo che il tentacolo sferri un attacco (come se fosse un serpente strangolare gigante) e se riesce a colpire, può stritolare il bersaglio. Per ogni round in cui il *budello di serpente* stritola un bersaglio, l'incantatore non può allontanarsi da questo oltre 1,5 metri, a meno che non sia sufficientemente forte da trascinarselo appresso. Si tratta dell'unica restrizione ai movimenti dell'incantatore creata dal tentacolo. Inoltre, per tutto il tempo in cui il tentacolo è presente, l'incantatore può ricorrere ai modificatori di abilità all'Equilibrio e allo Scalare del serpente, anziché ai propri.

Focus: Il dente di un qualsiasi serpente.

Budello di serpente

BURATTINAIO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore costringe il soggetto a mimare i suoi movimenti. Il bersaglio imita l'incantatore alla perfezione, ma subisce una penalità di -4 alla Destrezza e alla Forza. Appare sgraziato e le sue azioni non efficaci quanto quelle realmente dipendenti dalla sua volontà. L'incantatore può fare in modo che il bersaglio commetta un gesto suicida, ma in questo caso gli darà la possibilità di effettuare un altro tiro salvezza sulla Volontà per spezzare l'incantesimo. Se riesce a superarlo, cadrà svenuto e inerme in uno stato comatoso per 1d4 round.

Controllare il bersaglio richiede concentrazione. Se mai questa venisse interrotta, l'incantatore può riassumere il controllo del soggetto come azione gratuita al proprio turno di gioco.

Uno spettatore sarà in grado di determinare se le azioni del soggetto sono controllate superando una prova di Percepire Inganni (CD 15, oppure CD 10 se il bardo che ha lanciato l'incantesimo è visibile).

Questo incantesimo non conferisce al soggetto la capacità di lanciare incantesimi, né capacità straordinarie, soprannaturali o magiche, nemmeno se l'incantatore possedesse tali capacità e le usasse mentre l'incantesimo è in atto.

CAMMINARE NELLA PIETRA

Trasmutazione [Teletrasporto]
Livello: Chr 6 (Bane)
Componenti: V, S, M (vedi testo)
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Pietra toccata
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore collega magicamente due diversi luoghi, in modo che pronunciando una parola di comando egli o qualcun altro venga teletrasportato all'altro luogo.

Prima di lanciare l'incantesimo, occorre preparare il luogo di partenza e quello di arrivo: entrambi devono essere aree quadrate di pietra del lato di 1,5 metri. Il tempo di preparazione è 1 ora, inoltre l'incantesimo può essere lanciato ripetutamente fin quando le pietre non vengano danneggiate.

Una volta lanciato l'incantesimo, le pietre divengono sintonizzate con una prestabilita parola di comando. Qualsiasi creatura pronunci quel comando mentre si trova sopra una delle pietre, viene istantaneamente teletrasportata senza errore all'altra estremità. Le pietre funzionano una volta ogni quattro livelli dell'incantatore, e trasportano 22,5 kg alla volta per livello dell'incantatore. Le creature che superano tale limitazione di peso non vengono teletrasportate e contano come uno degli usi dell'incantesimo.

Componente materiale: La preparazione di ciascuna estremità richiede un impasto di rubini e di ambra del valore di 2.500 mo. Lanciare l'incantesimo richiede un diamante del valore di 2.500 mo. Attivare una delle pietre una volta che l'incantesimo è stato lanciato non richiede alcuna componente materiale.

CAMPO DI TRASFORMAZIONE ENERGETICA

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 4 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione del raggio di 12 m
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una zona persistente di magia di trasformazione in grado di assorbire l'energia magica dagli oggetti magici o dagli incantesimi lanciati per poi lanciare a sua volta un altro incantesimo, designato dall'incantatore al momento della creazione. Si potrebbe avere ad esempio un *campo di trasformazione energetica* correlato ad un *evoca mostri V* che evocherebbe un mostro nel momento in cui il campo avesse assorbito sufficiente energia magica.

Il campo assorbe la magia degli incantesimi lanciati, delle capacità magiche o soprannaturali attivate e degli oggetti magici utilizzati all'interno della sua area. Ogni sorgente di energia fornisce al campo livelli di energia pari al livello di incantesimo dell'effetto usato. Le capacità soprannaturali che emulano gli incantesimi forniscono energia pari al livello di incantesimo dell'effetto. Le capacità magiche che non emulano gli incantesimi forniscono energia pari ai DV della creatura che usa la capacità. Per esempio un incantesimo *palla di fuoco* lanciato, oppure una carica derivante da una *bacchetta delle palle di fuoco* aggiungerebbero tre livelli di incantesimi alla scorta del campo, una *pozione di cura ferite leggere* ne aggiungerebbe una, mentre un *anello dei tre desideri* ne aggiungerebbe nove. Tutti quegli effetti che non hanno un livello di incantesimi chiaramente definito (quali ad esempio gli effetti della maggior parte delle verghe) si rifanno ai livelli di incantatore previsti necessari a creare quell'oggetto (per cui una *verga inamovibile* fornirebbe 2 livelli di incantesimo ogniqualvolta venisse attivata a causa del suo prerequisito *levitazione*). Gli effetti assorbiti non forniscono alcuna indicazione di dove sia stata incamerata la magia, svaniscono semplicemente.

Il campo assorbe soltanto la magia usata all'interno della sua area. Quegli effetti magici che ne penetrano l'area, inclusi gli incantesimi lanciati dall'esterno oppure quegli oggetti che hanno una funzione continua come una *mazza+1*, sono spesso visibilmente ridotti, ma i loro effetti non vengono ostacolati. Per esempio una *fiamma perenne* sarebbe appena smorzata, ma la sua magia nel complesso non ne risulterebbe intaccata.

Un *campo di trasformazione energetica* ha un solo incantesimo ad esso correlato. Quando il campo ha assorbito livelli di incantesimo pari al livello dell'incantesimo ad esso correlato, lancia automaticamente quell'incantesimo in un punto al suo interno designato dall'incantatore al momento della creazione dello stesso campo. In questo modo vengono consumati i livelli di incantesimo assorbiti (anche se quelli non consumati vi rimangono fin quando non utilizzati o estinti). L'incantesimo lanciato funziona come se venisse pronunciato dall'incantatore in termini di durata e di tutti gli effetti che si fondano sul livello dell'incantesimo in questione. Se non vengono utilizzati, i livelli assorbiti svaniscono al ritmo di uno al giorno. Il campo attiva automaticamente l'incantesimo ad esso correlato se ha immagazzinato livelli di incantesimi in numero sufficiente e se la durata del precedente incantesimo lanciato è terminata. Se un incantesimo correlato al campo richiede concentrazione, il campo consuma un livello di incantesimo per ogni ora di concentrazione (la concentrazione del campo si interrompe solo se esso viene completamente distrutto). Gli incantesimi che richiedono un bersaglio si indirizzeranno contro la creatura vivente più vicina al *campo di trasformazione energetica*.

Gli incantesimi più comunemente legati ad un *campo di trasformazione energetica* sono: *cecità/sordità, evoca mostri, muro di forza, palla di fuoco* e *suggestione*. Gli incantesimi che hanno un costo in componenti materiali o in PE non possono essere correlati ad un campo di energia, ma quelli che hanno un costo in focus lo possono essere se l'oggetto che fa da focus è presente all'interno del campo (di solito sigillato in un muro o in compartimento segreto). Stando a quel che si dice, Halaster di Sottomonte ha predisposto un incantesimo *celare* per ostacolare quanti tentano di spiare i suoi movimenti all'interno del suo dungeon principale.

Solo *disgiunzione di Mordenkainen, desiderio limitato, desiderio* o incantesimi simili sono in grado di distruggere un *campo di trasformazione energetica*. Incantesimi di livello inferiore come *dissolvi magie* e *dissolvere superiore* sono assorbiti, mentre un *campo anti-magia* si limita ad impedire l'assorbimento di energia magica all'interno del campo ma non ostacola in altra maniera il suo funzionamento. Se due o più incantesimi del campo condividono un'area sovrapposta, ciascun campo ha pari opportunità di assorbire in quell'area l'effetto di un incantesimo.

Componente materiale: Tre gocce del sangue dell'incantatore, l'occhio di un umanoide e polvere di diamante per un valore di 5.000 mo.

Costo in PE: 250 PE.

CAMUFFARE MINORE

Trasmutazione
Livello: Brd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Durata: 1 ora

L'incantatore ricorre alla magia per apportare modifiche di minima entità al proprio aspetto. L'incantesimo non cambia l'effettiva struttura dei tratti caratteristici o del corpo. Può aggiungere colore ai capelli, far apparire delle rughe sul viso, o magari una cicatrice, oppure far ingiallire i denti. Questo incantesimo conferisce un bonus di competenza +2 ad una singola prova di Camuffare effettuata entro la durata dell'incantesimo stesso. Se non viene utilizzato, allo scadere dell'incantesimo, scade anche il bonus. Questo bonus non è cumulativo con quello derivante da *alterare se stesso* e da *cambiare sembianze*.

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
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

L'incantatore modifica l'aspetto di un non morto: indumenti, armatura, armi ed equipaggiamento compresi. Può

farlo apparire di 30 cm più basso o più alto, magro, grasso o una via di mezzo. Ad esempio un wight potrebbe sembrare un umano, un umanoide o una qualsiasi altra creatura bipede dalla forma umana. Ad ogni modo, è l'incantatore a fissare il parametro dell'apparente mutamento. Potrebbe aggiungere o minimizzare un tratto minore, per esempio la barba o un neo, o far sì che il non morto abbia un aspetto completamente diverso.

L'incantesimo non fornisce le capacità o i modi della forma scelta. Non altera le proprietà di percezione tattile (tocco) o uditiva (suono) del non morto o del suo equipaggiamento. Un'ascia da battaglia fatta sembrare un pugnale, continua a funzionare come un'ascia da battaglia.

Nota: Se interagiscono con il non morto camuffato, le creature ottengono tiri salvezza sulla Volontà per riconoscere il mascheramento come un'illusione (nel caso di questo incantesimo, per esempio, toccando il non morto e percependo che ciò che toccano non combacia con ciò che vedono).

Focus: Il bozzolo di lepidottero testa-di-morto.

CANTO DELL'ALTROVE

Trasmutazione [Sonoro, Teletrasporto]
Livello: Brd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura o un oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore teletrasporta un bersaglio in una località sicura, ad egli visibile, scelta casualmente e distante fino a 30 metri.

Per determinare la destinazione casuale del soggetto, tirare 1d8 per stabilire la direzione, quindi 1d10 da moltiplicare per 3 per stabilire la distanza in metri dalla precedente posizione del soggetto. Se la nuova destinazione è al di fuori della linea visiva dell'incantatore, oppure si trova all'interno di un oggetto solido, o ancora è sollevata rispetto al suolo più di 1,5 metri, occorre ritirare per ristabilire direzione e distanza.

Se il bersaglio fosse trattenuto (per esempio un oggetto che fosse tenuto da un personaggio oppure un personaggio che fosse nella morsa di una creatura), anche la creatura che lo trattiene riceverebbe un tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'incantesimo.

CANTO FUNEBRE

Invocazione [Sonoro]
Livello: Brd 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: 15 m
Area: Tutti i nemici entro un'esplosione del raggio di 15 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il canto dell'incantatore attira sui nemici le energie di morte e distruzione. Ad ogni round ciascun nemico nell'area di effetto dell'incantesimo subisce 2 danni temporanei alla Forza e alla Destrezza. Il superamento di un tiro salvezza nega l'effetto solo per quel round; sarà necessario un nuovo tiro salvezza ad ogni round per evitare il danno.

CAPIRE CONGEGNI

Divinazione
Livello: Chr 3 (Gond)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore acquista un bonus cognitivo per i difetti e le pecche degli oggetti meccanici. Può effettuare prove senza addestramento di Disattivare Congegni come se possedesse un mezzo grado in questa abilità. Se invece la possedesse già, questo incantesimo gli conferirebbe un bonus di competenza +10 alle prove di Disattivare Congegni.

CARICA STRATEGICA

Abiurazione
Livello: Gne 1, Pal 1 (Cavaliere Rosso)
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore ottiene i vantaggi del talento Mobilità, anche se non dovesse soddisfare i requisiti necessari. Non occorre inoltre che stia effettuando una carica.

CASCATA ESPLOSIVA

Invocazione [Fuoco]
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)
Area: Un quadrato con lato di 1,5 m per livello, tutti i quadrati devono essere collegati a formare un'unica fila [F]
Effetto: Una sfera del raggio di 30 cm
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore produce una sfera fiammeggiante e luminosa che salta e rimbalza per tutto il campo di battaglia, danneggiando i bersagli che si trovano nel suo raggio di azione. L'area di effetto è rappresentata dalla scia della fiamma. Questa infligge 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 10d6) a tutte le creature e gli oggetti all'interno dell'area. La fiamma illumina l'area come se fosse una torcia. Piccole scintille e fiammelle rimangono nell'area per 1 round, emettendo luce come fossero candele, ma non provocando alcun danno.

Se il danno derivante dalla fiamma distrugge una barriera, la fiamma può spostarsi oltre la barriera se non ha ancora raggiunto la sua area di effetto massima.

Componente materiale: Guano di pipistrello, zolfo e rame entro un tubo metallico chiuso ad un'estremità.

CELEBRAZIONE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Brd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Esplosione del raggio di 4,5 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa in modo che qualsiasi creatura nell'area si senta sempre più ubriaca man mano che egli continua ad eseguire un canto dionisiaco. L'incantatore deve esibirsi almeno per 1 round completo per produrre i primi effetti dell'incantesimo *celebrazione*. Dopodiché, ogni round completo in cui si esibirà aumenterà l'ebbrezza del soggetto, secondo la descrizione della tabella che segue. Non è necessario che il soggetto rimanga nell'area di effetto, però quanti vi entreranno in un secondo tempo dopo che l'incantesimo è stato lanciato non ne saranno colpiti. I bersagli dell'incantatore hanno a disposizione un solo tiro salvezza quando l'incantesimo ha inizio. Gli effetti hanno la medesima durata dell'esecuzione dell'incantatore. Se questi smettesse di esibirsi, gli effetti non peggiorerebbero ulteriormente, anzi scomparirebbero dopo 1 round per livello dell'incantatore.

Round	Effetto
1	Nessuno
2	Penalità di potenziamento -2 a Des, Int e Sag
3	Nauseato
4	Indifeso

CERVO SPETTRALE

Evocazione (Creazione)
Livello: Chr 2 (Malar)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una creatura che ha le sembianze di un cervo e che sembra reale
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca una creatura quasi-reale che ha le sembianze di un cervo. Essa può attaccare un bersaglio o limitarsi a trasportare l'incantatore sul suo dorso. Quando lancia questo incantesimo l'incantatore deve decidere se far apparire il cervo vicino a sé o sotto di sé così da cavalcarlo immediatamente.

Il cervo ha una velocità di 18 metri e, non appena appare, è subito pronto all'azione. Controllare il cervo è un'azione gratuita. Esso è in grado di cavalcare per aria come se stesse muovendosi sul suolo, allo stesso modo di un incantesimo *destriero fantomatico* lanciato da un incantatore di 12° livello. È in grado di sostenere il peso del cavaliere più 4,5 kg per livello dell'incantatore.

Ha Classe Armatura pari a 18 (-1 taglia, +4 armatura naturale, +5 Des) e 7 punti ferita +1 punto ferita per livello dell'incantatore. In caso di totale perdita di punti ferita, il *cervo spettrale* scompare.

Cervo spettrale

Illustrazione di Carlo Arellano

Se gli viene ordinato di attaccare una creatura, il cervo carica il bersaglio iniziando una spinta. A tal fine si considera di taglia Grande e avente punteggio alla Forza di 18. Se l'incantatore lo sta cavalcando mentre tenta la spinta, il bersaglio può ricorrere al suo attacco di opportunità contro l'incantatore invece che contro il cervo. Se la spinta fallisce, il cervo (e l'incantatore, se lo cavalca) si sposta di 1,5 metri all'indietro, allontanandosi dall'area del bersaglio.

Se la spinta ha successo, il cervo scaglia il bersaglio alla distanza massima possibile. Il bersaglio deve inoltre effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o rimanere stordito per 1 round.

Quando l'incantesimo termina, il cervo scompare. Se l'incantatore lo stava cavalcando, atterrerà al suolo senza riportare danni.

CLANGORE ASSORDANTE

Trasmutazione [Sonoro]
Livello: Pal 1 (Gaerdal Ironhand)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore potenzia magicamente l'arma toccata e questa emette un fragoroso clangore quando colpisce una superficie dura, come un pavimento, una parete o una creatura. L'oggetto può creare questo rumore una volta al round. Il clangore ha l'effetto di una pietra del tuono (vedi pagina 114 del *Manuale del Giocatore*) tranne per il fatto che l'incantatore e chi usa l'arma non subiscono gli effetti del suono e la sordità dura 1 minuto.

Se un attacco con l'arma mancasse il bersaglio ma fosse comunque sufficiente ad effettuare un attacco di contatto, l'arma colpisce comunque la creatura con forza sufficiente ad attivare *clangore assordante*.

COLATA METALLICA DI GHORUS TOTH

Trasmutazione [Fuoco]
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)
Bersaglio: Oggetti metallici fino ad un peso di 2,25 kg per livello
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore altera le proprietà fisiche di un oggetto metallico liquefacendolo. Il metallo in tal modo liquefatto non cambia temperatura e tuttavia fluisce come un liquido per 1 round per poi tornare al suo normale stato solido, solitamente in una forma simile ad una pozza. Se l'oggetto fosse magico, questo incantesimo lo sfascerebbe e lo renderebbe inutilizzabile, per quanto un personaggio dotato del talento di creazione oggetto appropriato sarebbe in grado di ripararlo.

Componente materiale: Una goccia di mercurio all'interno di una fiala.

COLLEGAMENTO VOCALE

Divinazione
Livello: Brd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e una creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore e una creatura consenziente sullo stesso piano di esistenza sono in grado di comunicare indipendentemente dalla distanza che li separa. Entrambi possono in qualsiasi momento porre termine all'incantesimo. *Collegamento vocale* consente ai due ascoltatori di sentire l'uno le vocalizzazioni dell'altro, a qualsiasi volume vengano pronunciate. Questo incantesimo non trasferisce anche i suoni dell'ambiente circostante. Funziona su qualsiasi creatura, animali compresi, ma non trasmette capacità speciali di comprensione dei linguaggi.

COMBUSTIONE

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 2 (Mago Rosso)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata od oggetto combustibile che non pesi più di 11,25 kg per livello
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Riflessi parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa sì che un oggetto combustibile o l'equipaggiamento combustibile di una creatura, anche se umido, prenda fuoco.

Se il bersaglio è una creatura, l'eruzione iniziale della fiamma provoca 2d6 danni da fuoco + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10) senza alcun tiro salvezza. Inoltre la creatura dovrà superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o prenderà fuoco (per i dettagli, vedi alla voce "Prendere fuoco", pagina 86 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Se il bersaglio è un oggetto combustibile lasciato incustodito, l'eruzione iniziale della fiamma gli procura danno da fuoco come descritto prima. L'oggetto prende fuoco e subisce 1d6 danni da fuoco per ogni round fino a che non si consuma o qualcuno non intervenga a spegnere il fuoco.

Chiunque tocchi l'oggetto durante l'eruzione iniziale della fiamma subirà lo stesso danno da fuoco dell'oggetto. Un tiro salvezza sui Riflessi riduce il danno della metà. Se una creatura che tocca l'oggetto fallisce il tiro salvezza, dovrà effettuarne un altro (CD 15) per evitare di prendere fuoco.

Componente materiale: Una goccia d'olio e una pietra focaia.

CONDIVISIONE ANIMALE

Divinazione
Livello: Drd 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Animale toccato
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore percepisce la realtà circostante attraverso i sensi di un animale: vede attraverso i suoi occhi, annusa l'aria attraverso il suo naso e ascolta attraverso le sue orecchie. Fa riferimento a tutti i modificatori alle abilità Ascoltare e Osservare dell'animale anziché ai propri. L'incantesimo non gli conferisce alcuna capacità speciale per comprendere quanto percepisce.

Al suo turno di gioco l'incantatore può scambiare le proprie percezioni con quelle dell'animale, come azione gratuita. Perché l'incantesimo funzioni i due devono trovarsi sullo stesso piano di esistenza.

Componente materiale: Un'esca allettante per l'animale (esca vegetale o carne).

CONOSCERE IL NEMICO PIÙ POTENTE

Divinazione
Livello: Gne 3, Pal 3 (Savras)
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un quarto di cerchio che si emana dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo valuta le creature presenti nell'area determinandone il relativo livello di potere. Le creature vengono valutate come segue:

GS	Forza
4 o meno	Debole
5-10	Moderato
11-15	Forte
16+	Incontenibile

Tra le creature della stessa categoria, l'incantatore è in grado di sapere quale sia la più potente, ma non il perché. Ad esempio, tra un gruppo di ogre (GS 2), egli saprebbe che uno di loro (un ogre con 2 livelli di barbaro, GS 4) è il più potente, ma non saprebbe se lo è perché ha livelli di classe, o a causa di un archetipo (quale ad esempio mezzo-immondo), oppure per altre ragioni.

Qualsiasi incantesimo di 3° livello o superiore che evita i tentativi di scrutamento su una creatura (come ad esempio *anti-individuazione*) o su un'area (come *visione falsa*) distorce la capacità di questo incantesimo di valutare quella creatura o le creature all'interno dell'area.

Illustrazione di Brian Snoddy

CONOSCERE PROTEZIONI

Divinazione
Livello: Brd 1, 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: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riesce a conoscere molte delle difese più insolite possedute dal bersaglio. L'incantesimo gli comunica la riduzione del danno, la resistenza agli incantesimi, e qualsiasi resistenza o immunità agli attacchi di energia della creatura.

Ad esempio, se fosse lanciato su un vampiro, l'incantesimo permetterebbe di conoscere che il vampiro ha una riduzione del danno di 15/+1 e resistenza 20 al freddo e all'elettricità; ma non si otterrebbero informazioni circa la sua guarigione rapida o la resistenza allo scacciare. Se lanciato sopra un diavolo della fossa, permetterebbe di sapere che il mostro ha una riduzione del danno di 25/+2, resistenza agli incantesimi pari a 28, che è immune al fuoco e che ha resistenza all'acido e al freddo pari a 20; ma non si otterrebbero ulteriori informazioni riguardo le sue altre difese, come guarigione rapida o immunità al veleno.

CONOSCERE VULNERABILITÀ

Divinazione
Livello: Brd 4, Chr 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 creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riesce a conoscere ogni vulnerabilità e resistenza possedute dal bersaglio. Le vulnerabilità includono qualsiasi cosa procuri alla creatura danni superiori al normale (ad esempio una creatura con il sottotipo del freddo subisce danni raddoppiati dal fuoco, mentre una creatura cristallina è vulnerabile all'incantesimo *frantumare*). Le resistenze includono qualsiasi effetto che riduce o nega i danni subiti dalla creatura e le immunità a particolari attacchi. L'incantesimo identifica le resistenze e le vulnerabilità conferite dagli effetti degli incantesimi.

Ad esempio, se il presente incantesimo viene lanciato su un golem di ferro, l'incantatore saprà che esso possiede tutte le difese di un golem, una riduzione del danno 50/+3, che viene rallentato e non danneggiato dall'elettricità, che viene guarito e non danneggiato dal fuoco e che è vulnerabile agli attacchi della ruggine. Se il presente incantesimo viene lanciato su un balor, l'incantatore saprà che la sua riduzione del danno è pari a 30/+3, la resistenza agli incantesimi è pari a 28, che è immune al veleno e all'elettricità, che ha resistenza 20 all'acido, al freddo e al fuoco e che, inoltre, non ha nessuna particolare vulnerabilità.

Corno di ferro di Balagarn

CORNO DI FERRO DI BALAGARN

Trasmutazione [Sonoro]
Livello: Brd 1, Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una profonda e riverberante vibrazione, in grado di far vacillare una creatura come se fosse fatta inciampare. Effettuare una singola prova di Forza considerandola pari a 20. Le creature all'interno dell'area effettueranno prove individuali contrapposte di Destrezza o di Forza contro il tiro dell'incantatore. Quante falliscono inciampano e cadono prone. Quante superano la prova non vengono raggiunte dall'incantesimo, ma non possono effettuare un attacco di sbilanciare in risposta a questo incantesimo. A differenza di un normale attacco di sbilanciare, l'incantatore ha la possibilità di sbilanciare qualsiasi creatura si muova sul suolo, indipendentemente dalla sua taglia. Non si può usare il talento Sbilanciare Migliorato per effettuare immediatamente un attacco in mischia contro una creatura che è stata sbilanciata con questo incantesimo.

CREARE CROCEVIA E SENTIERI NASCOSTI

Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 7
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: Un giorno
Raggio di azione: Contatto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea due crocevia e un sentiero nascosto che li unisce. I crocevia sono aree rettangolari e verticali di dimensioni non superiori a 1,35 m^2 ciascuno. È necessario che l'incantatore sia stato personalmente nel punto di arrivo dei crocevia perché sia in grado di creare il sentiero nascosto.

L'incantesimo evoca un guardiano dei crocevia e crea un crocevia alle due estremità del sentiero nascosto.

Il guardiano del crocevia avrà sempre un'attitudine iniziale Premurosa nei confronti del suo creatore.

La procedura richiede che l'incantatore dedichi la sua massima cura e attenzione per un giorno intero a predisporre e rinverdire il luogo, di solito riportandolo alle sue condizioni naturali e rimuovendo quindi ogni traccia di civilizzazione.
Costo in PE: 3.500 PE.

DA RAMO A RAMO

Trasmutazione
Livello: Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore guadagna un bonus di competenza +10 alle prove di Scalare effettuate sugli alberi. È in grado di passare di albero in albero usando rami e liane alla sua normale velocità.

DANZA D'ACCIAIO

Invocazione
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Due pugnali
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa crescere due pugnali in suo possesso fino a far raggiungere loro le dimensioni e la forma di due spade lunghe, che attaccano le creature specificate. Le lame hanno CA 14 (+1 taglia, +1 Des, +2 naturale), durezza 10 e 5 punti ferita. Volano alla velocità di 9 metri (manovrabilità buona), procurano 1d8 danni taglienti, e minacciano un colpo critico su un 19 o un 20 naturale. Per il resto vengono considerate come oggetti animati di taglia Media (come se fossero animate da un incantesimo *animare oggetti*). L'incantatore è in grado di lanciare sui pugnali incantesimi come ad esempio *arma magica* prima o dopo che l'incantesimo *danza d'acciaio* venga attivato.

Focus: Due pugnali.

DANZA IN CIRCOLO

Divinazione
Livello: Brd 2, Chr 3, Drd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Personale
Durata: Istantanea

L'incantatore presagisce la direzione e le condizioni di un altro individuo.

Durante il lancio dell'incantesimo, deve pensare al suo bersaglio eseguendo al contempo passi di danza che descrivono un cerchio. È necessario possedere già delle informazioni sul bersaglio prescelto perché l'incantesimo funzioni.

Se il bersaglio è in vita e si trova sullo stesso piano di esistenza dell'incantatore, l'incantesimo farà sì che, al termine della danza, l'incantatore si ritrovi rivolto nella direzione del bersaglio. Inoltre riuscirà a percepire le condizioni fisiche ed emotive del bersaglio (incolume, ferito, privo di sensi, morente e così via). Se il bersaglio dovesse trovarsi su un differente piano di esistenza o essere morto, l'incantatore non percepirà nulla.

DARDO VITALE

Necromanzia
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un raggio per ogni 2 livelli
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore attinge a parte della propria energia vitale per creare una sfera di energia positiva che ferisce i non morti. Per colpire dovrà effettuare un attacco di contatto a distanza, e se riesce a centrare una creatura non morta le infligge 2d4 danni. Per creare la sfera di energia l'incantatore perde 1 punto ferita.

Ogni due livelli di esperienza oltre il 1°, egli è in grado di creare un ulteriore raggio, fino ad un massimo di cinque raggi al 9° livello. Se lancia raggi multipli, può decidere di colpire con essi un solo bersaglio o creature diverse, ma dovrà indicare le proprie intenzioni prima di tirare i dadi per la resistenza agli incantesimi o per calcolare i danni. Tutti i raggi devono essere puntati contro nemici distanti non più di 9 metri l'uno dall'altro.

DELIQUESCENZA SCHELETRICA DI SIMBUL

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore trasforma in poltiglia le ossa e i tessuti duri del bersaglio, riducendolo a una sorta di creatura gelatinosa.

Il bersaglio immediatamente implode, perdendo la capacità di mantenere la propria forma. La sua Destrezza si riduce a 1, la velocità diventa Nuotare 3 m, mentre perde la capacità di attaccare, parlare, trasportare oggetti o lanciare incantesimi con componenti somatiche. È però ancora in grado di usare capacità magiche e soprannaturali. Non può essere attaccato sui fianchi ed è immune ai colpi critici. Il suo equipaggiamento non subisce gli effetti dell'incantesimo.

Si ricorre di solito a questo incantesimo per punire o incapacitare gli avversari senza ucciderli.

DISTORCERE DISCORSO

Trasmutazione
Livello: Brd 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore distorce l'enunciazione di una creatura. La voce del bersaglio si altera e le sue parole suonano incomprensibili. Il soggetto perde la capacità di lanciare incantesimi con componenti verbali per tutta la durata di *distorcere discorso*.

DRAGO DELLA MORTE

Necromanzia [Influenza mentale, Male, Paura]
Livello: Chr 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Personale
Effetto: Drago di ossa ed energia
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore rievoca una potenza sacrilega per trasformarsi in un bozzolo fatto d'ossa e di energia negativa che ha le sembianze di un drago. Il bozzolo gli conferisce un bonus di armatura naturale +4 e un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura, più 1 punto ferita temporaneo per livello dell'incantatore (massimo +20). L'incantatore si considera armato anche quando sferra attacchi senz'armi, e procura danni come se avesse delle spade corte al posto degli arti. Egli può usare la mano secondaria per attaccare, incorrendo nelle penalità standard valide per l'attacco a due mani (vedi Tabella 8-2, pagina 125 del *Manuale del Giocatore*). Il *drago della morte* gli impedisce di lanciare incantesimi con componenti somatiche, materiali o focus (ma non focus divini), ma non inficia ulteriormente le sue azioni o i suoi movimenti.

L'incantatore può, come azione standard, proiettare un cono di *paura* o sferrare un attacco di contatto in mischia per usare *infliggi ferite critiche* sulla creatura toccata.

DWEOMER SINODICO DI SIMBUL

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Uno degli incantesimi dell'incantatore
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore canalizza l'energia di un incantesimo che conosce in magia di guarigione. Dopo aver lanciato questo, lancerà un altro incantesimo al suo successivo turno di gioco, e quest'ultimo sarà convertito in energia positiva. Nel round di lancio del secondo incantesimo, l'incantatore può toccare se stesso o un'altra creatura, curando 1d6 punti ferita per ogni livello di incantesimo dell'incantesimo lanciato. Se quest'ultimo fosse stato preparato avvalendosi di un talento di metamagia, l'incantatore userà il livello dello slot di incantesimi occupato dall'incantesimo in questione.

EPURAZIONE FULGENTE DI ELMINSTER

Abiurazione
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 18 m
Effetto: Una sfera luminescente per livello
Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea molteplici sfere d'argento fluttuanti, del diametro di 15 centimetri ciascuna. Tali sfere compaiono in un vortice che si diparte al di sopra della testa dell'incantatore o intorno al suo corpo e lo segue fino ad una distanza di 18 metri per round. Le sfere intercettano la magia ostile diretta contro l'incantatore, negando quegli incantesimi o quelle capacità magiche che lo colpirebbero o il cui effetto sconfinerebbe nello spazio dell'incantatore. Per ogni livello di incantesimo dell'effetto negato si consuma una sfera, per cui un incantesimo *distruggere viventi* (Chr 5) consumerebbe cinque sfere. Nel caso di incantesimi con effetto ad area, verrebbe negato l'intero incantesimo. Se non ci fossero sfere in numero sufficiente da negare un effetto, non se ne consumerebbe nessuna ma l'effetto agirebbe normalmente.

L'incantatore è in grado di spostare una o più sfere fino a 18 metri come azione standard. Se non vengono indirizzate verso un'altra area, le sfere seguono autonomamente l'incantatore. Se l'incantatore oltrepassa il raggio di azione delle sfere, queste rimangono dietro di lui, continuando a funzionare normalmente in quella posizione.

Le sfere non sono composte di alcuna sostanza fisica, non forniscono copertura o occultamento e si adattano agli spazi angusti fino al diametro di 15 centimetri senza che il loro funzionamento ne venga alterato. Non possono passare attraverso oggetti solidi o effetti di forza. Non possono essere danneggiate da attacchi fisici o magici tranne da quelli che dissolvono o negano interamente la magia (come ad esempio *dissolvi magie, campo anti-magia* e così via).

EQUILIBRIO NATURALE

Trasmutazione
Livello: Drd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore presta alcuni dei suoi punti caratteristica al beneficiario.

L'incantatore subisce una penalità di 1d4+1 punti ad uno dei punteggi di caratteristica di sua scelta, mentre il bersaglio acquista un pari bonus di potenziamento nella caratteristica corrispondente. (L'incantatore non ha diritto al tiro salvezza per evitare la perdita di punti).

Se lancia una seconda volta quest'incantesimo nel giro di 1 ora, l'incantatore subisce 2d10 danni.

ESERCITARE ABILITÀ

Divinazione
Livello: Chr 1 (Gond)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo conferisce al soggetto un tocco di sapienza divina. Il soggetto ottiene un bonus di competenza +10 su una singola prova di abilità a scelta dell'incantatore. Se il soggetto non ha gradi in quell'abilità, allora si considera come se ne avesse mezzo, di conseguenza come se fosse addestrato nella suddetta abilità (sebbene questo mezzo grado non aggiunga nulla ai suoi tiri di dado con quell'abilità).

In alternativa, il bersaglio acquista competenza in un'arma (semplice, da guerra o esotica) o in un tipo di armatura (leggera, media, pesante o uno scudo) come se possedesse il talento appropriato.

ETERNO NEMICO DELLA NON MORTE

Abiurazione [Bene]
Livello: Chr 9 (Lathander)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per ogni 5 livelli
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore conferisce ad una o più creature capacità speciali che consentono loro di distruggere efficacemente i non morti.

Tutti i bersagli ricevono *protezione dall'energia negativa*, e i tiri che effettuano per resistere agli attacchi di energia negativa hanno un bonus sacro +10. Sono inoltre immuni agli attacchi speciali dei non morti che riguardano i danni alle caratteristiche, il risucchio di caratteristica, le malattie o i veleni. I soggetti possono effettuare attacchi in mischia e a distanza contro non morti eterei o incorporei come se stessero usando armi *tocco fantasma*. Acquistano inoltre un bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi dei non morti.

EVOCA NON MORTI I

Evocazione (Convocazione) [Male, vedi testo]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una creatura evocata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Funziona come *evoca mostri I*, tranne per il fatto che viene evocata una creatura non morta. L'incantesimo evoca una delle creature di 1° livello elencate nella tabella "Evoca non morti", di seguito. L'incantatore decide quale creatura evocare, avendo la possibilità di cambiare ogniqualvolta lancia l'incantesimo. Il non morto evocato non conta in riferimento ai Dadi Vita totali di non morti che l'incantatore è in grado di controllare attraverso un incantesimo *animare morti* o energia negativa clericale.

Se si usa un incantesimo di evocazione per evocare una creatura dell'aria, della terra, dell'acqua, del fuoco, legale caotica, buona o malvagia si tratta di un incantesimo di quel tipo.

Focus: Una minuscola borsa, una candela (non accesa) e l'osso intagliato di un umanoide qualsiasi.

EVOCA NON MORTI II

Evocazione (Convocazione) [Male, vedi testo]
Livello: Mag/Str 2
Effetto: Una o più creature evocate, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

Funziona come *evoca non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore può evocare un non morto tra quelli di 2° livello elencati nella tabella, oppure 1d3 non morti di 1° livello.

EVOCA NON MORTI III

Evocazione (Convocazione) [Male, vedi testo]
Livello: Mag/Str 3
Effetto: Una o più creature evocate, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

Funziona come *evoca non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore può evocare un non morto tra quelli di 3° livello elencati nella tabella, oppure 1d3 non morti di 2° livello, oppure 1d4+1 non morti di 1° livello.

EVOCA NON MORTI IV

Evocazione (Convocazione) [Male, vedi testo]
Livello: Mag/Str 4
Effetto: Una o più creature evocate, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

Funziona come *evoca non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore può evocare un non morto tra quelli di 4° livello elencati nella tabella, oppure 1d3 non morti di 3° livello, oppure 1d4+1 non morti di un livello ancora inferiore.

Evoca non morti V

Evocazione (Convocazione) [Male, vedi testo]
Livello: Mag/Str 5
Effetto: Una o più creature evocate, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

Funziona come *evoca non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore può evocare un non morto tra quelli di 5° livello elencati nella tabella, oppure 1d3 non morti di 4° livello, oppure 1d4+1 non morti di un livello ancora inferiore.

Evoca non morti

1° livello
Scheletro Medio
Zombi Piccolo
2° livello
Zombi Medio
Scheletro Grande
3° livello
Zombi Grande
Ghoul
Scheletro Enorme
4° livello
Allip
Ghast
Zombi Enorme
5° livello
Mummia
Ombra
Wight
Progenie vampirica

Fato altalenante

Illusione (Trama)
Livello: Chr 4 (Beshaba)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 24 m
Effetto: Otto cubi con spigolo di 3 m che si estendono dalla posizione dell'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riempie un'area di un'illusoria foschia nera e raccapricciante, che somiglia vagamente a migliaia di sottili tentacoli striscianti.

L'incantatore, insieme ad una creatura che egli tocca, è immune agli effetti di questo incantesimo e riesce a vedere attraverso la foschia senza alcuna difficoltà. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore decide se la foschia rimane ferma o si allontana da lui di 3 metri ad ogni round.

La foschia oscura ogni tipo di visione, incluso la scurovisione, oltre il metro e mezzo. Una creatura entro questo limite ha metà occultamento (gli attacchi hanno la probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature molto più distanti hanno occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e l'attaccante non può ricorrere alla vista per localizzare il bersaglio).

Un vento moderato (17+ km/h) disperde la nube in 4 round, un vento forte (33,6+ km/h) disperde la foschia in 1 round.

Inoltre le creature all'interno dell'area devono effettuare dei tiri salvezza sulla Volontà o essere frastornate fintantoché rimangono immerse nella nebbia.

L'incantesimo non funziona sott'acqua.

Fato propizio

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 7 (Tymora)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore circonda il soggetto con un'aura che lo guarisce immediatamente nel caso in cui subisca un attacco mortale (che riducesse i suoi punti ferita a -10 o ancor meno). Quando si verifica tale evento, l'incantesimo *fato propizio* interviene attivando immediatamente sul bersaglio un incantesimo *guarire*. Nel caso in cui l'attacco avesse procurato un danno che tale incantesimo è in grado di guarire (malattia, danni ai punti ferita, danni temporanei di caratteristica o veleno), il bersaglio non muore. Al contrario se l'attacco fosse del tipo che l'incantesimo *guarire* non riesce ad annullare (come ad esempio risucchio di caratteristica, invecchiamento, livelli negativi, *disintegrazione* o effetti mortali), in quel caso l'incantesimo *fato propizio* non sarà in grado di evitare la morte al beneficiario.

Se viene lanciato su una creatura non morta, utilizzerà un incantesimo *ferire* invece di quello *guarire*.

Fauci del caos

Abiurazione [Caotico]
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Emanazione del raggio di 4,5 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

L'incantatore crea un'area aperta di torbida energia vermiglia somigliante ad un'enorme bocca. Questo campo energetico ha i seguenti effetti su qualunque cosa venga in contatto con esso o entri al suo interno:

Primo, tutte le creature tranne l'incantatore subiscono 1 danno da forza per livello dell'incantatore. La resistenza agli incantesimi si applica al danno (ma non agli altri effetti dell'incantesimo). Quanti sono colpiti devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ad ogni round. Il superamento del tiro salvezza dimezza il danno per quel round.

Secondo, l'energia caotica rende difficile concentrarsi. Qualsiasi attività che richiede concentrazione (come lanciare un incantesimo o usare capacità magiche) richiede il superamento di una prova di Concentrazione (CD 25 + livello dell'incantesimo).

Le creature del sottotipo caotico non subiscono alcun danno da questo incantesimo, anche se vengono raggiunte normalmente dai suoi altri effetti.

Componente materiale: Un osso mascellare completo di denti.

FAUCI DEL LUPO

Trasmutazione
Livello: Drd 4
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Creazione di uno o più lupi
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore trasforma piccole statuette di legno intagliate a forma di lupo, in lupi veri (uno per ogni due livelli dell'incantatore) che compaiono frapponendosi tra lui e i suoi avversari. I lupi agiscono autonomamente ma obbediscono ai comandi mentali dell'incantatore. Sono normali sotto ogni aspetto tranne per il fatto che hanno una resistenza agli incantesimi pari a 13 e la capacità speciale della presenza terrificante (vedi *Manuale dei Mostri*). Alla fine dell'incantesimo i lupi ridiventano statuette.

Focus: La statuetta di un lupo per ogni lupo creato.

FAVORE DI ILMATER

Necromanzia
Livello: Chr 4 (Ilmater), Pal 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Creatura consenziente
Durata: 1 minuto per livello o istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo ha due effetti possibili.

Tempra divina: Il bersaglio diviene immune ai danni debilitanti, agli effetti di charme, alle compulsioni e agli attacchi che funzionano infliggendo dolore. Qualsiasi attacco (sia che sia presente sul bersaglio quando l'incantesimo viene lanciato, oppure che avviene dopo il lancio) che provoca questi effetti o che rendono il bersaglio frastornato, esausto, affaticato, nauseato, barcollante o stordito, sono sospesi per l'intera durata dell'incantesimo (provocando il risveglio, se il bersaglio era privo di sensi a causa di uno di questi effetti). Il bersaglio rimane cosciente da -1 a -9 punti ferita e può effettuare un'azione parziale quando si trova in questa condizione. Questa variante dell'incantesimo dura 1 minuto per livello. Quando l'incantesimo termina, qualsiasi effetto sospeso dall'incantesimo che sarebbe altrimenti rimasto attivo (come ad esempio l'affaticamento, che in genere necessita di 8 ore di riposo) ritorna. Gli effetti la cui durata scade nell'arco di tempo dell'incantesimo non saranno ripristinati al termine di questo.

Patto del martirio: Il bersaglio e l'incantatore si scambiano l'intero ammontare dei rispettivi punti ferita. L'incantesimo ha effetto solo nel caso in cui l'incantatore possieda punti ferita in numero superiore a quelli del bersaglio all'atto del lancio dell'incantesimo. Se il bersaglio avesse perso i sensi o fosse morente, l'incantatore perderebbe i sensi e diverrebbe morente. Se il bersaglio fosse privo di sensi ma stabilizzato, lo diverrebbe l'incantatore. L'incantesimo trasferisce solo i punti ferita effettivi, ma non quelli temporanei. Il bersaglio non può superare il proprio ammontare massimo di punti ferita; qualsiasi punto in eccesso andrebbe perduto.

Quei chierici e paladini non appartenenti al culto di Ilmater, chiameranno quest'incantesimo col nome della loro divinità, ad esempio *favore di Torm*.

FEDE GUARITRICE

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 1, Gne 1, Pal 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quando impone la mano sopra una creatura vivente, l'incantatore trasferisce su di essa energia positiva in grado di curare 8 punti ferita +1 punto ferita per livello dell'incantatore (fino a +5). L'incantesimo ha effetto solo su creature aventi il medesimo patrono dell'incantatore. Non ha effetto pertanto su di un bersaglio senza patrono, o con un patrono diverso, anche se il bersaglio potrebbe essere normalmente ferito dall'energia positiva.

FILATTERIO MAGICO

Trasmutazione
Livello: Chr 5 (Mystra)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Pergamena toccata
Durata: Permanente finché non è attivato
Tiro salvezza: Nessuno (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore stabilisce una serie di circostanze per l'attivazione di una pergamena designata cosicché, al verificarsi di tali condizioni, l'incantesimo contenuto nella pergamena viene lanciato come se l'incantatore utilizzasse un'azione standard per lanciarlo personalmente. Se la pergamena contiene un incantesimo non presente nella lista dell'incantatore, questo non verrà lanciato al verificarsi delle circostanze attivanti e la magia del *filatterio magico* si dissolverà.

Si applica qualsiasi limitazione contemplata nel leggere una pergamena (come un punteggio minimo alle caratteristiche o una prova del livello dell'incantatore necessaria), in mancanza di tali parametri la magia del *filatterio magico* si dissolverà.

Le condizioni necessarie per rendere effettivo l'incantesimo devono essere chiare, anche se può trattarsi di condizioni generiche. Ad esempio, un *filatterio magico* con una pergamena di *respirare sott'acqua* potrebbe stabilire che ogniqualvolta il soggetto venga spinto o si ritrovi in altro modo sommerso in acqua, o in un liquido simile, la pergamena di *respirare sott'acqua* entri subito in azione. Se sono fissate condizioni contorte o complicate, il *filatterio magico* chiamato in causa potrebbe fallire. La pergamena è attivata dalle sole condizioni di applicazione, a prescindere dal volere contingente dell'incantatore.

La pergamena in tal modo preparata deve essere legata al braccio o alla fronte dell'incantatore (di solito arrotolata ben stretta o sistemata in un contenitore adatto) e si consi-

dera come un bracciale o una fascia in termini di limitazione di spazio per gli oggetti magici. L'incantesimo della pergamena non può essere di livello superiore a un terzo del livello dell'incantatore (arrotondato per difetto, massimo di 5° livello). Deve essere inoltre del tipo che agisce sull'incantatore, oltre a ciò le condizioni di attivazione devono esser esplicitate come nel caso dell'incantesimo *contingenza*.

Se il *filatterio magico* viene in possesso di un'altra persona, la sua magia finisce. L'incantatore può recuperarlo senza incorrere in penalità, ma se lascia passare 24 ore prima di tornare ad indossarlo, la sua magia finisce. Il fatto che questo incantesimo termini, non compromette l'incantesimo della pergamena.

FIOTTO ACIDO

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un dardo acido
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scaglia una piccola sfera acida contro il bersaglio. Per mettere a segno il tiro dovrà superare un attacco di contatto a distanza. Se lo fallisce non vi sarà alcun effetto di spruzzo. L'incantesimo infligge 1d3 danni da acido.

FIOTTO DI VIPERE

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Effetto: 1d4+3 creature evocate
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo evoca 1d4+3 vipere (serpenti) di taglia Media, immonde (CM) o celestiali (CB), che fuoriescono dalla bocca dell'incantatore per attaccare i suoi nemici. A partire dal round in cui l'incantatore completa l'incantesimo, egli è in grado di sputare fuori un certo numero di vipere fino al raggiungimento del numero evocato dall'incantesimo. Può sputare tre vipere come azione standard oppure una vipera come azione equivalente al movimento. Le vipere atterrano ai suoi piedi e agiscono, al turno dell'incantatore, come le creature evocate da un incantesimo *evoca mostri*.

Finché l'incantatore non ha "emesso" tutti i serpenti evocati dall'incantesimo, non sarà in grado di parlare, di lanciare incantesimi con componenti verbali, né di attivare oggetti che richiedano l'uso della parola. I serpenti non sono realmente presenti nella bocca dell'incantatore, quindi non interferiscono con la sua respirazione. Alla fine dell'incantesimo, scompaiono tutti, mentre quelli non "sputati" sono persi.

Componente materiale: La pelle di un serpente.

FORMA IMMONDA

Trasmutazione [Male]
Livello: Mag/Str 6 (Mago Rosso)
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto per livello

L'incantesimo funziona come *autometamorfosi* (vedi alla voce *autometamorfosi*, pagina 180 del *Manuale del Giocatore*), tranne per le indicazioni prima riportate e per le ulteriori che seguono. L'incantatore è in grado di assumere le sembianze di una qualsiasi creatura immonda, demone o diavolo che possa essere evocato tramite un incantesimo *evoca mostri I-V*. Non può però assumere forme molteplici con l'uso singolo dell'incantesimo, ma acquista tutte le capacità straordinarie, magiche e soprannaturali della creatura. Il tipo dell'incantatore cambia in esterno e quegli incantesimi ed effetti che feriscono o difendono gli esterni malvagi agiscono pure su di lui. Un incantesimo in grado di bandire l'incantatore dal suo piano di esistenza pone fine a *forma immonda* e lascia l'incantatore barcollante per 1 round per livello dell'incantatore, ma non lo spedisce su un altro piano di esistenza.

Componente materiale: L'osso di una qualsiasi creatura immonda, mezzo-immonda, demone o diavolo.

VIPERE

Vipera Immonda: GS 1; esterno di Taglia Media; DV 2d8; pf 9; Iniz +3; Vel 6 m, Scalare 6 m, Nuotare 6 m; CA 16 (a contatto 13, colta alla sprovvista 13); Att +4 mischia (1d4-1 e veleno, morso); AS Veleno, punire il bene; QS olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo e al fuoco 5, RI 4; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +1; For 8, Des 17, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Osservare +9 Scalare +11; Arma Preferita (morso).

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra CD 11; 1d6 Cos/1d6 Cos.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno la vipera immonda può infliggere +2 danni contro un avversario buono.

Vipera Celestiale: GS 1; esterno di Taglia Media; DV 2d8; pf 9; Iniz +3; Vel 6 m, Scalare 6 m, Nuotare 6 m; CA 16 (a contatto 13, colta alla sprovvista 13); Att +4 mischia (1d4-1 e veleno, morso); AS Veleno, punire il male; QS olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità 5, RI 4; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +1; For 8, Des 17, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Osservare +9 Scalare +11; Arma Preferita (morso).

Veleno (Str): Ferimento, tiro salvezza sulla Tempra CD 11; 1d6 Cos/1d6 Cos.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno la vipera immonda può infliggere +2 danni contro un avversario malvagio.

FORZA DELLA PIETRA

Trasmutazione
Livello: Pal 2 (Moradin)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello

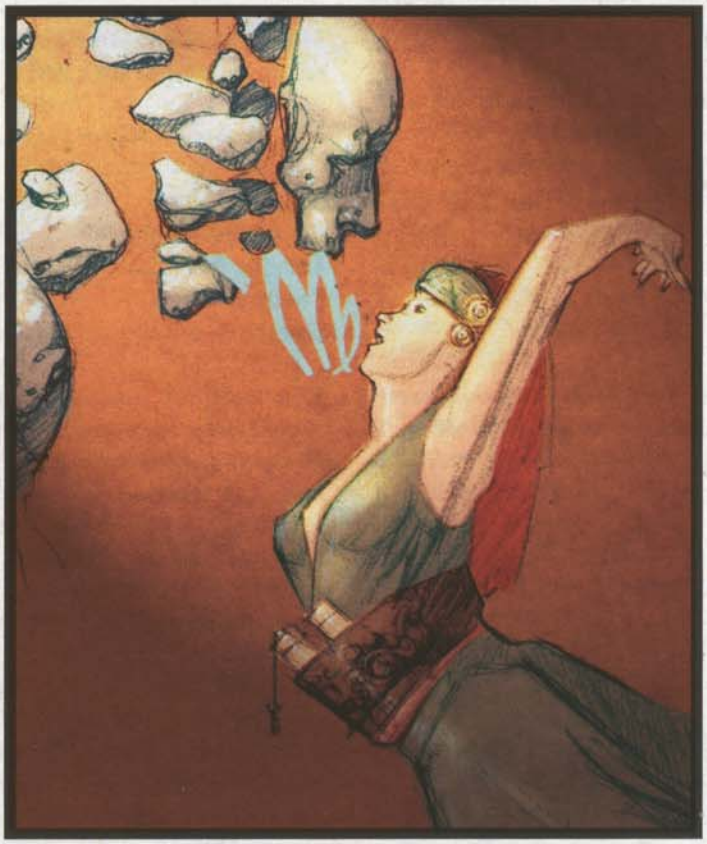
L'incantatore diventa più forte. L'incantesimo conferisce un bonus di potenziamento alla Forza di 1d4+1 punti, aggiungendo i normali vantaggi ai tiri per colpire in mischia, ai tiri per il danno in mischia e agli altri usi del modificatore di Forza. Se mai l'incantatore dovesse perdere contatto con il suolo, l'incantesimo terminerebbe istantaneamente. Pertanto egli non può saltare, fare acrobazie, caricare, correre o muoversi superando la sua velocità in un round (poiché tali azioni farebbero sollevare entrambi i suoi piedi dal suolo), senza spezzare l'incantesimo. Un muro o un soffitto di pietra naturale si considera, ai fini del presente incantesimo, come suolo (per cui l'incantatore potrebbe scalare la parete di una caverna senza perdere l'incantesimo).

FOSCHIA OMICIDA

Invocazione [Fuoco]
Livello: Drd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una nube che si diffonde in un raggio di 9 m, alta 6 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una nube di vapore ustionante che si sposta in linea retta, allontanandosi da lui ad una velocità di 3 metri. Chi viene investito dalla nube subisce 2d6 danni ed è accecato permanentemente. Se una creatura all'interno dell'area supera un tiro salvezza sui Riflessi, subisce solo la metà dei danni e non viene accecata. Le creature che rimangono dentro la nube subiscono 1d6 danni ad ogni successivo round di esposizione. Possono effettuare un tiro salvezza ad ogni round per evitare gli effetti della nube.

Qualsiasi creatura al suo interno ha un quarto di occultamento. Il vento non modifica la direzione o la velocità della nube. Tuttavia un vento moderato (17+ km/h) disperde la nube in 4 round ed un vento forte (33,6+ km/h) in 1 round.



Frantuma pietra

FRANTUMA PIETRA

Invocazione [Sonoro]
Livello: Brd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un oggetto o una creatura di pietra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto) oppure Tempra dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto) oppure Sì

L'incantatore dirige verso un oggetto o una creatura di pietra un'unica nota del giusto tono, mandandolo in frantumi.

Il bersaglio non può avere un peso superiore a 0,9 kg per livello dell'incantatore. Chiunque si trovi entro 1,5 metri dall'oggetto che esplode, subisce 1 danno per livello dell'incantatore (massimo 15 danni). Non si applicano tiri salvezza. Indirizzato contro una creatura di pietra (di qualsiasi peso), *frantuma pietra* infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6), permettendo un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni.

FRANTUMA SUOLO

Invocazione [Sonoro]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 4,5 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una forte vibrazione, con un suono monotono e strozzato che si amplifica in un crescendo molesto prima di svanire. Le creature e gli oggetti dell'area subiscono 1d4 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 10d4) e possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni. Se il pavimento dell'area è fatto di pietra, legno, ghiaccio o di materiali anche più friabili, sarà polverizzato fino ad una profondità di 15 centimetri, lasciando detriti polverosi, schegge di legno o frammenti di ghiaccio a seconda del caso. Qualunque creatura che si sposta su una tale superficie si muoverà alla metà della sua normale velocità.

Focus: Le miniature di un martello e di una campana.

FRENESIA DEL SANGUE

Trasmutazione
Livello: Drd 2
Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello

L'incantatore entra in uno stato di ira simile a quella di un barbaro, ma meno efficace. L'ira gli conferisce un bonus di +2 alla Forza e alla Costituzione e un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà. Subisce inoltre una penalità di -1 alla CA. I punti bonus assegnati alla Costituzione aumentano i punti ferita dell'incantatore di 1 per livello, ma questi stessi punti ferita svaniscono al termine dell'incantesimo. Per il resto, l'effetto è identico a quello dell'ira barbarica (vedi a pagina 24 del *Manuale del Giocatore*). Non è consentito usare abilità che richiedano concentrazione o pazienza, inoltre, quando l'incantesimo si esaurisce, l'incantatore si sentirà affaticato per tutta la durata di quell'incontro.

FRUSTATA MISTICA

Invocazione [Elettricità, Male]
Livello: Chr 3 (Bane)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una frusta elettrica
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una lunga frusta di energia rossa che si diparte dalle sue mani senza mai ferirlo. Manovra quest'arma con competenza e come se si trattasse di una frusta reale. I suoi attacchi si considerano attacchi di contatto a distanza. La frusta infligge 1d8 danni da elettricità +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +5). Trattandosi di un'arma immateriale, non si applica il modificatore di Forza dell'incantatore. Una creatura colpita dalla frusta deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere stordita per 1 round.

Se la frustata colpisce il bersaglio, l'incantatore può lasciare la presa e avere così le mani libere mentre essa continua automaticamente ad attaccare il bersaglio. La frusta attacca ricorrendo al valore di attacco base dell'incantatore, ma può attaccare autonomamente solo una volta al round. Se il bersaglio perdesse conoscenza, morisse o fosse distrutto, la frusta tornerebbe in mano all'incantatore alla sua prossima azione. Se l'incantatore non la afferra nel round in cui ritorna, essa si dissolve, diversamente può essere utilizzata contro un'altra creatura rispettando i medesimi parametri.

FUOCO OSCURO

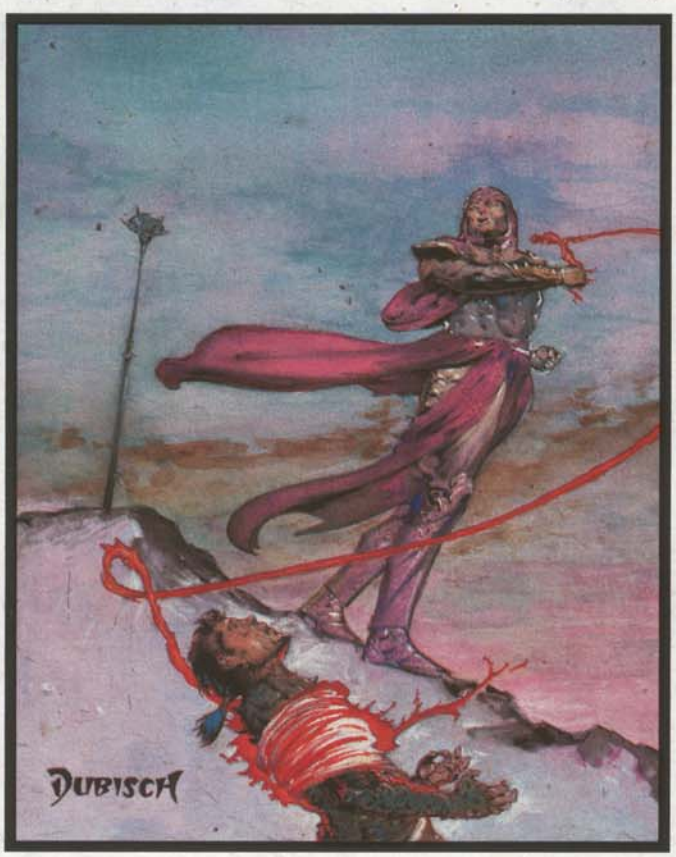
Invocazione [Fuoco]
Livello: Chr 3 (pantheon drow)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una fiammata nel palmo dell'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Fiamme oscure compaiono nella mano dell'incantatore che può lanciarle oppure usarle per toccare i nemici. Le fiamme appaiono nella sua mano aperta senza ferirlo e senza intaccare il suo equipaggiamento. Non emettono luce ma producono lo stesso calore del fuoco reale.

L'incantatore può colpire gli avversari con un attacco di contatto in mischia, procurando 1d4 danni da fuoco +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10), oppure, in alternativa, può scagliare le fiamme fino ad una distanza di 36 metri come si trattasse di un'arma da lancio. Così facendo sferra un attacco di contatto a distanza (senza alcuna penalità relativa al raggio di azione) e infligge lo stesso danno di un attacco in mischia. Non appena scaglia le fiamme che ha in mano, ne compaiono subito altre.

Il *fuoco oscuro* risulta invisibile ma può essere visto attraverso la scurovisione esattamente come una fiamma normale si vede nell'oscurità (ciò significa che *fuoco oscuro* può essere usato come un segnale o un fuoco di segnalazione per quelle creature dotate di scurovisione).

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.



Frustata mistica

FURENTE CASTIGO DI NYBOR

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 8 (Mago Rosso)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Furente castigo di Nybor è la versione ancora più potente di *aspro rimbrotto di Nybor*. Causa dolore straziante e violente convulsioni. Il bersaglio dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra o morirà all'istante. Se riesce a sopravvivere riceve un tiro salvezza sulla Volontà per evitare ulteriori effetti. Se non lo supera sarà frastornato per 1d4 round e subirà una penalità di -4 ai tiri salvezza per tutta la durata dell'incantesimo.

Focus: Una frusta.

Illustrazione di Michael Dubisch

GARBATO PROMEMORIA DI NYBOR

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 1 (Mago Rosso)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 2 round
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo era piuttosto popolare tra i sorveglianti degli schiavi e tra quanti desideravano che i loro servitori lavorassero un po' più svelti. I Maghi Rossi lo utilizzano adesso come un incantesimo di combattimento. Il soggetto prova un dolore acuto che lo rende frastornato per 1 round (nessuna azione, ma può difendersi normalmente dagli attacchi). Subisce una penalità di -1 agli attacchi, ai tiri salvezza e alla maggior parte delle prove per tutta la durata dell'incantesimo; tuttavia riceve pure un bonus di circostanza +2 alla Forza.

Focus: Una bacchetta di legno lunga almeno 30 centimetri.

GENERALE DEI NON MORTI

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 8 (Velsharoon)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 giorno per livello

Gloria del martire

L'incantatore aumenta il numero di Dadi Vita dei non morti sotto il suo controllo. Sommare il proprio livello di incantatore moltiplicato 10 al limite di Dadi Vita posseduti per controllare i non morti. Quando la durata dell'incantesimo si esaurisce, l'incantatore perde il controllo dei non morti extra come se vi avesse rinunciato volontariamente.

GIUSTA COLLERA

Trasmutazione
Livello: Pal 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Invocando il potere della propria divinità, l'incantatore si carica di energia positiva. Ottiene 1d4 punti ferita temporanei per livello dell'incantatore (massimo 10d4), un bonus all'armatura naturale +2, un bonus di potenziamento alla Forza +2, un bonus di potenziamento alla Destrezza +2 e un bonus sacro +2 ai tiri salvezza sulla Tempra. Qualsiasi creatura non morta lo colpisca con il proprio corpo, gli infligge danno normalmente, ma allo stesso tempo subisce 1 danno dall'energia positiva, come si trattasse dell'incantesimo *cura ferite minori*.

GLORIA DEL MARTIRE

Abiurazione
Livello: Pal 4 (Ilmater)
Componenti: V, S, F, FD
Bersaglio: Una creatura per livello

Funziona come *scudo su altri*, tranne per quanto sopra indicato. Tutte le creature sono legate all'incantatore che subisce in tal modo metà dei loro danni.

Se l'incantatore morisse mentre l'incantesimo è ancora attivo, questo cesserebbe in un'esplosione di energia positiva capace di guarire 1d8 punti ferita ad ogni creatura legata all'incantatore.

GRANDE TUONO

Invocazione [Sonoro]
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 1,5 m per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un forte rumore equivalente al boato di un tuono e la relativa onda d'urto. L'incantesimo ha tre effetti: primo, tutte le creature presenti nell'area devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per evitare di essere stordite per 1 round. Secondo, le creature devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o essere assordate per 1 minuto. Terzo, devono superare un tiro salvezza sui Riflessi o cadere prone.

Focus: Una campanella di ferro.

GREMBO TERRESTRE

Abiurazione
Livello: Drd 4, Hat 4, Rgr 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e una creatura per livello
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

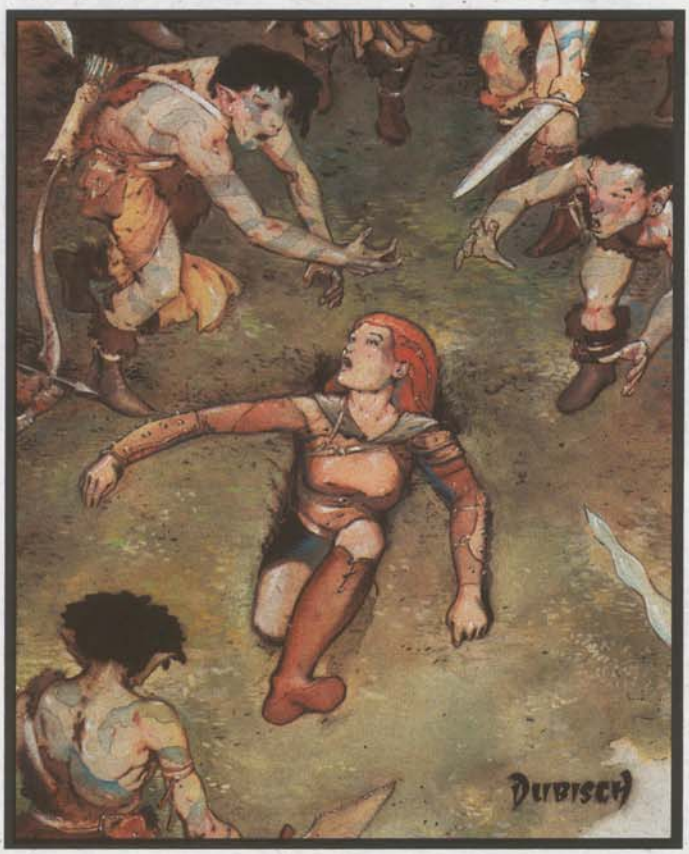
L'incantatore viene inghiottito da una sacca protettiva che si apre nel terreno sopra cui si trovava. Quanti gli stanno intorno

lo vedono sprofondare nella terra come se questa si aprisse per ingurgitarlo. L'incantatore non è in grado di entrare in un *grembo terrestre* trovandosi su una pietra o su una roccia, ma solo attraverso un suolo dissodabile. Il *grembo terrestre* tiene al sicuro l'incantatore 3 metri sotto la superficie. Chiunque si trovi al suo interno infatti non può essere intercettato dagli incantesimi di divinazione di 4° livello o inferiori.

L'incantatore ha la possibilità di portare seco nel *grembo terrestre* una creatura per ogni suo livello. Tutte le creature designate devono mantenere un contatto fisico (ad esempio tenendosi per mano).

All'interno di un *grembo terrestre* l'incantatore è in grado di respirare, ma lo spazio angusto non gli permette di lanciare incantesimi con componenti somatiche. È in grado di comunicare con chiunque lo accompagni, ma non riuscirà più a sentire o vedere ciò che accade sulla superficie senza ricorrere alla magia.

L'incantatore è in grado di porre fine all'incantesimo, non così coloro che lo accompagnano. Scaduto il tempo dell'incantesimo, quanti si trovano all'interno del *grembo terrestre* ritornano nel posto in cui si trovavano prima che l'incantesimo entrasse in azione.



Grembo terrestre

GRIDO DI AVVERTIMENTO

Trasmutazione [Sonoro]
Livello: Pal 1 (Arvoreen)
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vedi testo
Area: Vedi testo
Durata: 1 round (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore pronuncia fino a cinque parole, che vengono magicamente amplificate tanto da essere udite da tutte le creature in ascolto entro un raggio di 800 metri. Quanti si trovano entro tale portata odono le parole dell'incantatore al volume con cui egli le pronuncia. L'incantesimo non danneggia quanti lo ascoltano e non è in grado di trasmettere effetti magici (quali il canto di un'arpia, gli incantesimi sonori o gli effetti di charme), sebbene una creatura già sotto un effetto magico (come quello di *suggestione*) potrebbe rispondere ad una parola ad attivazione non magica veicolata dal *grido di avvertimento*.

GUARDIA DI FERRO SUPERIORE

Abiurazione
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore, o la creatura da lui toccata, è immune al metallo non magico o a quello magico con un bonus di potenziamento inferiore a +3. Gli oggetti metallici lo attraversano ed egli può camminare attraverso le barriere metalliche come ad esempio le sbarre di ferro. Gli incantesimi, le capacità magiche e gli effetti soprannaturali agiscono normalmente su di lui. Se l'incantesimo dovesse aver termine mentre del metallo si trova nel corpo dell'incantatore, l'oggetto sarebbe sbalzato fuori dal suo corpo (o l'incantatore fuori dall'oggetto qualora si trattasse di un oggetto inamovibile, come appunto una serie di sbarre di ferro). Tanto l'incantatore quanto l'oggetto subirebbero 1d6 danni (non si considera la durezza dell'oggetto per determinare il danno da esso procurato).

Poiché l'incantatore è in grado di attraversare i metalli, può ignorare i bonus all'armatura derivanti dalle armature metalliche degli avversari che egli attacca senz'armi.

Componente materiale: Uno scudo minuscolo di legno, vetro o cristallo.

Focus: Una piccola noce adamantina del valore di 100 mo.

GUARDIA SCHELETRICA

Necromanzia [Male]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una o più ossa delle dita
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea dalle ossa delle dita un certo numero di scheletri a lui fedeli. Tutti gli scheletri sono di taglia Media e hanno le normali statistiche relative alla loro tipologia descritte nel *Manuale dei Mostri*, tranne per il fatto che i Dadi Vita effettivi concernenti lo scacciare equivalgono al livello di classe dell'incantatore. Gli scheletri influiscono sul numero di Dadi Vita dei non morti che l'incantatore è in grado di controllare. Egli può creare uno scheletro per ogni livello dell'incantatore.

A differenza dell'incantesimo *animare morti*, questi scheletri tendono a rimanere entro 18 metri di distanza dall'incantatore. Se questi si allontanasse ulteriormente, gli scheletri rimarrebbero inerti fino al suo ritorno.

Componente materiale: L'osso di un dito e una gemma d'onice del valore di 50 mo per ogni scheletro da creare. Se l'osso del dito proviene da una creatura di taglia Media, lo scheletro plasmato da quell'osso sarà una creatura di taglia Media.

GUSCIO DI TARTARUGA

Abiurazione
Livello: Drd 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un guscio di tartaruga del diametro di 1,5 m
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un grande guscio di tartaruga emisferico del diametro di 1,5 metri. Esso ha 100 punti ferita, durezza 10 e può galleggiare se viene ribaltato sul dorso. L'incantatore è in grado di spostarlo come se pesasse solo 4,5 kg. Per chiunque altro il suo peso sarà di 225 kg. Riesce a reggersi da solo in verticale, fornendo fino a nove decimi di copertura da una metà del campo di battaglia, oppure può essere un riparo sotto cui l'incantatore può rifugiarsi. L'orientamento del guscio può essere modificato come azione standard senza provocare un attacco di opportunità.

Dietro (o sotto) il guscio possono trovar posto fino a quattro creature Piccole, due creature Medie oppure una creatura Grande.

Focus: Il guscio integro di una tartaruga.

Guscio di tartaruga

IMMAGINE TRAVIANTE

Illusione (Finzione)
Livello: Rgr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Una finzione che riproduce l'incantatore e tutti i suoi alleati distanti da lui non più di 15 metri
Durata: 10 minuti per livello (I)

Al fine di sventare imboscate, l'incantatore proietta un'immagine gemella di sé e dei propri compagni.

Questo incantesimo crea un'illusione completa di effetti visivi, sonori, olfattivi, strutturali e climatici. L'immagine riproduce con esattezza le mosse dell'incantatore e di chi gli è vicino entro una distanza di 15 metri. Se poi esiste una profonda differenza tra le caratteristiche del terreno illusorio e quello reale, oppure se uno qualsiasi dei personaggi intraprende un'azione che l'illusione non è in grado di duplicare (per esempio, arrampicarsi su di un albero che invece manca nell'illusione riprodotta), quanti osservano l'immagine duplicata ricevono automaticamente un tiro salvezza. Inoltre, chiunque si sposti al di fuori del raggio di azione dell'incantesimo scomparirà dall'immagine traviante.

IMPRONTE RECENTI

Divinazione
Livello: Ear 3, Rgr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello

L'incantatore individua le tracce come se fossero state appena lasciate. Deve dapprima notarle normalmente superando una prova di Cercare o di Conoscenza delle Terre Selvagge, ma il presente incantesimo elimina qualsiasi penalità nel seguire delle tracce dovuta al passare del tempo o ad una eventuale pioggia caduta dopo che le impronte sono state lasciate. Questo incantesimo non ha effetto su tracce che risalgono a più di trenta giorni addietro.

INDIVIDUAZIONE DEI CROCEVIA

Divinazione
Livello: Brd 0, Drd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 18 m oppure 1,6 km (vedi testo)
Area: Un quarto di cerchio che si emana dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione
Durata: Concentrazione fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Se la sua visibilità non è ostacolata, l'incantatore è in grado di vedere i crocevia magici entro un raggio di 18 metri. Ai suoi occhi il crocevia magico appare come un'ombra bluastra a forma di X proiettata al suolo. L'incantatore lo riconosce come tale senza essere eventualmente fuorviato da crocevia falsi o illusori. L'incantesimo *individuazione dei crocevia* non fornisce alcuna informazione sul punto di arrivo del sentiero nascosto.

Se il crocevia più vicino dista meno di 1,6 km, ma la visuale è ostacolata dalla distanza o da barriere, l'incantatore sarà comunque in grado di percepire la direzione generale.

Ad ogni round potrà voltarsi per tentare di individuarlo in una nuova direzione. Per ulteriori informazioni sui crocevia si rimanda al capitolo precedente.

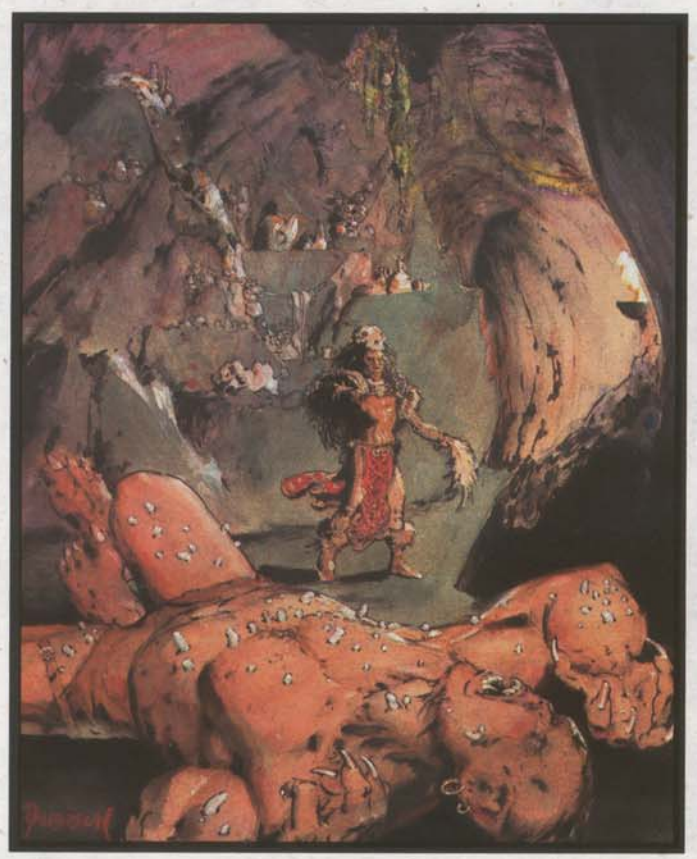
INDURIRE

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto di volume non superiore a 270 dm³

per livello (vedi testo)
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo aumenta la durezza dei materiali (vedi Tabella 8-12: "Durezza e punti ferita di sostanze", a pagina 136 del *Manuale del Giocatore*). La carta diventa più dura da strappare, il vetro più duro da rompere, il legno più elastico e così di seguito. Per ogni due livelli dell'incantatore, aggiungere 1 punto di durezza al materiale designato dall'incantesimo. Tale durezza aumenta esclusivamente la resistenza del materiale al danno, ma niente di più. Ad esempio, una spada lunga (considerare l'acciaio come ferro, durezza base 10), raggiunta da un incantesimo *indurire* lanciato da un incantatore di 12° livello, avrebbe una nuova durezza pari a 16 per ignorare i danni causati da qualcuno che ricorre al talento Spaccare l'Arma Potenziato. I punti ferita della spada, i modificatori all'attacco e al danno e altri fattori rimarrebbero inalterati. L'incantesimo *indurire* non condiziona in alcun modo la resistenza ad altre forme di trasformazione. Il ghiaccio continuerà a sciogliersi, carta e legno bruceranno ancora, la roccia sarà sempre trasformabile in fango attraverso l'incantesimo appropriato, e via dicendo.

Questo incantesimo agisce su di un massimo di 270 dm^3 per livello dell'incantatore. Se viene lanciato su di un metallo o un minerale, il volume dell'incantesimo si riduce a 27 dm^3 per livello.



Infestazione di vermi

INFERNO

Trasmutazione [Fuoco]
Livello: Drd 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa sì che una creatura bruci tra le fiamme. Gli indumenti del soggetto, i suoi oggetti, i suoi capelli e le sue carni bruciano atrocemente. Le fiamme infliggono 2d6 danni per round fino a quando l'incantesimo non termina o fino a quando il soggetto non riesce a spegnere il fuoco. Gli oggetti non magici e infiammabili trasportati dal bersaglio falliscono automaticamente i tiri salvezza per resistere al danno. L'incantesimo non ha effetto sulle creature sprovviste di indumenti, oggetti, capelli e carni infiammabili.

Dopo il primo round il bersaglio può intraprendere un'azione di round completo per tentare di spegnere le fiamme prima di subire ulteriori danni. Per riuscirvi deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15). Rotolarsi a terra conferisce al personaggio un bonus di +2. Gettarsi in un lago o spegnere magicamente il fuoco estingue automaticamente le fiamme.

Componente materiale: Un grumo di cera d'api.

INFESTAZIONE DI VERMI

Necromanzia
Livello: Drd 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per ogni 2 livelli
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Superando un attacco di contatto in mischia, l'incantatore infesta il bersaglio di vermi che infliggono 1d4 danni temporanei alla Costituzione ad ogni round. Il soggetto deve effettuare un nuovo tiro salvezza sulla Tempra ad ogni round che, se superato, pone fine all'incantesimo.

L'infestazione può essere rimossa con un incantesimo *cura malattie* o *guarire*.

Componente materiale: Una manciata di mosche essiccate.

INQUIETUDINE

Abiurazione [Sonoro]
Livello: Brd 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una canzone o una poesia dell'incantatore infonde nel bersaglio una sensazione di paranoia. Il bersaglio colpito riduce i propri movimenti per evitare qualsiasi contatto fisico, persino con i propri alleati. Se attaccato in mischia e impossibilito a fuggire, ricorrerà all'opzione di difesa totale.

INTERDIZIONE DI FORZA

Abiurazione [Forza]
Livello: Chr 3 (Helm), Pal 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una sfera di forza trasparente e immobile centrata sulla sua posizione. La sfera è luminosa e diffonde la sua luce entro un raggio di 1,5 metri. L'incantatore e i suoi alleati possono entrarvi a piacere.

Qualsiasi altra creatura che cercasse di penetrare nella sfera dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Volontà, o non sarà in grado di oltrepassare i confini segnati dalla sfera stessa. Una creatura può abbandonare l'area liberamente, ma avrà bisogno di superare un tiro salvezza sulla Volontà per rientrarvi, anche se si dovesse trattare dello stesso incantatore o di uno dei suoi alleati. Le creature che si trovano all'interno dell'area quando l'incantesimo viene lanciato non vengono automaticamente espulse.

L'*interdizione di forza* non impedisce agli oggetti o agli incantesimi di penetrare all'interno della propria area, per cui è possibile per due creature che si trovano l'una dentro, l'altra fuori di essa, combattere senza incorrere in penalità (sebbene tutte le creature che ricorrono ad attacchi senz'armi e ad armi naturali debbano sempre effettuare il loro tiro salvezza sulla Volontà ad ogni round perché i loro attacchi abbiano la possibilità di penetrare l'*interdizione di forza*).

INVOLUCRO ACIDO DI MESTIL

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore si rinchiude all'interno di un involucro fluido e acido che non lo ferisce. Al suo interno può respirare normalmente e lanciare incantesimi. Qualsiasi creatura che lo colpisca col proprio corpo gli procurerà danni normalmente, ma riporterà al contempo 1d6 danni da acido +2 danni per livello dell'incantatore. Con questo sistema le armi aventi portata eccezionale, come le lance lunghe, non mettono a repentaglio chi le usa. L'involucro acido non protegge l'incantatore da altre forme di attacco, quali il fuoco.

Qualsiasi creatura l'incantatore stia cavalcando subisce danni per ogni round come se la si stesse toccando con una *stretta caustica*. Se la cavalcatura cercasse di disarcionarlo, l'incantatore dovrebbe effettuare una prova di Cavalcare (CD 30) ad ogni round per rimanere in sella.

Egli può inoltre effettuare attacchi di contatto in mischia come se ricorresse all'incantesimo *stretta caustica*. Se una creatura dovesse ingoiarlo, non subirebbe i danni dell'incantesimo nel caso in cui il suo stomaco infliggesse danni da acido.

Componente materiale: Una manciata di formiche di fuoco (vive o morte).

Focus: La scultura di vetro di un umanoide.

Lama nera del disastro

LAMA ASSETATA

Trasmutazione
Livello: Rgr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un'arma tagliente
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore conferisce ad un'arma tagliente un bonus di potenziamento +3. L'arma comincia ad emanare una fiammeggiante iridescenza blu, diffondendo luce come se fosse una torcia.

LAMA NERA DEL DISASTRO

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Fenditura planare a forma di spada
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una fenditura planare a forma di lama nera lunga circa 90 centimetri. La lama colpisce ogni creatura alla sua portata, secondo il volere dell'incantatore, a cominciare dal round in cui questi lancia l'incantesimo. Una volta al round la lama effettua un attacco di contatto in mischia contro il bersaglio designato. I suoi bonus di attacco corrispondono al bonus di attacco base dell'incantatore più il suo bonus all'Intelligenza o quello al Carisma (rispettivamente per maghi e stregoni).

Qualsiasi cosa la spada colpisca subisce 2d12 danni (indipendentemente dalla durezza dell'oggetto). La lama porta una minaccia di colpo critico su un tiro di 18-20 e si considera un'arma +5 allo scopo di oltrepassare la riduzione del danno. In caso di successo di un colpo critico, in aggiunta al

danno inflitto normalmente dalla lama il bersaglio subisce gli effetti di un incantesimo *disintegrazione*. La lama è in grado di oltrepassare qualsiasi barriera magica di pari o minor livello di incantesimo, ma non riesce a penetrare le zone di magia morta o un *campo anti-magia*. È in grado di danneggiare creature eteree e incorporee come fosse un effetto di forza.

La lama sferra sempre il colpo a partire dal punto in cui si trova l'incantatore. Non ottiene quindi bonus per attaccare sul fianco né aiuta un combattente ad ottenerne uno. Se la lama superasse il proprio raggio di azione, o andasse fuori dalla visuale dell'incantatore, l'incantesimo avrebbe termine. L'incantatore può indirizzare la lama per attaccare un altro bersaglio come azione standard.

Come controincantesimo a *lama nera del disastro* si può usare un incantesimo *portale*. Un incantesimo *ancora dimensionale* lanciato contro la lama automaticamente la dissolve. La lama non può essere danneggiata da attacchi fisici, però può subire l'effetto di *dissolvi magie*, di una *sfera annientatrice* oppure di una *verga della cancellazione*. La sua CA per l'attacco di contatto è pari a 13.

Lancia aculei

LAMA PERSISTENTE DI SHELGARN

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una piccola lama
Durata: 1 round per ogni 2 livelli
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa materializzare una minuscola lama di forza. La lama vola alla velocità di 12 metri e attacca qualsiasi bersaglio all'interno del suo raggio di azione, secondo il desiderio dell'incantatore, a partire dal round in cui viene lanciato l'incantesimo. La lama attacca nel turno dell'incantatore una volta ogni round, colpendo con un bonus di attacco pari alla metà del modificatore di Carisma o di Intelligenza dell'incantatore (rispettivamente per maghi e stregoni) e provocando il danno di un pugnale (inclusi portata della minaccia e moltiplicatori critici). Se anche un alleato attacca la creatura, la lama si sposta, nel turno dell'incantatore, in modo da attaccare il bersaglio ai fianchi. In quanto effetto di forza, è in grado di colpire creature eteree e incorporee. La lama ha CA pari a 14 (+2 taglia, +2 Des) e 1 punto ferita.

Ogni round successivo al primo, l'incantatore può ricorrere ad un'azione standard per indirizzare la lama verso un nuovo bersaglio, altrimenti continuerà ad attaccare sempre lo stesso. Se la creatura attaccata possiede la resistenza agli incantesimi, la resistenza è messa alla prova quando la *lama persistente di Shelgarn* colpisce la prima volta. Se la lama viene contrastata con successo, allora l'incantesimo si dissolve. In caso contrario, la lama ha il suo completo effetto normalmente sulla creatura per la durata dell'incantesimo.

Focus: Un pugnale argentato.

LAME CORPOREE

Trasmutazione
Livello: Chr 2 (Loviatar)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

Su tutto il corpo e sugli abiti dell'incantatore si producono delle escrescenze simili a pugnali. Sembrano di metallo ma in realtà non lo sono e non feriscono né interferiscono mai con i movimenti o le azioni dell'incantatore. Gli consentono di infliggere 1d6 danni perforanti (critico x2) in caso di superamento di un attacco di lotta. Le escrescenze si considerano come armi da guerra e l'incantesimo conferisce competenza nel loro utilizzo. L'incantatore può inoltre effettuare con esse un normale attacco in mischia (oppure un attacco con mano secondaria): in questo caso si considereranno quali armi leggere. L'incantatore infligge danno letale quando è coinvolto in una lotta. Qualora fosse lui ad essere attaccato in lotta, le escrescenze infliggerebbero all'avversario 2 danni. L'incantatore riceve un bonus di +4 alle prove di Artista della Fuga per liberarsi da una rete, una corda, una stretta o da un incantesimo che intrappola.

LANCIA ACULEI

Trasmutazione
Livello: Drd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round

Aculei velenosi fuoriescono dalle mani dell'incantatore che può usarli negli attacchi in mischia o a distanza.

Gli aculei provocano 1d8 danni +1 danno per ogni 2 livelli (massimo +5). Ne possono essere lanciati molti tutt'insieme, con un singolo attacco a distanza (incremento di gittata di 3 metri). Gli aculei sono velenosi (ferimento CD 18, 1d6 For/1d6 For).

LANCIARE DARDO

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un dardo da balestra dell'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore lancia questo incantesimo su un dardo da balestra che andrà a colpire il bersaglio prescelto proprio come se l'incantatore l'avesse lanciato da una balestra leggera. Qualsiasi proprietà del dardo (ad esempio capacità magiche, qualità perfetta, eccetera) o talento dell'incantatore (come Tiro Ravvicinato, Arma Focalizzata [balestra leggera] e così via) vengono applicati.

LANCIARE OGGETTO

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 1
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Un oggetto di taglia Piccolissima, posseduto dall'incantatore, pesante fino a 4,5 kg
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di far volare un oggetto Piccolissimo ad alta velocità fino ad un preciso bersaglio o luogo. L'incantesimo protegge l'oggetto da qualsiasi danno causato da questo lancio (ad esempio, un uovo non si romperebbe se fosse stato lanciato attraverso questo incantesimo, né una fiala del fuoco dell'alchimista si spaccherebbe per l'improvvisa velocità acquisita) ma non dai danni causati dall'impatto con il bersaglio.

L'incantesimo si usa di norma per lanciare oggetti pericolosi (fiale di acido, pietre del tuono e via dicendo) più lontano di quanto normalmente l'incantatore riuscirebbe a scagliarli. Con questo incantesimo è possibile lanciare in tutta sicurezza persino gli effetti magici più insoliti (come ad esempio la sfera rilucente di un incantesimo *palla di fuoco ritardata*).

LUOGOTENENTE NON MORTO

Necromanzia
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un non morto
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore investe il non morto dell'autorità di comandare gli altri non morti da lui controllati. Il bersaglio dell'incantesimo deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 5 o più. Gli altri non morti gli ubbidiranno come se si trattasse dell'incantatore in persona, il quale comunque può sempre impartire loro degli ordini scavalcando il luogotenente appena nominato.

MALEDIZIONE DELLA CATTIVA SORTE

Trasmutazione
Livello: Chr 2 (Beshaba)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore lancia una maledizione temporanea contro il bersaglio, conferendogli una penalità di -3 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità. L'incantesimo *maledizione della cattiva sorte* può essere rimosso da un incantesimo in grado di rimuovere *scagliare maledizione*.

MANO D'OMBRA

Illusione (Ombra)
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una mano di 1,5 m
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una mano fluttuante di taglia Media fatta di ombre. La mano è di colore grigio opaco, lunga 1,5 metri e, con tutte le dita aperte, altrettanto ampia. Può offrire copertura al pari di un incantesimo *mano interposta di Bigby* (fornendo solo una copertura di un mezzo), trasportare materiali come un *disco fluttuante di Tenser*, colpire gli avversari o indicare e muoversi come una normale mano.

Ha CA 18 (+6 naturale, +2 deviazione) e la metà dei punti ferita dell'incantatore. Può essere danneggiata esattamente come una *mano interposta di Bigby* e può effettuare gli stessi tiri salvezza dell'incantatore.

Mutare il compito o l'obiettivo della mano si considera un'azione standard. Essa è inoltre in grado di spostarsi ovunque entro la portata del suo raggio di azione. Se non le viene dato alcun comando, la mano seguirà l'incantatore alla sua stessa velocità, mantenendo distanza costante. Se oltrepassa il limite del raggio di azione, l'incantesimo si spezza.

Se la mano trasporta oggetti e riceve il comando di fare qualcos'altro, lascerà cadere ciò che sta reggendo per eseguire l'ordine (l'incantatore può comandarle di posare delicatamente gli oggetti come azione standard). Diversamente dal *disco fluttuante di Tenser*, non deve seguire l'incantatore ad una distanza precisa, inoltre egli può dirigerla dove desidera.

Se riceve un ordine di attacco, la mano esegue un attacco di schianto al bonus di attacco base dell'incantatore (+4 dovuto alla sua Forza 18), infliggendo 1d6+4 danni, e attaccando dalla direzione dell'incantatore. Non è in grado di eseguire nessuna azione di combattimento speciale come ad esempio spingere, lottare o sbilanciare.

MANO DELLA DIVINITÀ

Invocazione [vedi testo]
Livello: Chr 2, Gne 2, Pal 2
Componenti: V, S, FD
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo) (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore dota il soggetto di un'aura protettiva di energia divina, che gli conferisce un bonus a tutti i tiri salvezza. Se il patrono dell'incantatore è di allineamento non malvagio, si tratterà di un bonus sacro +2 e l'incantesimo sarà buono. Se il patrono fosse invece malvagio, si tratterà di un bonus profano +2 e l'incantesimo sarà malvagio.

Mano della divinità funziona solo sulle creature aventi il medesimo patrono dell'incantatore o il medesimo allineamento del patrono dell'incantatore. Se venisse lanciato su una qualsiasi creatura che non rispondesse a tali criteri, l'incantesimo non avrebbe alcun effetto.

MANO DI TORM

Abiurazione [vedi testo]
Livello: Chr 4 (Torm), Pal 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 3 m
Area: Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una zona di interdizione immobile che lascia passare quelli che condividono la sua stessa religione, e respinge tutti gli altri. L'area ha un confine scintillante visibile, sopra il quale aleggia l'immagine fantasma di una mano gigante (l'aspetto della mano dipende dal patrono dell'incantatore, per cui i chierici di Torm avranno un guanto di scintillante metallo, i chierici di Bane un guanto artigliato di metallo nero, mentre i chierici di Malar l'artiglio di una bestia).

Le creature aventi il medesimo patrono dell'incantatore, o che indossano un simbolo sacro di quella divinità, possono penetrare e muoversi all'interno dell'area di interdizione senza impedimenti. Le altre creature che provassero a penetrarvi o a spostarsi al suo interno, dovranno invece effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere stordite per 1 round. Se l'unica azione di una creatura è il tentativo di uscire fuori dall'area, la zona di interdizione non rappresenterà un ostacolo.

Chierici e paladini di divinità diverse da Torm danno a questo incantesimo il nome dei loro patroni, ad esempio *mano di Ilmater*. Il presente incantesimo prende le componenti di allineamento del patrono dell'incantatore, per cui se questi fosse un chierico di Torm, l'incantesimo sarebbe legale buono.

MANO FIAMMEGGIANTE

Invocazione [Luce]
Livello: Chr 1 (Selûne), Drd 1, Ear 1, Hat 1, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore si circonda la mano di scintillanti pagliuzze di luce, simili ad un grappolo di scintille, che si riformano continuamente. Le luci sono del colore prescelto dall'incantatore, ma non è possibile mutarlo una volta lanciato l'incantesimo. *Mano fiammeggiante* emette luce come una candela ma non riscalda né può infiammare gli oggetti.

Può essere usato come un attacco di contatto in mischia una volta per livello. Se una creatura vivente viene colpita, subisce 1d4 danni +1 danno per livello (massimo +5). Contro i non morti *mano fiammeggiante* infligge 1d6 danni +1 danno per livello (massimo +5). Non ha alcun effetto sui bersagli che non sono né creature viventi né non morti (ad esempio i costrutti).

MANO MAGICA SUPERIORE

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto fino ad un massimo di 4,5 kg per livello dell'incantatore
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore punta il suo dito verso un bersaglio ed è in grado di sollevarlo e spostarlo a distanza. Come un'azione equivalente al movimento, egli può spostare il bersaglio fino a 6 metri in qualsiasi direzione. L'incantesimo si spezzerebbe se la distanza tra l'incantatore e l'oggetto dovesse superare il raggio di azione dell'incantesimo. Una creatura che supera un tiro salvezza sulla Volontà, o è dotata di resistenza agli incantesimi, è in grado di negare gli effetti di quest'incantesimo su di sé o su un oggetto che possiede.

Il bersaglio può essere spostato in verticale, in orizzontale o in entrambe le direzioni. Ma non può essere mosso oltre la portata dell'incantatore.

Un oggetto può essere manipolato tramite telecinesi come se fosse spostato da una mano. Ad esempio una leva oppure una corda potrebbe esser tirata, una chiave girata nella toppa, un oggetto ruotato e così via, sempre che la forza richiesta rientri nei limiti di peso previsti dal presente incantesimo. L'incantatore potrebbe inoltre essere in grado di sciogliere dei nodi semplici, anche se azioni delicate come queste richiedono prove di Intelligenza (CD stabilita dal DM).

MANO TAGLIENTE DI LAERAL

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Mano dell'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore altera la struttura della propria mano fino a renderla dura e affilata come una lama. La mano acquista così un bonus di potenziamento +2 agli attacchi e ai danni degli attacchi senz'armi, inoltre l'incantatore infligge danni normali invece che danni debilitanti. Egli si considera armato e non potrà usare la mano modificata per lanciare incantesimi, mentre potrà adoperarla normalmente per tutto il resto. Il bonus di potenziamento alla mano non si applica agli attacchi di contatto in mischia.

MANTELLO DI INCANTESIMI

Abiurazione
Livello: Chr 6 (Mystra)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore protegge il bersaglio con un'aura magica efficace contro un preciso incantesimo per ogni quattro livelli posseduti dall'incantatore. Gli incantesimi non devono essere superiori al 4° livello e non deve trattarsi di incantesimi consegnati con un attacco di contatto.

Quando il soggetto diviene il bersaglio di, o si trova nell'area di un incantesimo da cui *mantello di incantesimi* lo protegge, il mantello assorbe completamente l'energia di tale incantesimo. Il soggetto può riutilizzare tale energia per due scopi.

Guarigione: Il bersaglio riceve immediatamente un incantesimo *curare* del livello dell'incantesimo assorbito, che funziona come se l'incantatore l'avesse personalmente lanciato sul bersaglio. Se questo fosse in stato di incoscienza, l'incantesimo si convertirebbe automaticamente in un *curare*.

Ricevere incantesimo: L'energia è in grado di attivare immediatamente un incantesimo sul bersaglio. L'incantatore all'atto del lancio di *mantello di incantesimi* sceglie uno degli incantesimi che ha preparato, di livello non superiore al 4°. L'incantesimo preparato non è perduto. Se il livello dell'incantesimo in arrivo è inferiore a quello scelto, il bersaglio non lo attiva. L'incantesimo che l'incantatore ha designato funziona come se lo avesse lanciato sopra il bersaglio. La durata dell'incantesimo attivato può superare quella del *mantello di incantesimi*.

Ad esempio, l'incantatore può scegliere *fulmine* come uno degli incantesimi che il *mantello di incantesimi* assorbe, e scegliere *cerchio magico contro il male* come incantesimo che il soggetto riceve, per cui ogni volta che il soggetto si ritrova nell'area di un *fulmine* (o di un qualsiasi altro incantesimo designato), è immediatamente protetto da *cerchio magico contro il male*.

Il *mantello di incantesimi* è in grado di assorbire 1d4 livelli di incantesimo +1 per ogni quattro livelli (massimo 1d4+5), dopo di che si dissolve. Se il *mantello di incantesimi* non ha capienza sufficiente per assorbire un incantesimo, non sortirà alcun effetto.

MANTO DELLA ROSA

Abiurazione [Luce]
Livello: Chr 1 (Lathander)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore fa risplendere il bersaglio di una tenue radiosità rosata, simile alla luce di una candela. Tale alone protegge il bersaglio contro gli effetti che provocano diretto dolore (come nel caso dell'incantesimo *garbato promemoria di Nybor*), nausea e paura, conferendogli un bonus sacro di +1 per livello dell'incantatore (fino a +10) ai tiri salvezza contro tali incantesimi ed effetti. Il bersaglio diviene inoltre temporaneamente immune al veleno (come per l'incantesimo *ritarda veleno*). L'incantesimo si limita a sopprimere i suddetti effetti, senza negarli: ridiventeranno pertanto efficaci quando l'incantesimo termina.

MARCHIO DEL FUOCO

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 1,5 m per livello (F)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea fino ad una massa di fiamme per livello che esplode sul campo di battaglia. Ogni massa di fuoco si considera come un'esplosione del raggio di 1,5 metri e infligge 1d6 danni da fuoco per livello (massimo 15d6) a tutte le creature presenti all'interno dell'area.

Le esplosioni non devono essere obbligatoriamente contigue e possono distribuirsi entro un raggio designato dall'incantatore. Gli effetti che superano tale raggio non infliggono danno aggiuntivo (una creatura può essere colpita da una sola esplosione).

Componente materiale: Un'ampolla di fuoco dell'alchimista.

MARCHIO DEL PREDATORE

Trasmutazione
Livello: Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il bersaglio viene "marchiato" con un segno minuscolo visibile unicamente all'incantatore o con un incantesimo *individuazione del magico*. Il marchio, del diametro di circa 2,5 centimetri, compare quando l'incantatore lo visualizza. Inoltre continuerà ad essere visibile anche quando il bersaglio ricorra a mezzi magici per mutare o nascondere le proprie sembianze. Anche incantesimi quali *cambiare sembianze*, *autometamorfosi* e *invisibilità* non riescono a nascondere il marchio. Agli occhi dell'incantatore, esso riluce di verde.

Matrice di incantesimi di Simbul

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Fino a quattro incantesimi dell'incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore prepara una matrice magica che gli permette di immagazzinare fino a quattro incantesimi di livello non superiore al 3°, che potrà poi lanciare singolarmente come azione gratuita. Dopo aver lanciato *matrice di incantesimi di Simbul* la prima volta, l'incantatore può lanciare nei round successivi un incantesimo alla volta da immagazzinare nella matrice (la matrice si chiude dopo il quarto round e non sarà più possibile aggiungere altri incantesimi, anche se non si è ancora riempita). È consentito immagazzinarvi soltanto quegli incantesimi che possono essere alterati dal talento Incantesimi Rapidi. Ciascun incantesimo posto nella matrice procura all'incantatore 1d6 danni, che non possono in alcun modo essere guariti fintantoché la matrice esiste.

Mentre la matrice di incantesimi è attiva, l'incantatore può lanciare uno degli incantesimi immagazzinati una volta come azione gratuita. Si considera come il lancio di un incantesimo rapido, di conseguenza non è possibile attivare un incantesimo della matrice e al contempo lanciare un altro incantesimo rapido non immagazzinato. Una volta lanciatolo, l'incantesimo non sarà più disponibile. Qualsiasi incantesimo della matrice si considera preparato e subisce gli stessi effetti degli incantesimi preparati.

Un incantesimo *dissolvi magie* che riesce a dissolvere la matrice, dissolve di conseguenza tutti gli incantesimi in essa contenuti. Un *campo anti-magia* disattiva la matrice ma non innesca il primo degli incantesimi immagazzinati (la matrice torna attiva nel momento in cui l'incantatore lascia il *campo anti-magia*). Con la morte dell'incantatore tutti gli incantesimi della matrice si disperdono senza provocare danni.

Focus: Un pezzo d'ambra del valore di almeno 500 mo.

Mazza di Odo

Invocazione [Forza]
Livello: Chr 3 (Helm)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una mazza di forza
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Tra le mani dell'incantatore si materializza una rilucente mazza di forza. Quando la usa contro una creatura, deve effettuare un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisce, la *mazza di Odo* infligge 1d6 danni di forza per livello dell'incantatore (massimo 10d6). Le creature non morte subiscono un danno +1 aggiuntivo per livello dell'incantatore (massimo +10). Una creatura colpita dalla mazza deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o rimanere paralizzata per 1 round.

Se l'incantatore diviene oggetto di un incantesimo mentre tiene in mano la mazza, può scegliere che sia la mazza ad assorbire quell'incantesimo.

La mazza gli occupa le mani ma (diversamente dalla carica per un incantesimo a contatto) non scompare se lancia un altro incantesimo.

La mazza scompare quando colpisce una creatura, viene usata per assorbire un incantesimo oppure è lontana dalla presa dell'incantatore. Il punto dello spazio in cui scompare riluce come un incantesimo *luce* per il resto della durata dell'incantesimo.

Illustrazione di Sam Wood

Melodia ossessiva

Melodia ossessiva

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Brd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: 1 creatura per livello
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una canzone o una poesia recitata dall'incantatore provoca una profonda depressione nelle creature intelligenti. Qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 10 è scossa (penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, per i danni e ai tiri salvezza).

Miasma di Igedrazaar

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Esplosione del raggio di 4,5 m

Durata: 1 round
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca una grigia nuvola di nebbia nauseabonda. La nebbia tossica infligge 1d4 danni debilitanti per livello (massimo 5d4). Trattenere il fiato non è di alcuna utilità.

Focus: Tre lucide pietre grigie.

MIMETISMO

Trasmutazione
Livello: Drd 1, Ear 1, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore cambia colore per mimetizzarsi nell'ambiente circostante. L'incantesimo gli conferisce un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

MIMETISMO DI MASSA

Trasmutazione
Livello: Drd 4, Rgr 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un numero qualsiasi di creature, di cui non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 18 m l'una dall'altra
Durata: 10 minuti per livello

Funziona come *mimetismo* eccetto per il fatto che l'effetto dell'incantesimo si sposta insieme al gruppo. L'incantesimo si spezza se un membro qualsiasi si allontana a più di 18 metri dal proprio vicino. Se l'incantesimo agisce solo su due individui, quello che si allontana ne perde l'effetto. Se si separano contemporaneamente, divengono entrambi visibili quando la distanza che li divide supera i 18 metri.

MITE AMMONIMENTO DI NYBOR

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 3 (Mago Rosso)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Si tratta di una versione "migliorata" di *garbato promemoria di Nybor* che provoca nel soggetto un dolore lancinante. Questo rimane frastornato per 1d4 round e subisce una penalità di -2 agli attacchi, ai tiri salvezza e alla maggior parte delle prove per tutta la durata dell'incantesimo; tuttavia riceve pure un bonus di circostanza +2 alla Forza.

Focus: Una bacchetta di legno appuntita lunga almeno 30 centimetri.

MORSA DI PIETRA

Evocazione (Creazione) [Terra]
Livello: Drd 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Un quadrato con lato di 3 m per livello
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Vedi sotto
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Tramite questo incantesimo vengono evocate forti braccia di pietra che spuntano fuori da una roccia o da una formazione rocciosa all'avvicinarsi di qualcuno. Per ogni quadrato di tre metri nell'area dell'incantesimo si genera un braccio di pietra.

Le braccia tentano di afferrare qualsiasi creatura penetri nell'area. Ciascun braccio ha Forza 20 e un bonus di attacco base di +1 per livello dell'incantatore (più il bonus di Forza), ed è di taglia Media. Quando il braccio afferra un bersaglio, gli infligge automaticamente 1d6+5 danni per round. Un braccio mantiene la presa finché il soggetto non riesce a scappare, continuando a bloccare la vittima anche dopo che questa è morta. Ciascun braccio ha 1 pf per livello dell'incantatore, CA 18, durezza 8 e gli stessi tiri salvezza dell'incantatore.

Prima di attaccare, le braccia rimangono sotto la superficie della pietra. Possono essere scoperte (ma non disarmate) come una trappola magica.

MORSO DEL SERPENTE

Trasmutazione
Livello: Drd 3, Rgr 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Una delle mani dell'incantatore si trasforma in un serpente velenoso con zanne acuminate pronte a mordere. Il morso infligge 1d3 danni, inoltre inietta un veleno tossico (1d6 Cos/1d6 Cos). Ogni singolo rischio di danno può essere negato con il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello dell'incantatore + modificatore di Saggezza dell'incantatore). Se la vittima fallisce uno dei due tiri salvezza, deve effettuare anche un tiro salvezza sulla Volontà (normale CD per incantesimi) o rimanere paralizzata per 1d4 round.

L'incantatore non può reggere un'arma con la mano che ha trasformato in serpente, mentre può usare l'altra tanto per impugnare un'arma quanto per lanciare incantesimi con componenti somatiche. Se si attacca contemporaneamente con la mano trasformata e con un'arma, si incorre nelle penalità standard relative al combattimento a due armi (vedi Tabella 8-2: "Penalità al combattere con due armi", pagina 125 del *Manuale del Giocatore*).

L'incantatore può porsi sotto l'effetto di un solo incantesimo *morso del serpente* per volta.

MURO DEL BENE

Abiurazione [Bene]
Livello: Chr 4, Mag/Str 4
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Muro la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 metri per livello oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 metri per ogni 2 livelli dell'incantatore
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

Funziona come *cerchio magico contro il male* (vedi pagina 187 del *Manuale del Giocatore*), tranne per quanto sopra indicato e per il fatto che può essere sferico o lineare. Un lato del muro, selezionato dall'incantatore, è il "lato ostile". Il muro fornisce protezione solo contro gli attacchi del male e blocca il movimento di creature malvagie evocate o convocate che si muovano dal lato ostile verso quello non ostile. Le creature che sferrano l'attacco dal lato non ostile non incorrono in nessuna penalità, e le creature malvagie evocate o convocate sono in grado di passare dal lato non ostile a quello ostile del muro.

Il *muro del bene* deve essere continuo e integro quando viene formato. Se è lanciato in modo che un oggetto o una creatura ne intacchino la superficie, l'incantesimo fallisce.

MURO DEL CAOS

Abiurazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 4

Funziona come *muro del bene*, tranne per il fatto che è simile all'incantesimo *cerchio magico contro la legge* invece che a *cerchio magico contro il male*.

MURO DEL MALE

Abiurazione [Male]
Livello: Chr 4, Mag/Str 4

Funziona come *muro del bene*, tranne per il fatto che è simile all'incantesimo *cerchio magico contro il bene* invece che a *cerchio magico contro il male*.

MURO DELLA LEGGE

Abiurazione [Legale]
Livello: Chr 4, Mag/Str 4

Funziona come *muro del bene*, tranne per il fatto che è simile all'incantesimo *cerchio magico contro il caos* invece che a *cerchio magico contro il male*.

NENIA DELL'INCUBO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Brd 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Concentrazione + 2 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore sprofonda il bersaglio in uno stato di dormiveglia surreale. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o divenire confuso, convinto di star vivendo un incubo.

NERVI REATTIVI DI KAUPAER

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore potenzia la reazione in combattimento del bersaglio, conferendogli un bonus di +5 alle prove di iniziativa.

NON MORTE DOPO LA MORTE

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 7 (Bane)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore estirpa ad una creatura parte della sua forza vitale, corrompendola con energia negativa e con il potere della non morte, quindi la fissa nuovamente al corpo della creatura, innescando in tal modo una trasformazione sacrilega in caso di morte della creatura stessa.

Il bersaglio dell'incantesimo perde 2 punti alla Costituzione. Quando muore, la forza vitale corrotta inizia a cambiare lentamente il suo corpo, rianimandolo come progenie criptica al sopraggiungere del prossimo tramonto (vedi l'archetipo "Progenie criptica", nel Capitolo 7). Se i resti della creatura venissero distrutti, l'incantesimo *non morte dopo la morte* non potrà ripristinarli come non morto.

Se l'incantesimo dovesse dissolversi prima della morte della creatura, questa comunque non recupererebbe i 2 punti persi alla Costituzione.

Componente materiale: Un pezzo d'ossidiana che abbia la forma di un cuore, posto sopra la cassa toracica del soggetto, e una gemma d'onice nera, del valore di almeno 50 mo per DV che il soggetto dell'incantesimo possiede all'atto del lancio, posta entro la sua bocca.

NON MORTO A MORTO

Necromanzia
Livello: Chr 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Varie creature non morte in un'esplosione del raggio di 15 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo spegne la forza che anima le creature non morte, uccidendole all'istante, annientando un ammontare di 1d4 DV di creature non morte per livello dell'incan-

tatore (massimo 20d4). Le creature con meno DV sono le prime a soccombere; tra le creature con pari DV, quelle più vicine al punto di origine dell'esplosione sono colpite per prime.

Componente materiale: La polvere di un diamante frantumato del valore di almeno 500 mo.

NUBE DISORIENTANTE

Invocazione
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 3 m
Area: Cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette dalla bocca una nube invisibile di aria velenosa. Chiunque si trovi nel raggio di azione dell'incantesimo rimane stordito e accecato per 1d6 round.

Un vento moderato (17+ km/h) disperde la nube in 4 round, un vento forte (33,6 + km/h) disperde la foschia in 1 round.

NUOTO VELOCE

Trasmutazione
Livello: Drd 1, Mag/Str 1, Rgr 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Sì (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore conferisce al bersaglio la capacità di nuotare alla velocità di 9 metri (ignorando effetti di armatura e ingombro) senza dover effettuare prove di Nuotare. Il soggetto riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per eseguire certe azioni speciali o per evitare un rischio. Può sempre scegliere di prendere 10, anche se viene incalzato o minacciato mentre nuota. Può ricorrere all'azione di corsa durante il nuoto, per riuscire a procedere in linea retta.

Focus: Una pagaia di legno in miniatura.

OCCHIO PRISMATICO

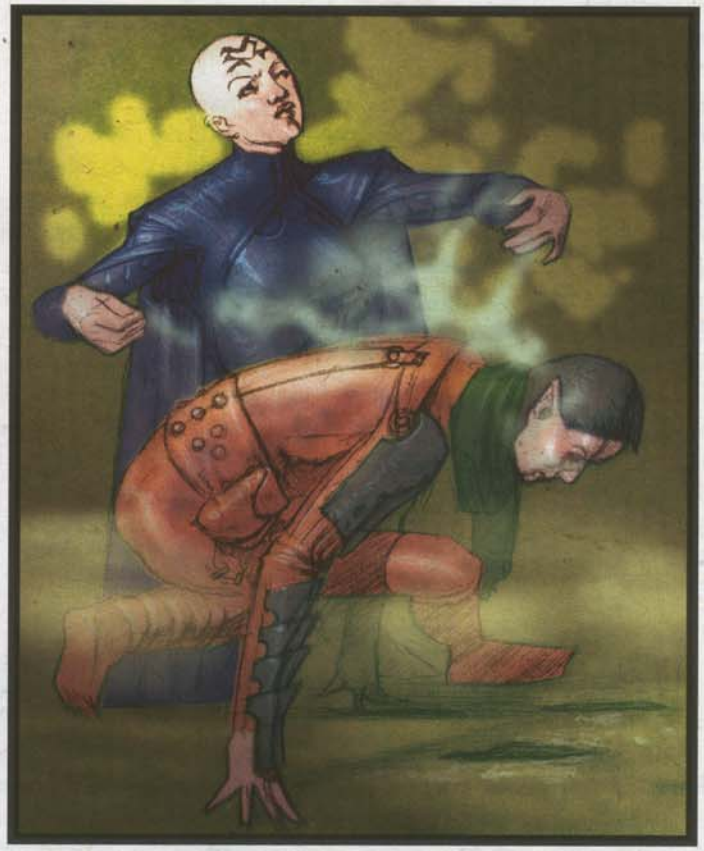
Invocazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Un occhio magico
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una sfera visibile in grado di lanciare vari raggi. L'occhio può spostarsi alla medesima velocità dell'incantatore con un'azione equivalente al movimento ma non può arrivare ad una distanza superiore al raggio di azione dell'incantesimo. A partire dal round in cui compare, l'incantatore può comandargli di lanciare un raggio come azione gratuita una volta ogni round. Il raggio è un attacco di contatto a distanza con un bonus di attacco +6 e una portata di 15 metri.

Se colpisce, il bersaglio subisce l'effetto di uno dei raggi di un incantesimo *spruzzo prismatico* (tirare a caso, ritirare se si ottiene 8). Una volta che un particolare raggio colorato è stato usato, non sarà più disponibile per l'occhio, e quando saranno stati utilizzati tutti e sette i raggi colorati, l'occhio potrà essere ancora spostato dall'incantatore ma non avrà alcun'altra capacità.

L'occhio ha CA 18 (+8 taglia), 9 punti ferita e gli stessi tiri salvezza dell'incantatore.

Focus: Una conchiglia madreperlata.



Olfatto acuto

Illustrazione di Carlo Arellano

ODORE DELLA PAURA

Trasmutazione
Livello: Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore conferisce al bersaglio un particolare odore che attrae i predatori. Tale odore triplica la possibilità di incontrare i mostri erranti della zona. Le creature attratte non attaccheranno necessariamente il bersaglio escludendo gli altri; saranno semplicemente attratte laddove si trova il bersaglio.

OLFATTO ACUTO

Trasmutazione
Livello: Drd 2, Mag/Str 2, Rgr 2
Componenti: V, S, M
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)

L'incantatore potenzia il senso dell'olfatto del bersaglio, fino a renderlo pari alla capacità olfattiva di certi mostri. Il bersaglio è così in grado di percepire nemici in avvicinamento, di fiutare nemici nascosti e di seguire tracce ricorrendo al proprio naso. Le creature dotate di questa capacità sono in grado di identificare odori familiari così come gli umani identificano i paesaggi familiari tramite la vista.

Il bersaglio può percepire gli avversari fiutandoli in un raggio di 9 metri. Se il nemico è sopravento, inoltre, il raggio di azione aumenta a 18 metri; se invece è sottovento, cala a 4,5 metri. Gli odori particolarmente forti, come il fumo o l'immondizia lasciata marcire, possono essere individuati fino al doppio della distanza indicata. Odori fortissimi come quelli prodotti da una moffetta o il fetore di un troglodita, possono essere percepiti al triplo della normale distanza.

Quando una creatura individua un odore, l'esatta locazione non viene rivelata: percepisce solo la sua presenza nel raggio di azione della capacità. La creatura può compiere un'azione parziale per percepire la direzione da cui proviene l'odore. Se si muove entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, la creatura può determinare esattamente dove essa si trovi. Una creatura con la capacità olfatto acuto può seguire le tracce usando l'olfatto, compiendo una prova di Saggezza per trovare o seguire una traccia. La tipica CD per una traccia fresca è 10 (non importa su quale tipo di terreno si trovi la traccia). La CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto sia forte l'odore della preda, il numero delle creature e l'età della traccia. Per ogni ora passata da quando la traccia è stata lasciata, la CD aumenta di 2. Per il resto, la capacità segue le regole del talento Seguire Tracce. Le creature che seguono tracce facendo uso dell'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Componente materiale arcana: Un pizzico di mostarda e pepe e una goccia di sudore.

Onda di forza

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un'ondata di forza che agisce su una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa apparire un'onda di forza visibile, somigliante ad un'onda oceanica che si abbatte immediatamente contro una creatura designata quale bersaglio. Se questa dovesse fallire il proprio tiro salvezza subirà 1d4+1 danni e dovrà superare una prova di Forza contrapposta per evitare una spinta. Ai fini di tale prova l'onda di forza si considera avente Forza 18, taglia Media e alla carica, inoltre scaraventerà il bersaglio alla massima distanza possibile. Se l'onda di forza non supera la prova di Forza contrapposta, il bersaglio non si sposterà. Se quest'ultimo supera il tiro salvezza, subisce 1 danno ed evita il tentativo di spinta.

Focus: Un pezzetto di spago e una goccia d'acqua.

Oscurità strisciante

Evocazione (Creazione)
Livello: Chr 5 (Shar)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore fa apparire un manto di oscuri tentacoli che si contorcono intorno al suo corpo. Non interferiscono con i suoi movimenti né con il lancio degli incantesimi, ma gli forniscono metà occultamento (probabilità di essere mancato del 20%) e nascondono completamente i suoi tratti. L'incantatore acquista un bonus di competenza +4 a tutte le prove di lotta, alle prove di Scalare e alle prove di Artista della Fuga.

Oscurità strisciante protegge automaticamente l'incantatore con l'incantesimo *caduta morbida* se dovesse cadere per più di 90 centimetri e gli consente di *camminare sull'acqua* a piacimento.

Ossa di ferro

Livello: Chr 4, Mag/Str 4

Funziona come *ossa di pietra*, tranne per il fatto che lo scheletro del bersaglio diventa di ferro. La creatura ottiene un bonus di armatura naturale +5 alla CA.

Focus: La miniatura in ferro o acciaio di un teschio.

Ossa di pietra

Trasmutazione
Livello: Chr 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura corporea non morta toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore fa diventare lo scheletro di un non morto corporeo più spesso e solido come la pietra. Ciò conferisce al bersaglio un bonus di armatura naturale +3 alla CA. Non ha effetto se la creatura è priva di scheletro (come ad esempio piante o piovre non morte) ma funziona normalmente sulle creature provviste di esoscheletro (come gli insetti).

Si racconta che esista un'altra versione di questo incantesimo che agisce sulle creature viventi, ma si tratta di un incantesimo dolorosissimo poiché provoca una radicale alterazione dello scheletro. Di conseguenza pare che questa altra versione sia caduta in disuso perché pochissime creature (escluso forse gli adoratori di Loviatar) sono disposte ad offrirsi quali bersagli di tale incantesimo.

Focus arcano: La miniatura in granito di un teschio.

Padronanza dell'aria

Trasmutazione
Livello: Drd 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

All'incantatore spuntano un paio di ali piumate o simili a quelle di un pipistrello (a sua scelta).

Può così volare ad una velocità di 27 metri (che scendono a 18 se indossa un'armatura media o pesante). È in grado di ascendere a velocità dimezzata e di discendere a velocità raddoppiata. Ha manovrabilità Buona. Ricorrere a *padronanza dell'aria* richiede la stessa concentrazione occorrente per camminare, quindi l'incantatore è in grado di lanciare incantesimi o attaccare normalmente. Può caricare ma non correre, e non può trasportare un peso superiore alla sua massima capacità di trasporto (vedi alla voce "Capacità di trasporto", pagina 141 del *Manuale del Giocatore*), oltre l'armatura indossata.

Se la durata dell'incantesimo dovesse terminare mentre l'incantatore è ancora in aria, l'incantesimo si dissolverebbe lentamente. L'incantatore precipiterebbe ad una velocità di 18 metri pr round per 1d6 round. Se in questo lasso di tempo raggiungesse il suolo, atterrerebbe in tutta sicurezza. In caso contrario, cadrebbe per la distanza rimanente, subendo danni da caduta pari a 1d6 ogni 3 metri. Lo stesso avviene nel caso in cui *padronanza dell'aria* venga spezzato attraverso un incantesimo *dissolvi magie*.

Focus: Una piuma dell'ala di un qualsiasi uccello, oppure un osso dell'ala di un qualsiasi pipistrello.

PADRONANZA DELLA TERRA

Trasmutazione
Livello: Drd 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore viaggia "nella" terra fino ad una destinazione di sua scelta.

Lo spostamento è istantaneo e non ha limiti di distanza (anche se la destinazione deve trovarsi sullo stesso mondo). L'incantatore deve semplicemente pensare al luogo in cui desidera arrivare.

Se non pensa alla meta finale con esattezza, la terra lo trasporterà alla periferia dell'area che ha immaginato. Ad esempio, se volesse raggiungere le Pianure Scintillanti ma non ricorda nessun punto di riferimento in particolare, la terra lo trasporterà in superficie al più vicino confine delle Pianure Scintillanti.

La terra non permetterà che l'incantatore si "areni" in essa, ma lo adagerà sempre sulla superficie anche se non riuscisse a condurlo alla destinazione da lui prescelta. Lo trasporterà fin dove potrà. Nel sottosuolo, le strutture costruite dalle creature non ostacolano l'incantatore fin tanto che questi le aggira.

Questo incantesimo funziona solo sul Piano Materiale.

Focus: Il fossile di un animale qualsiasi.

PALLA FULMINANTE

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una palla fulminante per ogni 2 livelli
Durata: Un round per livello
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una sfera di elettricità concentrata, del diametro di 90 cm, per ogni suoi 2 livelli (massimo 15 palle), che emana una luminosità pari a quella delle candele, e che si muove sotto il suo controllo. Una palla fulminante infligge 1d6 danni da elettricità a qualsiasi cosa con cui venga a contatto, incluse le creature che la attaccano o che le passano attraverso. Quando l'incantatore crea le palle fulminanti, mentalmente fornisce loro gli ordini che devono eseguire, anche muovendosi dietro gli angoli. Una volta dati, gli ordini non possono essere modificati. Una palla si può muovere fino a 30 metri per round e vola con manovrabilità perfetta. Quando una palla fulminante colpisce una creatura, la palla si ferma e rimane sul luogo per il resto della durata dell'incantesimo. Una palla si dissipa se la distanza con l'incantatore supera il raggio di azione concesso dall'incantesimo. Una palla può solamente "vedere" con le condizioni di luce disponibili (inclusa la luce emessa dalla palla stessa).

Per esempio, l'incantatore potrebbe programmare una palla fulminante con l'ordine di seguire la parete di sinistra di un corridoio e di colpire la prima creatura che "vede", ordinare ad un'altra di seguire la parete di destra e di fare lo stesso, e ordinare alle rimanenti di seguirlo a 1,5 metri di distanza in semicerchio. Le prime due palle fulminanti girerebbero anche attorno agli angoli per seguire le pareti, anche se questo le portasse fuori dal campo visivo dell'incantatore, e colpirebbero la prima creatura che "vedono", portando a compimento la loro programmazione e rimanendo ferme nel luogo del bersaglio. Dirigere una palla è un'azione gratuita nel round in cui l'incantesimo viene lanciato, e un'azione equivalente al movimento durante qualsiasi altro round.

Una creatura colpita da una palla fulminante, o che ne tocca una con un'arma naturale o da mischia, ha diritto ad un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. I danni da molteplici palle presenti nella stessa area sono cumulativi. Una creatura colpita da più palle fulminanti nello stesso round (o che entra in un'area ove sono presenti più palle fulminanti) ha diritto ad un tiro salvezza per ciascuna di esse. Una creatura dotata di resistenza agli incantesimi effettua tiri separati di RI contro ogni palla fulminante, il cui successo significa che la palla non può ferire la creatura.

Componente materiale: Una manciata di pallini di rame e ferro.

PATTO DELLA MORTE

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 8 (Velsharoon)
Componenti: V, S, M, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata
Durata: Permanente fino ad attivazione
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo consente al bersaglio di stipulare un patto vincolante con la divinità dell'incantatore: la divinità riporterà in vita il bersaglio se mai venisse ucciso.

Quando questo incantesimo viene lanciato, il bersaglio perde permanentemente 2 punti alla Costituzione. In compenso, se mai morisse, diversi incantesimi entrerebbero in funzione. Innanzitutto sarebbe teletrasportato in un luogo sicuro designato dall'incantatore all'atto del lancio dell'incantesimo come se fosse un incantesimo *parola del ritiro*. In secondo luogo, il bersaglio verrebbe riportato indietro dalla morte con un incantesimo *rianimare morti* con la perdita standard di un livello contemplata. In ultimo, il bersaglio verrebbe guarito con un incantesimo *guarire*. Nel momento in cui fosse riportato in vita non riacquisterebbe comunque i due punti di Costituzione persi.

Se l'incantesimo *rianimare morti* non riuscisse a riportare in vita il bersaglio (come per esempio nel caso in cui questi fosse stato disintegrato o fosse morto di vecchiaia), nemmeno l'incantesimo *patto della morte* potrà riuscirvi. Nel caso in cui poi quest'ultimo fosse dissolto prima della morte del bersaglio, quest'ultimo non recupererebbe comunque i due punti di Costituzione persi.

Componente materiale: Un diamante del valore di almeno 500 mo.

Costo in PE: 250 PE.

PERCORSO AGEVOLE

Abiurazione
Livello: Drd 2, Ear 2, Rgr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Area: Un cono di 9 m che apre una pista davanti all'incantatore
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore irradia un'energia che sposta delicatamente le piante, permettendogli così di passare agevolmente e cancellando poi ogni traccia del suo movimento.

Chiunque si trovi nell'area di effetto dell'incantesimo (incantatore compreso) noterà che il sottobosco si ritrae al suo passaggio. Grazie a questo incantesimo si ottiene essenzialmente una "pista" attraverso qualsiasi terreno (vedi Tabella 9-5: "Terreno e movimento via terra", pagina 143 del *Manuale del Giocatore*). Quando l'effetto dell'incantesimo si esaurisce, le piante ritornano alla loro normale forma. La CD per seguire le tracce di chi si sposta all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo aumenta di +5 (l'equivalente di nascondere la pista).

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali (vale a dire che non vengono spinte da parte).

PIÈ SICURO

Abiurazione
Livello: Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incedere dell'incantatore è saldo e sicuro, persino sulle sporgenze più disagevoli: acquista un bonus di competenza +10 alle prove di Equilibrio.

PIETÀ DEL CACCIATORE

Trasmutazione
Livello: Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Vedi testo

Questo incantesimo rende il tiro di un arco infallibile. Il successivo tiro con l'arco dell'incantatore (se effettuato prima della fine del round successivo) andrà a segno e minaccerà automaticamente un colpo critico. Se l'incantatore non colpisce nel round successivo al lancio dell'incantesimo, l'effetto va perduto.

PONTE OSCURO

Illusione (Ombra)
Livello: Chr 3 (Mask)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un ponte di forza ampio 60 centimetri, spesso 30 cm e lungo fino a 6 metri per livello
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un ponte indistruttibile, simile ad un nastro, e senza peso. Il *ponte oscuro* deve essere ancorato alle due estremità ad oggetti solidi, ma può avere qualsiasi angolazione. Come *muro di forza*, deve essere continuo e integro al momento della sua creazione.

Si usa di solito per attraversare un baratro o uno spazio pericoloso. Le creature possono muoversi sul *ponte oscuro* senza penalità, dato che non è più scivoloso del pavimento del dungeon tipico. L'incantatore (e soltanto lui) acquista un bonus di competenza +5 a tutte le prove di Equilibrio effettuate mentre si trova sul *ponte oscuro*.

Il *ponte oscuro* può reggere fino ad un massimo di 90 kg per livello dell'incantatore. Le creature che fanno superare il peso totale sostenibile dal *ponte oscuro* vi cadono attraverso come se il *ponte oscuro* non fosse presente. L'incantatore non affonderà mai attraverso il *ponte oscuro* a meno che il suo stesso peso non superi il limite massimo supportato dall'incantesimo.

POSSANZA DELL'ARIETE

Trasmutazione
Livello: Drd 0, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore aggiunge potere extra ai suoi attacchi senz'armi.

Le sue mani si induriscono fino ad assumere la consistenza e la durezza delle corna di un ariete. Gli attacchi senz'armi infliggono danno normale (e non debilitante). L'incantatore si considera armato. La durezza delle sue mani non ha altri effetti, per cui egli è in grado di lanciare incantesimi e manipolare gli oggetti normalmente.

POTENZIATORE DI INCANTESIMI

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V
Tempo di lancio: Vedi testo
Raggio di azione: Personale
Effetto: Uno degli incantesimi dell'incantatore
Durata: 1 round

Questo incantesimo potenzia il successivo incantesimo lanciato dall'incantatore, rendendo più difficile al bersaglio resistere. Lanciare *potenziatore di incantesimi* è un'azione gratuita, il che rende possibile all'incantatore lanciare l'incantesimo da potenziare nello stesso round di questo incantesimo. La CD del tiro salvezza dell'incantesimo potenziato aumenta di +2.

POZIONE DI DARSSON

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Ampolla d'acqua toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore rende l'acqua di un'ampolla capace di immagazzinare un incantesimo come una pozione. Al suo prossimo turno, egli, o un altro incantatore, può lanciare un incantesimo sull'acqua, trasformandola in una pozione del tipo appropriato. È possibile utilizzare solo incantesimi adatti a creare pozioni. La persona che lancia l'incantesimo da immagazzinare deve spendere PE come se la pozione venisse creata attraverso il talento Mescere Pozioni.

POZZO DELLE OMBRE

Illusione (Ombra)
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)
Effetto: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore tramuta l'ombra del bersaglio in un passaggio temporaneo verso un reame situato all'interno del Piano delle Ombre. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà, o essere risucchiato nel passaggio. All'interno del reame vedrà un duplicato deserto e tenebroso del mondo reale, mentre i fantasmi del Piano delle Ombre gli daranno la caccia deridendolo, senza infliggergli danni reali. Al termine dell'incantesimo, la vittima riaffiora nel mondo reale e subisce un effetto di paura secondario. Rimane spaventata per 1d4 round e sente l'irrefrenabile bisogno di darsi alla fuga.

Abbandonando il reame del Piano delle Ombre, ricompare nello stesso luogo in cui si trovava al momento del lancio dell'incantesimo. Se nel frattempo il posto fosse stato occupato da un oggetto solido, allora comparirà nelle sue prossimità.

Gli incantesimi e le capacità che trasferiscono una creatura all'interno di un piano, quali *teletrasporto* e *porta dimensionale*, non la aiutano a sfuggire ad un incantesimo *pozzo delle ombre*, anche se un incantesimo *spostamento planare* le consente di materializzarsi nel piano designato da quell'incantesimo normalmente (anche se il bersaglio si ritroverà comunque spaventato all'atto di abbandonare il piano).

PROPULSORE MAGICO

Abiurazione [Forza]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una ruota magica del raggio di 1,5 m
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

L'incantatore crea un disco di energia magica del diametro di 3 metri e spesso 60 centimetri. Al momento della creazione il disco è incorporeo e invisibile. Quando viene lanciato un incantesimo o utilizzata una capacità magica all'interno del diametro di 3 metri del *propulsore magico*, questo si attiva, assorbendo l'energia magica e cominciando a rilucere e a girare, fornendo luce come una torcia. Alla stessa maniera assorbe pure la maggior parte degli effetti degli incantesimi che gli sono indirizzati contro, come se fosse una *verga dell'assorbimento* dalla capacità illimitata. Nel tempo (1 ora per ogni livello di incantesimo assorbito) il disco rallenta fino a fermarsi e diviene fioco e traslucido, pur rimanendo capace di assorbire energia magica in quantità indefinita.

Se un *propulsore magico* attivato entra in contatto con un qualsiasi oggetto magico permanente (non carico o monouso), distrugge l'oggetto ed esplode, autodistruggendosi, procurando 1d6 danni da forza per livello dell'incantatore (massimo 20d6) a tutte le creature entro il suo raggio. La magia presente all'atto della creazione del *propulsore magico* (quale ad esempio *glifo di interdizione*) o condotta nell'area (come ad esempio un incantesimo di *invisibilità* lanciato su una creatura) non viene assorbita finché non venga in qualche modo diretta contro il *propulsore magico* (quale ad esempio un *campo anti-magia* schiacciato contro di esso). Un *propulsore magico* assorbe qualsiasi incantesimo *dissolvi magie* direttogli contro. Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato al di fuori del raggio di azione del *propulsore magico* lo individua normalmente. Un incantesimo *disintegrazione* fa esplodere il *propulsore magico* come se fosse entrato in contatto con un oggetto magico.

Preparare incantesimi all'interno dell'illuminazione fornita da un *propulsore magico* dimezza il tempo di preparazione.

Componente materiale: Un disco d'osso lucidato, una lacrima dell'incantatore e una ruota d'argento del valore di 1.000 mo.

Costo in PE: 250 PE.

PUGNALE DI GHIACCIO

Invocazione [Freddo]
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: Pugnale di ghiaccio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un pezzo di ghiaccio a forma di pugnale che si scaglia contro un bersaglio all'interno dello raggio di azione come se fosse un'arma deflagrante. Il pugnale di ghiaccio infligge al bersaglio 1d4 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 5d4), inoltre il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. Le creature entro 1,5 metri dal bersaglio subiscono 1 danno da freddo.

Componente materiale: Qualche goccia d'acqua disciolta dal ghiaccio.

PUGNALE INFUOCATO

Invocazione [Fuoco]
Livello: Hat 2, Mag/Str 2 (Mago Rosso)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Bagliore a forma di pugnale
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Dalle mani dell'incantatore si diparte un abbagliante raggio di cocente fuoco, lungo 30 centimetri. L'incantatore "impugna" questo raggio affilato come se fosse un pugnale. Gli attacchi portati con il *pugnale infuocato* sono attacchi di contatto in mischia e la lama infligge 1d4 danni da fuoco più 1 danno per livello dell'incantatore (fino ad un massimo di +10). Dato che la lama è immateriale, il modificatore di Forza dell'incantatore non si applica al danno. Il pugnale infuocato può infiammare materiali combustibili quali pergamene, paglia, legna secca, indumenti, eccetera.

Questo incantesimo non ha effetto sott'acqua.

Componente materiale: Una candela, non necessariamente accesa.

Ragni di fuoco

PUNGIGLIONE DI GUARIGIONE

Necromanzia
Livello: Drd 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore infligge 1d6 danni +1 danno per livello ad una creatura vivente traendone un pari ammontare in punti ferita. Il *pungiglione di guarigione* non può conferire punti ferita in numero maggiore al totale normale dell'incantatore. I punti in eccesso andranno persi.

Componente materiale: I corpi di cinque vespe rinsecchite.

PUTREFAZIONE DELLA MEMORIA

Invocazione
Livello: Drd 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una nuvola di spore che infestano il cervello del bersaglio, distruggendogli gradualmente la mente. Le spore risucchiano in modo permanente e istantaneo 1d6 punti di Intelligenza. Per ogni round successivo, divorano il cervello del soggetto, risucchiando in modo permanente 1 punto di Intelligenza aggiuntivo. Il soggetto può tentare un tiro salvezza sulla Tempra ad ogni round per combattere gli effetti delle spore. Se lo supera, bloccherà l'avanzata delle spore e qualsiasi ulteriore perdita di Intelligenza.

QUERCIA TORREGGIANTE

Illusione (Mascheramento)
Livello: Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 3 round per livello

L'incantatore attinge alla forza delle querce per migliorare la propria capacità di intimidire i nemici. Acquista un bonus di competenza +10 alle prove di Intimidire.

RAGNI DI FUOCO

Evocazione (Convocazione) [Fuoco]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: 240 ragni di fuoco che ricoprono una propagazione del raggio di 6 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore richiama uno sciame di 240 elementali del fuoco delle dimensioni di ragni comuni. I ragni di fuoco hanno ciascuno 1/4 d8 DV (1 pf), velocità 3 m, scalare 3 m e CA 18 (+8 taglia). Si distribuiscono uniformemente entro l'area iniziale dell'incantesimo (sei creature ogni quadrato con lato di 1,5 m) e dopo il primo round si spostano come uno sciame, cercando le creature e gli oggetti da attaccare e infiammare. Gli attacchi portati dai ragni di fuoco in un'area quadrata del lato di 1,5 metri possono essere considerati come attacchi ad area di gruppo, e procurano danni da fuoco pari al numero di ragni in quell'area (un tiro salvezza sui Riflessi dimezza il danno). Diversamente dall'incantesimo *piaga strisciante*, i ragni di fuoco non muoiono dopo aver procurato il danno, e scompaiono solamente se vengono uccisi, se la durata dell'incantesimo ha termine oppure se vengono in qualche modo rispediti nel loro piano di esistenza. I ragni di fuoco possono infiammare gli oggetti se vi permangono per 2 o più round.

Rampicanti velenosi

Come gli elementali del fuoco, sono immuni ad esso e sono ostacolati dalle barriere che bloccano gli esterni neutrali. L'acqua o altri liquidi non infiammabili (incluso l'acido) li uccidono, un'ampolla ne distrugge 2d4 in un'area quadrata del lato di 1,5 metri e provoca 1 danno da spruzzo nelle aree adiacenti (uccidendo un ragno in ogni area adiacente).

Se qualcuna delle creature muore, lo sciame si condensa, mantenendo costante la densità di sei creature ogni quadrato del lato di 1,5 metri.

Migliaia di anni fa i drow ricorrevano a questo incantesimo per appiccare il fuoco in vaste aree di quella che adesso è la Foresta di Confine, segnando in tal modo una demarcazione più profonda rispetto alla foresta di Cormanthor.

Componente materiale: Una manciata di rubini o di polvere di rubino del valore di almeno 500 mo.

RAMPICANTE

Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 3 m per livello
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea e dirige la crescita rapida di rampicanti, provocando svariati effetti. Scegliere uno dei seguenti effetti all'atto del lancio dell'incantesimo:

- *intralciare* (come l'incantesimo)
- aiuto alla scalata (considerare come funi annodate)
- bloccare bersagli inermi (CD 25 per fuggire)
- intralciare movimenti (come con folto sottobosco)
- mimetizzare (aggiungere un bonus di competenza +4 alle prove di Nascondersi)

Come azione standard, l'incantatore può guidare la crescita dei rampicanti (e quindi mutare l'effetto).

Componente materiale: Una ghirlanda di foglie d'edera.

RAMPICANTI VELENOSI

Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 7
Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come l'incantesimo *rampicante*, ma i rampicanti creati sono velenosi (contatto, 1d6 Des/2d6 Des). È necessario superare un tiro salvezza sulla Tempra solo nel momento in cui si penetra nell'area di effetto dell'incantesimo (e poi di nuovo dopo 1 minuto); le creature non devono effettuarlo ogniqualvolta penetrano nell'area (o per ogni round in cui vi rimangono).

L'incantatore è immune al veleno dei rampicanti creati e può selezionare un numero di altri soggetti, pari al proprio livello, con cui condividere l'immunità.

RASOI DI GHIACCIO DI ZAJIMARN

Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Un quadrato con lato di 3 m per livello (F)
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Riflessi parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Cristalli di ghiaccio taglienti come rasoi riempiono l'area. Le creature che vi si trovassero al momento del lancio dell'incantesimo subirebbero 2d4 danni più 1d6 danni da freddo +1 danno per livello. Qualsiasi creatura che si sposta a piedi nell'area dell'incantesimo subisce questo danno per ogni spostamento di 1,5 metri.

Ogni creatura che subisce i normali danni del presente incantesimo deve pure superare un tiro salvezza sui Riflessi o riporterà ferite ai piedi e alle gambe che rallenteranno la sua velocità di un terzo. Questa penalità alla velocità dura 24 ore o finché la creatura ferita non riceva un incantesimo *curare* (che ripristina pure i punti ferita persi). È possibile annullare la penalità prendendo 10 minuti per fasciare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Ciascuna sezione quadrata di 1,5 metri per lato ha 20 punti ferita effettivi. Persino quando tutto il ghiaccio è stato distrutto, l'aria gelida persiste e provoca 1d6 danni da freddo +1 danno per livello alle creature che attraversano l'area.

Focus: Uno shuriken d'argento del valore di 50 mo che assomiglia ad un fiocco di neve.

REDIVIVO

Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 5, Chr 4 (Jergal), Pal 4
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Alleato morto toccato
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore tocca un alleato ucciso di recente e lo riporta temporaneamente in vita in modo che possa continuare a combattere. Il bersaglio può essere morto da un massimo di 1 round per livello dell'incantatore. L'effetto dell'incantesimo è come quello di *rianimare morti*, tranne per il fatto che il soggetto non perde un livello, mentre possiede la metà dei suoi normali punti ferita. Per tutta la durata dell'incantesimo, il bersaglio è vivo (non è un non morto) e può essere guarito normalmente, ma non appena l'incantesimo finisce, muore. Mentre è sottoposto a *redivivo*, il bersaglio non è soggetto a *resurrezione* o a *rianimare morti*.

Acquista inoltre un bonus al morale di +1 ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza, nonché alle prove contro la creatura che l'ha ucciso.

Componente materiale: Polvere di diamante per 500 mo, sparsa sul corpo.

Respingere frecce

RESPINGERE FRECCE

Abiurazione
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuto per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Funziona come *protezione dalle frecce* tranne per il fatto che se l'incantatore, grazie alla propria riduzione del danno (10/+1), riesce a negare tutti i danni del dardo, questi viene rispedito contro chi l'ha lanciato. A questo punto si usa il tiro per colpire dell'attaccante per stabilire se l'arma a distanza che è stata respinta riuscirà a colpirlo, mentre per il danno si dovrà tirare nuovamente. Se anche l'attaccante è protetto dá un incantesimo *respingere frecce*, è possibile che l'arma a distanza continui a rimbalzare tra i due finché uno degli incantesimi non si esaurisca per il danno accumulato.

La riduzione del danno aumenta all'aumentare del livello dell'incantatore: è pari a 10/+2 al 10°; 10/+3 al 15°; 10/+5 al 20°. Quando l'incantesimo avrà evitato un totale di 10 danni per livello dell'incantatore (massimo 100 punti), si scaricherà.

Focus: Un frammento del carapace di una tartaruga e una noce di linfa vegetale.

RETE DI OMBRE

Illusione (Ombra) [Oscurità]
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 ad una creatura per livello, di cui non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 7,5 m l'una dall'altra
Durata: 3 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riesce a convogliare le normali ombre circostanti verso le creature dell'area, formando una rete oscura che copre e avviluppa il bersaglio o i bersagli. La rete non ostacola i movimenti, tuttavia una creatura così circondata non riesce a vedere oltre 1,5 metri, anche se dotata di scurovisione.

La rete che avviluppa una creatura, la nasconde al suo interno, conferendole un occultamento di nove decimi (gli attacchi subiscono una probabilità del 40% di mancare il bersaglio). Essa inoltre ostacola gli attacchi del soggetto costretto al suo interno, conferendo un occultamento di nove decimi alle creature che si trovano entro 1,5 metri e un occultamento totale alle creature più distanti.

RICERCA DELL'ETERNO RIPOSO

Evocazione (Guarigione)
Livello: Pal 4 (Jergal)
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore migliora la propria capacità di scacciare non morti. Il suo livello di paladino si considera superiore di due livelli allo scopo di scacciare o distruggere non morti.

RICHIAMO DELL'ARALDO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Brd 1, Ear 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 9 m
Area: Esplosione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette un forte grido che richiama l'attenzione delle folle e lo circonda di un'autorità che difficilmente gli altri riescono ad ignorare. L'incantesimo agisce solo su quelle creature che hanno 5 DV o meno. Le creature sotto l'effetto dell'incantesimo sono frastornate per 1 round.

Le creature che si trovano oltre il raggio di azione, possono sentire il grido ma non rimangono frastornate.

RIDESTARE

Necromanzia [Dipendente dal linguaggio]
Livello: Brd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura morta di recente
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore riesce ad "interrogare" una creatura morta di recente (da non più di tre giorni) e a farle rivelare informazioni sulle cause che hanno portato al suo decesso. Il cadavere parla concisamente nel suo idioma nativo, non pronunciando più di una dozzina di parole, o giù di lì, in un round. Nel primo round descrive l'ultima cosa che ha visto. Nel secondo i suoi desideri di morente. Nel terzo la ferita che l'ha ucciso. Nel quarto chi l'ha ucciso. Nel quinto i motivi che ritiene cagione della propria uccisione. Nel sesto round e in quelli successivi, risponde ad una domanda al meglio delle sue possibilità (come *parlare con i morti*). Il cadavere non ha una conoscenza superiore a quella che aveva da vivo, né ha serbato memoria degli eventi succedutisi dopo la sua morte.

Tutte le restrizioni inerenti all'uso di *parlare con i morti* (se l'allineamento della creatura è diverso da quello dell'incantatore, il cadavere può effettuare un tiro salvezza; non è consentito ripetere questo incantesimo o quello *parlare con i morti* prima che siano passati sette giorni; è necessario che il cadavere sia integro; le creature non morte ne sono immuni) si applicano pure al presente incantesimo.

Rete di ombre

Illustrazione di Brian Snoddy

RIGENERAZIONE MOSTRUOSA

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 5, Drd 5
Componenti: V, S
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente toccata
Durata: 1 round per ogni 2 livelli
Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore conferisce al bersaglio la capacità di rigenerazione posseduta da alcuni mostri. Gli attacchi contro la creatura, tranne quelli con fuoco e acido, le infliggono danni debilitanti invece che letali. La creatura guarisce di 4 danni debilitanti al ritmo di 4 punti per round.

Una creatura in grado di rigenerarsi che dovesse cadere in stato di incoscienza per il danno debilitante subito, può essere uccisa con un colpo di grazia. L'attacco deve infliggere danni da fuoco o da acido.

Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita (come, ad esempio, la maggior parte dei veleni e la disintegrazione) ignorano la rigenerazione, la quale non ripristina nemmeno i punti ferita persi a causa di fame, sete o soffocamento.

Una creatura rigenerante può farsi ricrescere parti del corpo (anche se la durata dell'incantesimo di solito non è tale da consentirlo, a meno che non si tratti di parti piccolissime, come ad esempio le dita) e riattaccarsi arti recisi come un'azione equivalente al movimento. Gli arti recisi che non vengono riattaccati avvizziscono e si deteriorano normalmente.

Quando l'incantesimo finisce, tutti i danni debilitanti della creatura vengono convertiti in danni normali.

RISANA FERITE MODERATE

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 3, Drd 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 10 round +1 round per ogni 2 livelli
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quando stende la propria mano sopra una creatura vivente, l'incantatore ne aumenta l'energia vitale per conferirgli la capacità guarigione veloce. Il bersaglio guarisce di 2 punti ferita per round fino a quando l'incantesimo non ha termine. Non si possono ripristinare i punti ferita persi a causa di fame, sete o soffocamento né far ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

L'effetto dell'incantesimo stabilizza automaticamente un personaggio morente.

Gli effetti di più incantesimi *risanare* non sono cumulativi; si applica solo l'effetto del livello più alto. Applicare un secondo incantesimo *risanare* di pari livello aumenta la durata dell'incantesimo.

RITORNO DI ALAMANTHER

Trasmutazione [vedi testo]
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 round completo [vedi testo]
Raggio di azione: Vedi testo
Effetto: Un incantesimo o una capacità magica
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

L'incantatore replica l'effetto di un incantesimo o di una capacità magica a cui ha assistito. Questo incantesimo è in grado di replicare esclusivamente incantesimi o capacità magiche di livello non superiore all'8°. Funziona come la capacità di un incantesimo *desiderio* per replicare un altro incantesimo, tranne per il fatto che non è limitato dal tipo di incantesimo (divino o arcano) né dalla scuola da cui trae origine l'effetto.

Un incantesimo o una capacità magica replicati funzionano come se l'incantatore avesse a disposizione l'incantesimo appropriato e lo stesse lanciando personalmente. Se il tempo di lancio dell'incantesimo superasse 1 round completo, aggiungere 1 round completo al tempo di lancio del *ritorno di Alamanther*. Se l'incantesimo o la capacità magica avessero un costo in PE, l'incantatore dovrà pagare quel costo oltre a quello già previsto per questo incantesimo. Se l'incantesimo avesse un costo in termini di componenti materiali, l'incantatore dovrà procurarsi tali componenti oppure pagare un costo aggiuntivo in PE corrispondente al valore in mo di quella componente diviso 5.

Questo incantesimo prende il nome dal suo creatore Alamanther di Aglarond, ex consorte della Simbul, che rimase ucciso in una delle sue frequenti battaglie contro i Maghi Rossi di Thay.

Componente materiale: Uno specchio d'argento del valore di 50 mo.

Costo in PE: 1.000 PE o più.

RITORSIONE

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Permanente o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore lancia sul bersaglio un'insolita maledizione: il primo incantesimo lanciato dal bersaglio che dovesse incontrare le condizioni attivanti, si ritorcerà contro la creatura maledetta esattamente come se questa fosse sottoposta a *riflettere incantesimo*. La *ritorsione* si attiva in questi tre casi:

- Il bersaglio lancia un incantesimo di attacco su un'altra creatura che effettua il proprio tiro salvezza.
- Il bersaglio lancia un incantesimo di attacco contro una creatura che risulta essere immune a tale incantesimo.
- Il bersaglio lancia un incantesimo di attacco che viene interrotto o rovinato (ivi incluso un tentativo fallito di lancio sulla difensiva).

In tutti e tre i casi, l'incantesimo attivante deve poter essere condizionato da *riflettere incantesimo*. Se la *ritorsione* viene attivata, la maledizione ha effetto immediato sul proprio bersaglio. Quest'ultimo non può effettuare alcun tiro salvezza contro l'incantesimo, né applicare *riflettere incantesimo*, ma può usufruire della propria resistenza agli incantesimi. Una volta attivato, l'effetto della *ritorsione* si esaurisce. Una creatura può trovarsi contemporaneamente sotto l'effetto di molteplici incantesimi *ritorsione*, ma se ne può attivare solo uno alla volta. La *ritorsione* non sortisce alcun effetto sugli oggetti magici o sulle capacità magiche o soprannaturali usate dal bersaglio. Può inoltre essere rimossa da un qualsiasi incantesimo che nega *scagliare maledizione*.

Ai fini di tale incantesimo, un "incantesimo di attacco" include qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio un nemico o la cui area di effetto includa un nemico (chi sia esattamente un nemico dipende dalle percezioni dell'incantatore). Un incantesimo diretto contro un oggetto incustodito non costituisce un incantesimo di attacco.

ROMBO DI HORIZIKAUL

Invocazione [Sonoro]
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: Una creatura o un oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore colpisce il bersaglio con suoni ad altissimo volume. Il *rombo di Horizikaul* è infallibile, anche se il bersaglio è in mischia o quando non si trova sotto copertura od occultamento totale. Infligge 1d4 danni sonori per

ogni due livelli dell'incantatore (minimo 1d4, massimo 5d4) e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o essere assordato per 1d4 round. Questo incantesimo non ha effetto se viene lanciato nell'area di un incantesimo *silenzio*.

SALTO GEMMATO

Trasmutazione [Teletrasporto]
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Illimitato (vedi testo)
Bersaglio: L'incantatore e gli oggetti e le creature consenzienti fino ad un massimo di 22,5 kg per livello (vedi testo)
Durata: Fino all'attivazione
Tiro salvezza: Nessuno/volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No/Sì (innocuo, oggetto)

Questo incantesimo teletrasporta l'incantatore sul luogo di una gemma preparata in modo speciale.

Dapprima l'incantatore lancia *salto gemmato* su di una pietra del ladro (vedi capitolo successivo) che deve toccare. In qualsiasi momento successivo alla preparazione della pietra, l'incantatore può pronunciare una parola di comando ed essere teletrasportato istantantaneamente nel luogo in cui si trova la gemma, sempre che questa si trovi nel suo stesso piano di esistenza.

Il teletrasporto arriva sempre a destinazione (come se l'incantatore stesse usando l'incantesimo *teletrasporto senza errore*). Se l'area contenente la gemma fosse troppo piccola per l'incantatore, questi comparirebbe nel più vicino spazio sufficientemente grande.

L'incantatore è in grado di trasportare inoltre oggetti e creature fino ad un peso massimo di 22,5 kg per livello dell'incantatore. Perciò un mago di 15° livello potrebbe trasportare, in aggiunta al suo proprio peso, vari oggetti o creature pesanti fino a 337,5 kg. Se si dovesse superare tale limite, l'incantesimo fallirebbe.

Una creatura non consenziente non può essere teletrasportata con *salto gemmato*. Allo stesso modo, il tiro salvezza sulla Volontà (o la resistenza agli incantesimi) di una creatura impedisce che gli oggetti in suo possesso siano teletrasportati. Gli oggetti non magici lasciati incustoditi non ricevono alcun tiro salvezza.

L'incantatore può lanciare un solo *salto gemmato* alla volta su una particolare pietra del ladro, tuttavia qualsiasi altro mago può usare la medesima pietra usata dall'incantatore in questione.

Focus: Una pietra del ladro.

SBRICIOLARE

Trasmutazione
Livello: Drd 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una struttura o un costrutto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore dirige una forza erosiva contro una struttura costruita come un ponte di pietra, un edificio di legno, una parete di ferro, un costrutto o un qualsiasi altro oggetto non generatosi naturalmente.

In questo modo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (indipendentemente dalla durezza dell'oggetto) fino ad un massimo di 15d6. L'incantesimo non ha effetto sulle creature viventi, ma agisce comunque sui costrutti. La taglia massima dell'oggetto colpito dipende dai livelli dell'incantatore. L'incantesimo fallisce se viene lanciato contro un oggetto di taglia superiore a quella che l'incantatore è in grado di colpire.

Livello	Taglia dell'oggetto colpito
Fino al 15°	Enorme
Dal 16° al 18°	Mastodontica
Dal 19° al 20°	Colossale

SCALA DI FORZA

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una scala di forza lungo fino a 18 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una scala trasparente fatta di forza. La scala ha un'ampiezza di sessanta centimetri e una lunghezza variabile dai 3 ai 18 metri, con un piolo ogni 30 centimetri e funziona in tutto e per tutto come una normale scala. Poiché si tratta di un oggetto fatto di forza, può bloccare o essere utilizzato come un'arma contro le creature eteree o incorporee (sebbene queste possano di solito spostarsi attraverso le pareti o il pavimento per aggirare la scala, qualora questa venga usata come una barriera, e solo chi è in grado di adoperare un'arma lunga 3 metri o più, può usare la scala come uno strumento di attacco contro simili creature). La scala pesa 0,45 kg e può sostenere un peso di 45 kg per livello dell'incantatore. Può essere distrutta da qualsiasi incantesimo che distrugga un *muro di forza*.

Focus: La miniatura in argento di una scala.

SCALATA FACILITATA

Trasmutazione
Livello: Rgr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Sentiero verticale largo 3 m e lungo 6 m per livello
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore crea un sentiero provvisto di appigli per mani e piedi sulla superficie di una scogliera, di un tronco d'albero, di una parete o di un altro ostacolo verticale. In questo modo la superficie viene trasformata nell'equivalente di un muro irregolare (CD allo Scalare 10).

SCOSSA ELETTRICA

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette una piccola scarica di energia elettrica. Deve effettuare un attacco di contatto a distanza per infliggere danno ad un bersaglio. L'incantesimo infligge 1d3 danni da elettricità.

SCROSCIO DI PIOGGIA

Invocazione
Livello: Drd 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Emanazione del raggio di 30 m
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore riesce a far addensare le nubi in cielo e a provocare una fortissima pioggia in grado di ridurre la visibilità del 50%, che si traduce in una penalità di -4 alle prove di Cercare e Osservare. La pioggia automaticamente spegne qualsiasi fuoco non controllato e ha una probabilità del 50% di spegnere anche i fuochi protetti. Gli attacchi con le armi a distanza e le prove di Ascoltare subiscono una penalità di -4.

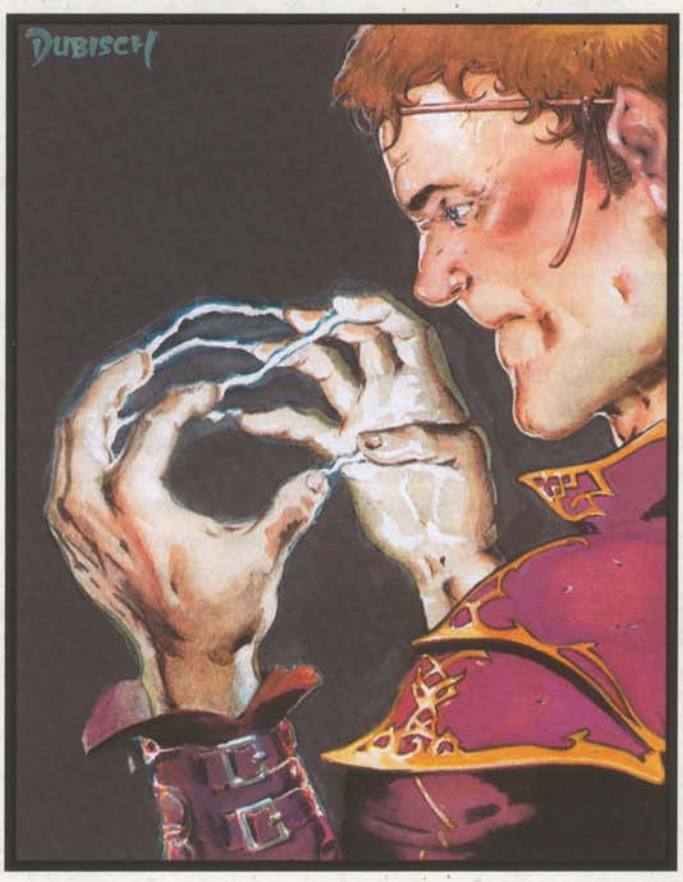
Questo incantesimo non funziona al chiuso, sotto terra, sott'acqua o in climi desertici. Quando l'incantesimo termina, l'acqua accumulatasi evapora nei successivi 10 minuti. L'acqua generata da questo incantesimo non placa la sete nè fornisce alcun nutrimento alle piante.

SCUDO CACOFONICO

Invocazione [Sonoro]
Livello: Brd 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 3 m
Area: Emanazione del raggio di 3 m, centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea ad una distanza di 3 metri una barriera immobile di energia sonora. Le creature sui due lati della barriera la percepiscono come un ronzio acuto ma innocuo. I suoni non magici (inclusi quelli prodotti da una pietra del tuono) non attraversano la barriera. Se un effetto sonoro urta contro la barriera, l'incantatore deve effettuare una prova di livello (1d20 + livello dell'incantatore) contro la CD dell'effetto onde evitare che agisca su qualcuno all'interno della barriera.

Una creatura che attraversa la barriera subisce 1d6 danni sonori più 1 danno per ogni livello dell'incantatore (massimo +20) e deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o rimarrà assordato per 1 minuto. Le vibrazioni sonore danno luogo ad una probabilità di essere mancato del 20% per ogni proiettile che attraversa la barriera in entrambe le direzioni.



Scossa elettrica

SCUDO INCANTATO

Abiurazione
Livello: Chr 2 (Mystra)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto acquista un bonus di resistenza +3 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche (ma non contro capacità soprannaturali e straordinarie).

SCUDO INCANTATO DI AZUTH

Abiurazione
Livello: Chr 7 (Azuth)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino ad una creatura per livello, di cui non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello (vedi testo)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Qualsiasi creatura scelta come bersaglio acquista resistenza agli incantesimi pari a 12 + il livello dell'incantatore. Dividere la durata dell'incantesimo in parti uguali tra tutte le creature scelte. Per riuscire ad agire su di una creatura dotata di resistenza agli incantesimi, un incantatore deve eguagliare o superare con 1d20 + livello dell'incantatore la resistenza agli incantesimi della creatura. Una creatura con resistenza agli incantesimi può volontariamente abbassare tale resistenza per accettare un incantesimo.

Senno del gufo

Trasmutazione
Livello: Drd 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore conferisce al bersaglio un assaggio dell'antica saggezza intrinseca alla natura. Il bersaglio acquista un bonus di potenziamento al suo punteggio di Saggezza pari alla metà del livello dell'incantatore.

Sequenza di incantesimi di Simbul

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 7

Funziona come *matrice di incantesimi di Simbul*, tranne per il fatto che rende possibile immagazzinare nellà matrice incantesimi fino al 5° livello. Inoltre l'incantatore ha la facoltà di decidere di predisporre in sequenza due o più incantesimi immagazzinati. Gli incantesimi così collegati non devono però essere di livello superiore al 2°. L'incantatore può scaricare tutti gli incantesimi collegati in un'unica sequenza come azione gratuita, esattamente come se stesse lanciando un incantesimo dalla *matrice di incantesimi di Simbul*.

Focus: Uno zaffiro del valore di almeno 1.000 mo.

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 m centrata in un punto nello spazio
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un campo in grado di bloccare completamente lo spostamento extradimensionale di un corpo. I tipi di spostamento vietato includono: *camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, labirinto, porta dimensionale, porta in fase, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto, transizione eterea* e analoghe capacità magiche o psioniche. *Serratura dimensionale* non interferisce con lo spostamento di creature che, all'atto del lancio dell'incantesimo, si trovavano già in forma eterea o astrale, né blocca la percezione extradimensionale o forme di attacco quali lo sguardo del basilisco. *Serratura dimensionale* non impedisce la scomparsa delle creature evocate quando cessa l'effetto dell'incantesimo di evocazione.

Tuttavia, quando l'incantesimo è in atto, è impossibile uscire o entrare nell'area interessata.

Sfera scintillante

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 3 (Halruaa)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Funziona come *palla di fuoco* tranne per quanto sopra indicato e per il fatto che questo incantesimo infligge danni da elettricità.

Componente materiale: Una biglia di vetro e un pizzico di ossido di ferro.

Sfere energetiche di Tirumael

Invocazione [Acido, Freddo, Elettricità, Fuoco, Sonoro]
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: Cinque sfere fluttuanti
Durata: 1 round per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

L'incantatore crea un cerchio di cinque sfere colorate che gli orbitano intorno alla testa a una distanza di 30 centimetri. Tali sfere gli forniscono la stessa luce di un incantesimo *luci danzanti* inoltre possono essere usate sia in attacco che in difesa. Ogni sfera corrisponde a uno dei cinque tipi di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco, sonoro).

Al suo turno di gioco, come azione standard l'incantatore può indirizzare una o più sfere contro una o più creature entro il raggio di azione dell'incantesimo, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 metri l'una dall'altra. Ciascuna sfera infligge 1d4 danni da energia per ogni quattro livelli dell'incantatore (massimo 4d4 ciascuna) ad un'unica creatura, per cui una sfera di un incantatore di 8° livello procura 2d4 danni da energia. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni contro ciascuna sfera.

Se l'incantatore venisse attaccato da un effetto che provoca danno da energia, e la sfera di quel tipo di energia non fosse stata ancora spesa, allora potrebbe far sì che la sfera assorba parte di quel danno da energia, sacrificandola. Per quel round la sfera assorbirebbe danno pari all'ammontare che avrebbe inflitto se fosse stata usata per attaccare, per cui una sfera di fuoco di un incantatore di 8° livello assorbe 2d4 danni da fuoco. Questo incantesimo sostituisce (e non è cumulativo con) la protezione garantita dagli incantesimi *contrastare elementi, resistere agli elementi* e *protezione dagli elementi*.

Quando utilizzato per attaccare una creatura dotata di resistenza agli incantesimi, effettuare un tiro di RI per tutte le sfere che attaccano il bersaglio in quel round. Il successo o il fallimento si applica a tutte le sfere che attaccano la creatura in quel round.

Componente materiale: Cinque biglie di vetro.

SILENZIO SOSPESO DI KHELBEN

Illusione (Mascheramento)
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto
Durata: Permanente o finché non viene scaricato; 6 round (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No (oggetto)

L'incantatore impregna l'oggetto toccato di un effetto magico. Nel momento in cui tocca l'oggetto pronunciando la parola di comando designata, l'oggetto diviene il bersaglio di un incantesimo *silenzio*, il cui effetto si sposterà insieme all'oggetto e durerà esattamente 6 round.

Componente materiale: Una piuma e una manciata di polvere di gemme del valore di 50 mo.

SIMBOLO

Universale [vedi testo]
Livello: Chr 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S, M/FD (oppure V, S, M per incisioni più accurate)

Questo incantesimo consente di scrivere una potente runa, scegliendola tra varie. Vengono qui descritti due nuovi simboli; gli altri si trovano nella descrizione relativa all'incantesimo *simbolo* presentata nel *Manuale del Giocatore*.

Simbolo di morte di Bane: Questo tipo di *simbolo* venne creato dagli adoratori di Bane per andare poi perduto fino al momento in cui la divinità oscura non rinacque nel 1372 CV. Un *simbolo di morte di Bane* è sempre inciso in maniera accurata e mai abbozzato di fretta. Viene attivato dalle condizioni fissate dall'incantatore, riferite ai parametri relativi all'incantesimo *simbolo*. Tuttavia, chiunque indossi un simbolo sacro a Bane non attiva mai l'incantesimo.

Un *simbolo di morte di Bane* funziona esattamente come un *simbolo di morte*, tranne per il fatto che tutte le creature entro un raggio di 18 metri dal *simbolo* che riescono a sopravvivere devono effettuare due ulteriori tiri salvezza sulla Tempra, il primo per evitare di subire 1d12 danni da freddo e il secondo per evitare gli effetti di un incantesimo *devastazione*. La presente versione dell'incantesimo *simbolo* ha i descrittori morte e male.

Componente materiale: Un impasto delle componenti materiali dell'incantesimo *simbolo* e il sangue di una creatura intelligente offerta in sacrificio (punteggio di Intelligenza non inferiore a 3) i cui Dadi Vita totali fossero almeno 30, e che sia stata uccisa entro l'anno passato. Se il sangue di una creatura viene usato per questo incantesimo, non lo si potrà più impiegare come componente materiale per un altro *simbolo di morte di Bane*.

Simbolo di perdita di incantesimi: Questa è un'ulteriore variante dell'incantesimo *simbolo*. Una volta attivato, il *simbolo* comincia ad attaccare le menti degli incantatori che si trovano entro un raggio di 18 metri. Ciascun incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà ad ogni round in cui si trovi all'interno dell'area di effetto, altrimenti perderà l'incantesimo di livello più alto che aveva preparato (o il più alto slot di incantesimi, nel caso di uno stregone o di un bardo). Il *simbolo* permane finché non abbia cancellato 30 livelli di incantesimi. Attacca creature dotate di capacità magiche come se avessero incantesimi. Non ha effetto su creature prive di incantesimi o capacità magiche. La presente versione dell'incantesimo *simbolo* influenza la mente.

SOFFIO ACIDO DI MESTIL

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore dà luogo col suo respiro ad un cono di goccioline acide, che infligge 1d6 danni da acido per livello dell'incantatore (massimo 10d6).

Componente materiale: Una manciata di formiche di fuoco (vive o morte).

SOLIDA PIETRA

Trasmutazione
Livello: Drd 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Una struttura di pietra o una formazione rocciosa, di dimensioni non superiori a 675 dm^3 per livello
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore rinsalda una formazione rocciosa o una struttura di pietra. L'incantesimo *solida pietra* raddoppia i punti ferita e la durezza della struttura. Se l'incantatore dovesse spostarsi oltre il raggio di azione, l'incantesimo terminerebbe. L'incantesimo non funziona sui costrutti.

SOPPRIMERE GLIFO

Trasmutazione
Livello: Chr 6 (Deneir)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 30 m
Area: Emanazione del raggio di 30 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore acquista maggior consapevolezza delle scritte magiche presenti entro il raggio di azione dell'incantesimo. Le scritte magiche quali *glifo di interdizione*, *rune esplosive*, *sigillo del serpente* o *simbolo* si ricoprono di una luminescenza azzurra (che spande luce come una candela), che ne rivela l'esatta posizione e ne evita l'attivazione. L'incantatore, o un'altra creatura, può leggere un libro protetto da *rune esplosive*, oppure aprire un cassetto protetto da un *glifo di interdizione*, oppure passare attraverso una porta pro-

tetta da un *simbolo* senza conseguenza.

L'incantesimo copre e nega qualsiasi scritta magica attiva o ad attivazione (come un *simbolo di paura* sommariamente abbozzato, oppure un simbolo della morte attivato), per quanto le creature che hanno già subito gli effetti delle scritte non vi sono più soggette. Allo scadere dell'incantesimo, tutte le scritte magiche dell'area possono essere attivate normalmente, e le scritte attive o attivate riprendono a funzionare normalmente se la loro durata lo prevede.

SPIRA ELETTRICA DI GEDLEE

Invocazione [Elettricità]
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)
Area: Esplosione del raggio di 1,5 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una piccola scarica elettrica che si dirama tra tutte le creature dell'area. Questo incantesimo infligge 1d6 danni da elettricità per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d6). Quanti falliscono i tiri salvezza sui Riflessi devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o rimanere storditi per 1 round.

Componente materiale: La spira di un filo di rame e un magnete.

SPUTO ACCECANTE

Trasmutazione
Livello: Drd 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Uno sputo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Ricorrendo ad un attacco di contatto a distanza (con una penalità di -4) l'incantatore sputa saliva caustica negli occhi della vittima. Lo sputo acceca la vittima fino al momento in cui non sarà in grado di sciacquarsi gli occhi con acqua o altro fluido detergente.

Questo incantesimo non sortisce alcun effetto su creature sprovviste di occhi o che non dipendono da questi organi per riuscire a vedere.

STELLA SACRA

Abiurazione
Livello: Chr 7 (Mystra)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Effetto: Una stella protettrice fatta di energia
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore crea una piccola stella luminescente di energia che gli sta accanto alla spalla, fornendogli luce come se fosse una candela. La stella ha tre funzioni e l'incantatore, all'inizio del proprio turno di gioco e come azione gratuita, decide quale attivare.

Riflettere incantesimo: La *stella sacra* è in grado di riflettere da quattro a sette livelli di incantesimo (1d4+3), esattamente come *riflettere incantesimo*. Ogni livello di incantesimo respinto si sottrae dai livelli dell'incantesimo rimasti (la *stella sacra* non restituisce i livelli così consumati ogniqualvolta sia scelta la presente funzione). Se vengono spesi tutti i livelli di un incantesimo, questa funzione termina, mentre restano valide le altre due.

Copertura: La *stella sacra* conferisce all'incantatore un bonus di copertura +10 alla CA senza pregiudicare le sue azioni.

Lampo infuocato: La *stella sacra* scaglia un fascio di energia come un attacco di contatto a distanza contro una creatura lontana fino a 27 metri, procurando danni da fuoco pari a 1d4 danni +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10).

STRETTA CAUSTICA

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura o creature toccate (fino ad una creatura per livello)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Le mani dell'incantatore si ricoprono di uno spesso strato di acido che però non danneggia né lui né il suo equipaggiamento. Un attacco di contatto in mischia portato con la mano provoca 1d6+1 danni da acido. L'incantatore può ricorrere a questo attacco di contatto in mischia fino ad una volta per livello. Se entra in lotta con un avversario, è in grado di infliggergli questo danno in aggiunta al danno che può procurare mentre lo afferra.

SUDARIO DEI NON MORTI

Necromanzia
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore si circonda di un'invisibile energia negativa cosicché i non morti privi di intelligenza lo percepiscono come una creatura non morta loro compagna, ignorandolo. L'aspetto dell'incantatore non muta. I non morti intelligenti non capiscono immediatamente che egli è vivo, ed è probabile che si interroghino in tal proposito. Se usato unitamente ad un camuffamento o ad un'illusione per apparire come un non morto, questo incantesimo conferisce all'incantatore un bonus di +5 alle prove di Camuffare.

Se l'incantatore attacca una creatura non morta mentre l'incantesimo è attivo, lo spezza.

Quando ricorre a questo incantesimo, l'incantatore sarà guarito dagli incantesimi *infliggere* e, al contrario, ferito

dagli incantesimi *curare*. L'incantatore si considera come se fosse un non morto ai fini degli incantesimi e degli effetti che influenzano specificatamente i non morti. Un tentativo di scacciare (o intimorire) effettuato contro un non morto avente stesso numero di Dadi Vita dell'incantatore che vada a segno, costringe l'incantatore ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + modificatore di Carisma del chierico) o ad essere in preda al panico (o rannicchiato) per 10 round. Un tentativo di scacciare che avrebbe distrutto (o comandato) i non morti aventi Dadi Vita pari a quelli dell'incantatore, lo costringe ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + modificatore di Carisma del chierico) o ad essere stordito (o sotto l'effetto di *charme* come con l'incantesimo *charme sui mostri*) per 10 round.

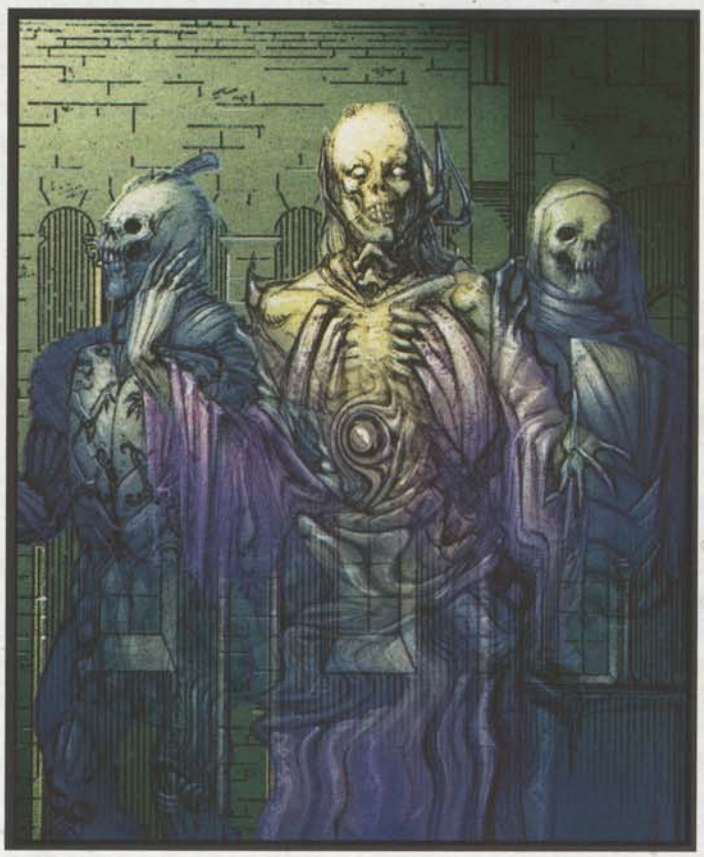
Componente materiale: Polvere o frammenti di ossa da una qualsiasi creatura non morta distrutta.

Sussurri piaganti

Abiurazione [Sonoro]
Livello: Brd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno

L'incantatore si circonda di bisbigli che feriscono qualsiasi creatura venga a contatto con essi. Se una creatura colpisce l'incantatore con il proprio corpo o con armi impugnate, subisce 1d6 danni sonori +1 danno per livello dell'incantatore. Se una creatura ha resistenza agli incantesimi, questa si applica al danno. Le armi con portata eccezionale, come le lance lunghe, non mettono in pericolo chi le usa.

Non si può ricorrere a questo incantesimo per danneggiare un altro bersaglio (ad esempio, tramite un attacco senz'armi o forzando i bisbigli contro un bersaglio). L'incantesimo infliggerà danno esclusivamente se sarà un'altra creatura a toccare l'incantatore.



Teletrasporto di massa

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* (vedi pagina 272 del *Manuale del Giocatore*), tranne per quanto sopra indicato. L'incantatore non è costretto a teletrasportare se stesso quando lancia un incantesimo *teletrasporto di massa*.

Tempesta acida

Invocazione [Acido]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cilindro (raggio di 6 m, altezza di 6 m)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera una pioggia acida. L'acido infligge 1d6 danni da acido per livello dell'incantatore (massimo 15d6).

Focus: Un'ampolla di acido.

Tempesta furiosa

Trasmutazione [Elettricità]
Livello: Chr 8 (Talos)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore imbriglia la potenza del vento e della tempesta per dirigerla, proteggersi e attaccare. Acquista il vantaggio di un incantesimo *volare* ed è protetto da qualsiasi direzione come se fosse circondato da un incantesimo *muro di vento*. È completamente immune al vento naturale o magico (ad esempio un uragano o un incantesimo *folata di vento*), riesce a mantenere facilmente la propria posizione e non è soggetto ad altri effetti contrastanti di vento estremo (ad esempio il dover effettuare delle prove di Concentrazione a causa dei forti venti).

Infine, è in grado di scagliare dardi elettrici dagli occhi. L'incantatore è in grado di creare 1d6 dardi per livello (massimo 20d6). Può usarli tutti in una sola volta o suddividere i dardi in più round. Ad esempio, un incantatore di 16° livello è in grado di scagliare 8d6 dardi in un round e altri 8d6 nel successivo, sparare sedici dardi su 16 o più round (totalizzando per ciascuno 1d6 danni di elettricità), o creare un unico grande dardo che infligga 16d6 di danno. Ciascun dardo colpisce una sola creatura. Qualsiasi dardo, indipendentemente dal danno che infligge, ha un raggio di azione di 30 metri.

Lanciare un dardo è un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità e richiede un attacco di contatto a distanza (l'incantatore acquista un bonus di attacco +3 se l'avversario indossa un'armatura di metallo, o ha addosso un'elevata quantità di metallo).

Illustrazione di Carlo Arellano

TESCHIO DEI SEGRETI

Illusione (Ombra) [Fuoco]
Livello: Chr 4 (Cyric)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un teschio immateriale
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea l'immagine immateriale di un teschio fluttuante che lascia una scia di fiamme nere. Naturalmente tanto il teschio quanto le fiamme sono un'illusione e non causano alcun danno. Per lo stesso motivo il teschio non può essere danneggiato dagli attacchi. Vola ad una velocità di 12 metri (Perfetta), ma non può spostarsi di più di 6 metri dal punto in cui ha fatto la sua comparsa. Galleggia senza seguire una direzione precisa, ma minacciosamente, entro la portata del suo raggio di azione.

L'incantatore stabilisce per il teschio due condizioni di attivazione. La prima attiva un messaggio come se il teschio fosse una *bocca magica*. La seconda gli fa emettere una fiammata ampia 1,5 metri e lunga 3 metri che infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alla creatura che l'ha innescata, che ha comunque la possibilità di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

Le condizioni di attivazione possono essere le stesse per entrambi gli effetti, in questo caso il teschio reciterebbe il messaggio e sputerebbe fuoco nello stesso tempo. Quando si verificano le condizioni per l'attivazione di entrambi gli effetti, il teschio scompare. Ogni effetto può compiersi una sola volta, per cui se il teschio ha già recitato il suo messaggio, non lo ripeterà di nuovo anche se dovessero verificarsi una seconda volta le condizioni per l'attivazione di questo effetto.

TESCHIO DELL'ECO

Divinazione
Livello: Drd 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Teschio dell'animale toccato
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore è in grado di vedere, sentire e parlare attraverso uno specifico teschio disseccato di un animale a qualsiasi distanza. Fin quando il teschio rimane sullo stesso piano dell'incantatore, questi è in grado di vedere e sentire proprio come se si trovasse al posto di quel teschio. Inoltre, durante il proprio turno, l'incantatore può spostare la propria percezione dal teschio di nuovo su se stesso e ritornare ancora al teschio, come azione gratuita.

Se lo desidera, qualsiasi incantesimo il cui raggio di azione sia maggiore del contatto (e che non richieda un focus o una componente materiale) può originarsi dal teschio invece che da lui. Se il teschio viene distrutto, l'incantesimo cessa. Lanciare un incantesimo attraverso il teschio costa 10 PE per livello dell'incantesimo.

Focus: Il teschio disseccato di un animale.

TOCCO DI GUARIGIONE

Necromanzia
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore trasferisce parte della sua essenza vitale in un'altra creatura, guarendola. È in grado di curare fino a 1d6 punti ferita per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6), e, quando lancia l'incantesimo, deve decidere il numero di dadi da tirare. L'incantatore subisce un danno equivalente all'ammontare dei punti ferita guariti al beneficiario. L'incantesimo non può guarire un bersaglio di un numero di punti ferita che oltrepassino quelli dell'incantatore +10, numero sufficiente a provocare la morte di quest'ultimo.

TORCIA DEL NON MORTO

Necromanzia
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un non morto corporeo
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore fa in modo che un non morto corporeo emani un'energia blu in grado di distruggere la forza vitale delle creature viventi, ma che non agisce sugli oggetti e sui non morti. La creatura che diviene oggetto dell'incantesimo infligge con i suoi attacchi in mischia 2d4 danni aggiuntivi. Se una creatura attaccata ha resistenza agli incantesimi, la resistenza è messa alla prova la prima volta che subisce l'attacco. Se la prova di resistenza ha successo, la creatura non subirà gli effetti dell'incantesimo *torcia del non morto*.

Se il non morto venisse distrutto, continuerebbe comunque ad ardere come una torcia sul luogo in cui si è accasciato fino al termine della durata dell'incantesimo, e chiunque venisse in contatto con i resti del non morto subirebbe danno. Se il non morto dovesse assumere forma incorporea (come un vampiro che assuma *forma gassosa*), l'incantesimo si disperderebbe senza conseguenza.

Componente materiale: Una lucciola o una nottiluca, vive o morte.

TORRE DELLA TEMPESTA

Abiurazione
Livello: Drd 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 6 metri, alta 30 metri
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore plasma una torre fatta di turbinanti e oscure nuvole di tempesta in grado di negare molti tipi di magia.

La *torre della tempesta* assorbe qualsiasi danno elettrico inflitto a quanti si trovano al suo interno. Non è possibile lanciare *dardo incantato* contro, da, o all'interno della torre. La *torre della tempesta* soffia a 96 km/h (rendendo impossibile al suo interno qualsiasi attacco a distanza), anche se non influenza il movimento delle creature al suo interno. Tuttavia, solo creature di taglia Mastodontica e Colossale possono passare tra le frange più esterne della *torre della tempesta*; tutte le creature di taglia inferiore sono confinate fuori.

Chiunque si trovi all'interno della *torre della tempesta* ha una copertura di un mezzo nei confronti di chi si trova al suo esterno. I forti venti della *torre della tempesta* applicano inoltre una penalità di -10 a tutte le prove di Ascoltare effettuate entro 15 metri dalla torre (o dentro di essa).

Tosse di Horizikaul

Invocazione [Sonoro]
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea vicino al bersaglio un rumore di breve durata ma ad alto volume. La *tosse di Horizikaul* è infallibile, anche se il bersaglio è in mischia o quando non si trova sotto copertura od occultamento totale. Infligge 1 danno sonoro e il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o essere assordato per 1 round. Questo incantesimo non ha effetto se viene lanciato nell'area di un incantesimo *silenzio*.

Tramuta in pietra

Trasmutazione
Livello: Drd 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Chiunque incroci lo sguardo con quello dell'incantatore viene trasformato permanentemente in una statua inerte e priva di ragione (come si trattasse dell'incantesimo *carne in pietra*). L'incantatore ha la possibilità di liberare la vittima in qualsiasi momento pronunciando una parola di comando prestabilita durante il lancio dell'incantesimo.

Nota: Ad ogni round, un attacco con lo sguardo funziona automaticamente su ogni creatura con cui si incrocia lo sguardo (o che stia attaccando o interagendo con l'incantatore) entro il raggio di azione dell'incantesimo. Le creature possono distogliere lo sguardo, in questo caso hanno una probabilità del 50% di evitare l'attacco, ma così facendo garantiscono all'incantatore un occultamento di un mezzo (probabilità di essere mancato del 20%) nei propri confronti. Le creature possono chiudere gli occhi o voltarsi completamente, evitando così lo sguardo ma conferendo al contempo all'incantatore un occultamento totale (probabilità di essere mancato del 50%) nei propri confronti.

Transizione frequente di Lutzaen

Trasmutazione [Teletrasporto]
Livello: Mag/Str 5
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Durata: 1 round per ogni 2 livelli

Funziona come *porta dimensionale* eccetto per quanto sopra indicato e per il fatto che l'incantatore è in grado di trasferirsi una volta ogni round come azione equivalente al movimento senza provocare un attacco di opportunità.

Trascrivere simbolo

Abiurazione
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Simbolo magico toccato
Durata: Finché non viene scaricato oppure 10 minuti
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

L'incantatore pone una magia di protezione sopra la sua mano. In questo modo può toccare un simbolo magico non attivato come ad esempio un *glifo di interdizione* oppure un *simbolo*, rimuoverlo e prenderlo in mano quale potenziale magico, come si trattasse di un incantesimo a contatto. Per prelevare l'incantesimo, è necessario effettuare una prova del livello dell'incantatore (CD 20 + livello dell'incantesimo). Il mancato superamento attiva il *glifo di interdizione* o il *simbolo*. Se invece il trasferimento viene effettuato con successo, l'incantatore è in grado di spostare il *simbolo* su una superficie (ma non una creatura) appropriata all'incantesimo immagazzinato come azione standard. Da quel momento in poi il *simbolo* trasferito funziona normalmente e mantiene tutte le sue originarie condizioni di attivazione (sebbene la sua nuova posizione possa rendere tali condizioni difficili o addirittura impossibili da soddisfare).

Mantenendo la propria concentrazione l'incantatore è in grado di far perdurare lo stato potenziale del *simbolo*. Ma se dovesse perdere la concentrazione mentre il *simbolo* è immagazzinato quale potenziale magico, questo si attiverà immediatamente sulla sua mano (e solo su di lui), anche se non fossero soddisfatte le condizioni di attivazione. Si mantengono gli stessi tiri salvezza e per la resistenza agli incantesimi del *simbolo* originario. L'unica maniera sicura che l'incantatore ha per sbarazzarsi dell'incantesimo immagazzinato è quella di trasferirlo su una superficie appropriata.

Focus: Un pezzo di ardesia con un lato ben levigato.

Triade magnificata di Azuth

Trasmutazione
Livello: Chr 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore altera uno dei suoi incantesimi preparati così da essere in grado di lanciarlo più volte prima del suo esaurimento. L'incantesimo preparato non deve essere di livello superiore al 3°, e una volta che l'incantatore ha fatto ricorso a *triade magnificata*, potrà lanciare l'incantesimo alterato altre due volte (tre volte in totale) prima di esaurirlo. L'incantesimo così alterato funziona normalmente e necessita delle componenti o dei PE ogni volta che viene utilizzato come se l'incantatore stesse lanciando tre incantesimi separati. Se l'incantatore decidesse in seguito di preparare un incantesimo diverso per quello slot di incantesimi, qualsiasi incantesimo extra fornito dalla *triade magnificata* sarebbe perso. Non è possibile lanciare più di una volta *triade magnificata* sullo stesso incantesimo preparato.

Questo incantesimo è stato creato dai chierici di Azuth.

Trucco di traslocazione

Trasmutazione [Teletrasporto]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: L'incantatore e un'altra creatura
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore e un'altra creatura si scambiano posto (come se utilizzassero simultaneamente un incantesimo *porta dimensionale*) e sembianze (come se utilizzassero un incantesimo *alterare se stesso* per avere l'uno l'aspetto dell'altra). Il bersaglio può opporsi a questo incantesimo con un tiro salvezza (l'incantesimo agisce automaticamente sull'incantatore).

Se l'incantatore o il suo bersaglio superano i limiti dell'incantesimo *porta dimensionale* o sono talmente diversi nell'aspetto che un incantesimo *alterare se stesso* non è in grado di trasformare l'uno nell'altra, l'incantesimo fallisce.

La magia che riesce a riconoscere i camuffamenti (quale per esempio quella di un incantesimo *visione del vero*) rivela le rispettive identità dell'incantatore e del bersaglio. Diversamente, l'incantatore sarà scambiato per il proprio bersaglio e viceversa per tutta la durata dell'incantesimo. Le azioni dell'incantatore e del soggetto (ad esempio parlare in modo inadeguato o attaccare gli "alleati") possono provocare prove di Camuffare o far sì che gli altri subodorino che c'è qualcosa di strano. L'incantatore riceve un bonus di +10 alle prove di Camuffare per impersonare il soggetto.

Quando l'incantesimo finisce, l'incantatore e la creatura riassumono le loro vere sembianze laddove si trovano, senza cambiare nuovamente posizione.

Tunnel di vento

Invocazione
Livello: Drd 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un bersaglio per livello
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore invoca il vento perché dia assistenza alla mira dei suoi alleati. Questo incantesimo migliora la mira delle armi a distanza, conferendo ad ogni soggetto un bonus di competenza a +10 negli attacchi a distanza. Inoltre raddoppia l'incremento di gittata di tali armi.

Tutt'uno con la natura

Trasmutazione
Livello: Drd 2, Hat 2, Rgr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello

L'incantatore instaura un profondo legame con la natura che gli conferisce un maggior discernimento dell'ambiente circostante. Acquista un bonus di competenza +2 alle prove di Addestrare Animali, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Orientamento.

Urlo di guerra

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Brd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

L'incantatore attacca lanciando un urlo di guerra che rinsalda il suo coraggio intimidendo al contempo i nemici. Quale risultato dell'incantesimo, l'incantatore acquista un bonus al morale di +2 per gli attacchi e i danni, oppure un bonus al morale di +4 agli attacchi e ai danni risultanti come parte di un attacco in carica.

Qualsiasi avversario attaccato in mischia deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o cadere in preda al panico. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, per un giorno non sarà più raggiunto dagli effetti dell'*urlo di guerra*.

Valanga di Zajimarn

Evocazione (Creazione) [Freddo]
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Un quadrato con lato di 3 m per livello (F)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un'impetuosa ondata di ghiaccio, neve e fanghiglia che spazza via tutto ciò che incontra sul proprio percorso. Qualunque cosa si trovi nell'area iniziale dell'in-

cantesimo subisce 1d4 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 25d4). Le creature a piedi e gli oggetti nell'area iniziale dell'incantesimo devono effettuare tiri salvezza sui Riflessi o saranno travolti dalla valanga e trascinati via per 1,5 metri per livello dell'incantatore. Il movimento forzato non ferisce i bersagli, ma li lascia a terra proni.

Le via senza uscita, e altri simili ostacoli, evitano che la valanga trascini le creature ancora più lontano. L'ondata si considera come un attacco d'acqua allo scopo di estinguere comuni fuochi.

VASSALLO LEALE

Abiurazione [Legale]
Livello: Pal 3 (Siamorphe)
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Fino ad una creatura toccata consenziente per ogni 3 livelli
Durata: 10 minuti per livello (vedi testo)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore protegge il bersaglio dagli effetti che influenzano la mente, conferendogli un bonus sacro di +3 ai tiri salvezza contro tali attacchi. L'incantesimo evita inoltre che la creatura o le creature toccate possano essere costrette magicamente a ferire l'incantatore o chi è posto sotto l'effetto del presente incantesimo. Qualsiasi tentativo di costringere il soggetto a comportarsi in tal modo (sia che l'effetto iniziale sia accaduto prima o dopo il lancio del presente incantesimo), vale come un ordine suicida e attiva le reazioni appropriate ed è possibile che ponga fine all'incantesimo di controllo. Se invece il soggetto cercasse intenzionalmente di ferire l'incantatore, allora il presente incantesimo si spezzerebbe immediatamente per quella creatura.

Il soggetto acquista i vantaggi di un incantesimo *benedizione* per il tempo in cui mantiene il contatto visivo con l'incantatore.

VELENO DEL RAGNO

Necromanzia
Livello: Ass 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea (vedi testo)
Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Similmente all'incantesimo divino *veleno*, l'incantatore inietta un veleno paralizzante sul soggetto effettuando con successo un attacco di contatto in mischia. Il veleno infligge immediatamente 1d6 danni temporanei alla Forza e altrettanti dopo 1 minuto. Tali danni possono essere negati col superamento di un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello dell'incantatore + i suoi modificatori di Intelligenza o di Carisma, rispettivamente per maghi e stregoni).

Componente materiale: Un ragno velenoso, vivo o morto.

VENTO DELLA COSTRIZIONE

Invocazione
Livello: Drd 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un turbine d'aria che accerchia e blocca il bersaglio. Il *vento della costrizione* non si sposta. Diviene una barriera fisica che circonda il soggetto. Il bersaglio può agire normalmente tranne per il fatto che non può spostarsi dalla sua posizione. Il vento ne disperde la voce in lontananza, per cui potrà parlare ma non verrà udito, né sarà in grado di udire alcunché a causa del fischio del vento.

Inoltre nessun incantesimo dipendente dal suono o dal linguaggio può essere lanciato dall'interno o contro *vento della costrizione* (anche se gli incantesimi lanciati dall'incantatore su se stesso funzionano normalmente). Gli attacchi a distanza effettuati dall'interno o contro il *vento della costrizione* subiscono una penalità pari a -2. Il *vento della costrizione* blocca le creature volanti a mezz'aria.

VENTO IN POPPA

Invocazione
Livello: Drd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Due creature per livello, di cui non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 15 m l'una dall'altra
Durata: 1 giorno
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo raddoppia la velocità sulla terraferma di tutti i bersagli, posto che stiano tutti viaggiando insieme e nella stessa direzione, incluse bestie da soma e cavalcature. Questo incantesimo non ha effetto su materiale non vivente, né condiziona la velocità tattica.

VERME DELLO SPIRITO

Necromanzia
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 round per livello (vedi testo)
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera un decadimento persistente dello spirito e nel corpo del bersaglio. Se questi fallisce il suo tiro salvezza, subisce 1 danno temporaneo alla Costituzione per ogni round in cui l'incantesimo è attivo (massimo 5 punti di Costituzione). Se supera il tiro salvezza, non perde alcun punto di Costituzione ma subisce comunque 1d2 danni per

ogni round in cui l'incantesimo è attivo (massimo 5d2). Il danno persiste anche dopo la fine dell'incantesimo.

Componente materiale: Un frammento d'avorio annerito dal fuoco, o un osso intagliato in forma di verme segmentato.

VETRO DI DHULARK

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura o del materiale fino ad un volume di 108 dm^3
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore trasforma il bersaglio in vetro. Può lanciare due versioni di questo incantesimo:

Creatura di vetro: Funziona come *carne in pietra*, ma il bersaglio diviene vetro.

Oggetto di vetro: Agisce su un oggetto di volume non superiore a 108 dm^3. Questo incantesimo riesce a trasformare anche porzioni di oggetti di dimensioni maggiori (quali un pavimento o una parete).

Nessuna delle due versioni dell'incantesimo funziona sugli oggetti magici (gli oggetti magici trasportati da una creatura che incorre nella trasformazione rimangono pertanto inalterati). Quando cessa l'effetto dell'incantesimo, il bersaglio ritorna del suo materiale originario. Se un bersaglio fosse rotto o danneggiato mentre è di vetro, riporterebbe analoghi danni tornando nella sua forma originaria.

Focus: Un frammento di vetro di uno specchio.

VIBRAZIONE VERSATILE DI HORIZIKAUL

Invocazione [Sonoro]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: Concentrazione, fino ad 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un potente cono sonoro che può utilizzare per attaccare o spostare creature od oggetti. Se usato per attaccare, il cono infligge 1 danno sonoro per ogni due livelli per ogni round in cui la creatura si trova all'interno dell'area; il superamento del tiro salvezza sui Riflessi dimezza il danno. Se usato per muovere oggetti o creature, funziona come la versione "forza continuata" dell'incantesimo *telecinesi*, anche se l'incantatore può solo allontanare gli oggetti. I bersagli sotto effetto di un incantesimo *silenzio* non possono essere spostati.

Il suono che accompagna l'incantesimo è simile ad un lungo brusio, forte come quello di una battaglia.

Focus: Un cono cavo d'oro e d'ottone del valore di 50 mo.

VISCERE DI FERRO

Abiurazione
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore rende una creatura più resistente al veleno. Il bersaglio ottiene un bonus di circostanza +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i tipi di veleno, siano essi da ferita, contatto, ingestione o inalazione.

Componente materiale: Una fiala contenente il veleno diluito di quattro diverse creature.

VISIONE CREPUSCOLARE

Trasmutazione
Livello: Ass 1, Ear 1, Hat 1, Mag/Str 1, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore conferisce al soggetto "visione crepuscolare", la capacità di vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, della torce e in tutte le analoghe condizioni di scarsa illuminazione. In tali condizioni il soggetto conserva la capacità di distinguere dettagli e colori.

Componente materiale arcana: Una candelina.

VISIONE DELLA NATURA

Necromanzia
Livello: Drd 0, Hat 0, Rgr 1
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un quarto di cerchio che si emana dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quest'incantesimo è identico a *visione della morte* ma ha effetto solo su vegetali e animali. Consente inoltre all'incantatore di determinare una vasta gamma di altre informazioni comuni sui vegetali e sugli animali (se i vegetali sono sommersi, se gli animali sono malnutriti e via discorrendo).

VISIONE DI GLORIA

Divinazione
Livello: Chr 1, Pal 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore conferisce alla creatura toccata la breve visione di un'entità divina che le dà sostegno e la incita a continuare. La creatura ottiene un bonus al morale +1 su un singolo tiro salvezza. Deve decidere di usare il bonus prima di effettuare il tiro a cui applicarlo.

VISTA CIECA

Trasmutazione
Livello: Chr 4, Drd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S
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)

Questo incantesimo conferisce la capacità di vista cieca. La creatura bersaglio dell'incantesimo diventa percettiva alle vibrazioni, così che si muove e combatte come una creatura dotata di vista. I suoi sensi funzionano per un raggio di 9 metri e la creatura non ha necessità di effettuare prove di Ascoltare od Osservare per percepire altre creature che si muovano all'interno di questo raggio. L'invisibilità e l'oscurità divengono irrilevanti, anche se la creatura non è comunque in grado di discernere creature eteree. (Per i dettagli, vedere alla voce "Vista cieca", pagina 83 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

VOCE D'USIGNOLO

Trasmutazione
Livello: Brd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Tempo dell'esecuzione +1 ora o finché non viene scaricato (vedi testo)

L'incantatore acquista un maggior Carisma durante le sue esecuzioni. Chiunque lo sente o lo vede esibirsi diviene favorevolmente incline nei suoi confronti. Questo incantesimo conferisce un bonus di competenza +1 alle successive prove di Carisma per influenzare l'attitudine dei PNG (per i dettagli, vedere alla voce "Attitudine dei PNG", pagina 149 della *Guida del DUNGEON MASTER*) o alle prove di abilità che si basano sul Carisma contro una qualsiasi persona che assista all'esecuzione. L'effetto dura per tutto il tempo dell'esecuzione e fino all'ora immediatamente successiva. Perché l'incantesimo abbia effetto, l'incantatore deve iniziare la sua esibizione entro un'ora dall'avvenuto lancio.

Oggetti Magici

Bacchette, pozioni e pergamene del mago colpito a morte da uno scorpione gigante non interessano minimamente la feroce creatura. Possono essere abbandonate vicino al luogo dove lo sfortunato mago ha incontrato la sua terribile sorte, e più tardi dei goblin oppure dei coboldi saccheggiatori potrebbero trovarle per caso e inglobarle al loro arsenale.

Pochi maghi o chierici creano oggetti magici al preciso scopo di abbandonarli nei pressi di qualche rovina infestata da rampicanti perché un avventuriero fortunato li scopra decenni o addirittura secoli più tardi. Tuttavia poiché ogni anno a Faerûn vengono create centinaia di potenti oggetti magici, un numero consistente di essi fa esattamente questa fine. Questo capitolo descrive solo una manciata degli oggetti magici di cui si conosce l'esistenza nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Tutti gli oggetti quivi descritti seguono le regole presentate nel Capitolo 8: "Oggetti magici" della *Guida del Dungeon Master*.

Oggetti magici auto-identificanti

Molti oggetti magici potenti, soprattutto artefatti minori, svelano i loro poteri a chiunque li prenda in mano. Quando qualcuno tiene in mano un oggetto magico auto-identificante e si concentra, viene a conoscere, ad ogni minuto, uno dei poteri dell'oggetto, finché l'oggetto non li abbia svelati tutti. L'oggetto svela sempre i suoi poteri nell'ordine presentato nella descrizione. Una prova di Sapienza Magica o di conoscenze bardiche effettuata con successo (CD 20) rivela contemporaneamente tutti i poteri dell'oggetto.

Qualsiasi oggetto magico che non sia una pozione o una pergamena, può essere creato come oggetto auto-identificante, e deve essere l'incantatore a deciderlo al momento della sua creazione. Questa capacità non ha conseguenze sul prezzo o sul tempo di creazione di un oggetto, ma una volta che questo è terminato, la decisione è vincolante.

Al fine di determinare se un oggetto magico generato a caso sia auto-identificante, lanciare un d%. Un risultato compreso tra 01-40 indica che lo è, mentre uno compreso tra 61-100 che non lo è.

Descrizione degli oggetti magici

Quelle che seguono sono le descrizioni dei nuovi oggetti magici e delle nuove proprietà magiche descritte in questo manuale. Seguono lo stesso ordine della *Guida del Dungeon Master*.

Capacità speciali delle armature

Le capacità speciali delle armature qui presentate vanno ad aggiungersi a quelle descritte nella *Guida del Dungeon Master* e nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Alcune capacità delle armature sottintendono un sovrapprezzo fisso invece che essere valutate come un aumento dell'effettivo bonus di oggetto magico (esattamente come nella *Guida del Dungeon Master*).

Anti-trasmutazione: Il personaggio che indossa quest'armatura è resistente agli effetti di trasmutazione che ne alterano la forma, incluso metamorfosi, pietrificazione e persino disintegrazione.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *immunità agli incantesimi*; *Prezzo di mercato:* bonus +6.

Divora magia: Questo tipo di armatura è di norma decorato con volute e fauci dentate, funziona esattamente come un'*armatura della resistenza agli incantesimi* ed ha RI pari a 13, tranne per il fatto che se la resistenza agli incantesimi è efficace contro un incantesimo che colpisce solo colui che la indossa, l'armatura consuma l'incantesimo e conferisce 1d8 punti ferita temporanei al proprietario. Tali punti ferita non sono cumulativi, per cui è impossibile ricevere dall'armatura più di 8 punti ferita temporanei alla volta.

TABELLA 6-1:
CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE

Tirare un d%:

01-85	Utilizzare la Tabella 8-6: "Capacità speciali delle armature" della *Guida del DUNGEON MASTER*.
86-100	Utilizzare la tabella sottostante.

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Mod. al prezzo di mercato*
01-20	01-15	01-05	Splendore blu	Bonus +1
21-40	16-30	06-10	Luminosità eterna	Bonus +1
41-60	31-45	11-25	Protezione dall'energia negativa	Bonus +1
61-80	46-60	26-35	Flessuosità	Bonus +1
81-85	61-72	36-50	Interdizione alla morte	Bonus +2
86-90	73-78	51-62	Divora magia	Bonus +3
—	79-80	63-65	Anti-trasmutazione	Bonus +6
91-98	81-90	66-75	Forza	Speciale
99-100	91-100	76-100	Tirare ancora due volte**	

*Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-3: "Armature e scudi" della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il prezzo di mercato totale.

**Se si tira una capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

TABELLA 6-2:
ARMATURE MAGICHE SPECIFICHE

Tirare un d%:

01-85	Utilizzare la Tabella 8-8: "Armature specifiche" della *Guida del DUNGEON MASTER*.
86-100	Utilizzare la tabella sottostante.

Media	Maggiore	Armatura specifica	Prezzo di mercato
01-25	01-20	*Grande scudo del Cormyr*	9.170 mo
26-50	21-40	*Scudo incantato di Laeral*	9.170 mo
51-75	41-60	*Scudo di vigilanza*	9.170 mo
76-90	61-80	*Armatura tempestosa di Laeral*	66.650 mo
91-100	81-100	*Armatura tempestosa dei figli della terra*	111.650 mo

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *dweomer sinodico di Simbul, resistenza agli incantesimi*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Flessuosità: Questo tipo di armatura è molto più leggera e offre maggiore libertà di movimento di qualsiasi altra armatura dello stesso tipo. Mentre il suo peso effettivo non cambia, il bonus massimo di Destrezza aumenta di +2 e la penalità di armatura alla prova diminuisce di 1.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *grazia felina*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Forza: Il personaggio che indossa quest'armatura acquista un bonus di potenziamento alla Forza di +2 o di +4.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *forza straordinaria*; *Prezzo di mercato:* +2, aggiungere +8.000 mo; +4, aggiungere +32.000 mo.

Interdizione alla morte: Una volta al giorno, l'armatura potenziata da questa capacità speciale rende chi la indossa immune agli effetti mortali. La magia dell'armatura conferisce automaticamente *interdizione alla morte* per un periodo di 70 minuti la prima volta che chi la indossa si espone ad un effetto mortale nel corso di una giornata.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *interdizione alla morte*; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Luminosità eterna: Questa qualità può applicarsi solo alle armature metalliche. L'armatura diviene così lucente e brillante come l'argento, non si opacizza mai ed è immune alla corrosione di acido e ruggine. Chi la indossa acquista resistenza all'acido pari a 5.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, incantatore di 12° livello o più; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Protezione dall'energia negativa: Questa armatura magica conferisce *protezione dall'energia negativa* una volta al giorno per la durata di 5 round la prima volta che chi la indossa si espone ad un attacco di energia negativa nel corso di una giornata.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *protezione dall'energia negativa*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Splendore blu: Questa qualità si può applicare solo alle armature di metallo, che acquistano così un colore blu scuro. L'armatura non si opacizza mai ed è immune alla corrosione dell'acido e della ruggine. Chi la porta, inoltre, ottiene un bonus di circostanza +5 alle prove di Nascondersi. Questo bonus non è cumulativo con quello conferito da un *mantello elfico*.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, incantatore di 12° livello o più, 5 o più gradi in Alchimia; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

armature magiche specifiche

Sebbene molti luoghi a Faerûn siano rinomati soprattutto per le loro armi magiche, anche certi tipi di armatura magica sono divenuti famosi. Le armature magiche specifiche descritte di seguito sono precostruite esattamente con le qualità che le accompagnano.

Armatura tempestosa dei figli della terra: Questa *armatura completa con resistenza al fuoco, al freddo e ai fulmini+1* può essere indossata unicamente da nani, gnomi e halfling.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *resistere agli elementi* il creatore deve essere un nano, uno gnomo o un halfling; *Prezzo di mercato:* 111.650 mo; *Costo di creazione:* 56.650 mo + 4.400 PE.

Armatura tempestosa di Laeral: Questa *armatura completa con resistenza al fuoco e ai fulmini+2* è fatta di materiale non metallico (si dice provenga da un altro piano di esistenza) che non è un conduttore di elettricità. Chi la indossa non è mai ostacolato o spostato contro la propria volontà dai forti venti.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *folata di vento, resistere agli elementi*; *Prezzo di mercato:* 66.650 mo; *Costo di creazione:* 34.150 mo + 2.600 PE.

Grande scudo del Cormyr: Questi *scudi grandi di metallo*

con deviazione delle frecce+1 sono molto diffusi tra coloro che danno la caccia agli umanoidi malvagi sui Corni Tempestosi. Si riconoscono facilmente dall'insegna di un drago purpureo che campeggia sopra una freccia spezzata.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *scudo*; *Prezzo di mercato:* 9.170 mo; *Costo di creazione:* 4.670 mo + 360 PE.

Scudo incantato di Laeral: Questo *scudo grande di metallo+1*, che conferisce a chi lo indossa una resistenza agli incantesimi pari a 17 contro tutti gli incantesimi con descrittore forza, reca il nome del suo creatore Laeral Silverhand Arunsun.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *muro di forza, resistenza agli incantesimi, scudo*; *Prezzo di mercato:* 9.170 mo; *Costo di creazione:* 4.670 mo + 360 PE.

Scudo di vigilanza: Questo *scudo grande di metallo folgorante da sfondamento+1*, reca il simbolo di Torm di un guanto d'arme rivolto all'insù. Esistono molti oggetti del genere, tutti immensamente apprezzati dai proseliti di Torm. Si dice che esista una versione ancora più potente di questo scudo, in grado di riflettere tutti gli attacchi da elettricità e rispedirli alla fonte.

Scudo di vigilanza

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *forza straordinaria, invocare il fulmine* oppure *fulmine*; *Prezzo di mercato:* 9.170 mo; *Costo di creazione:* 4.670 mo + 360 PE; *Peso:* 6,75 kg.

Capacità speciali delle armi

Le capacità speciali delle armi qui presentate vanno ad aggiungersi a quelle descritte nella *Guida del Dungeon Master* e nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Alcune capacità delle armi sottintendono un sovrapprezzo fisso invece che essere valutate come un aumento dell'effettivo bonus di oggetto magico (esattamente come nella *Guida del Dungeon Master*).

Aura elementale: Qualsiasi arma potenziata con questa capacità può sommare un ammontare aggiuntivo di danni derivanti da un elemento scelto da chi la impugna (acido, freddo, elettricità, fuoco o suono), esattamente come descritto alla voce "infuocata" delle capacità speciali delle armi, conferendo pure 1d6 danni aggiuntivi del sottotipo elementale appropriato, per un colpo normale. Determinare l'aura elementale dell'arma è un'azione gratuita che può effettuarsi non più di una volta al round (di conseguenza non è possibile cambiare il sottotipo tra due attacchi all'interno dello stesso round). Archi, balestre e fionde con questa capacità conferiscono l'energia alle munizioni.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *cecità/sordità, freccia acida di Melf, fulmine, gelare il metallo, lama infuocata*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Avvertente: Chi adopera un'arma avvertente non perde mai i propri bonus di destrezza alla CA se colto alla sprovvista (esattamente come se possedesse la capacità schivare prodigioso). La presente capacità non è cumulativa con qualsiasi altra forma di schivare prodigioso.

Grande scudo del Cormyr

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, capacità schivare prodigioso; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Caricamento rapido: Questa capacità può essere conferita solo alle balestre. Una balestra a caricamento rapido dispone di uno spazio extradimensionale in grado di contenere fino a 100 dardi, consentendo a colui che la imbraccia di ricaricarla più rapidamente del nomale. Ricaricare una balestra a mano o leggera a caricamento rapido è un'azione gratuita (il che consente ad un personaggio con attacchi multipli di usare tutti i suoi attacchi per intero), invece ricaricare una balestra pesante a caricamento rapido è un'azione equivalente al movimento. Aggiungere o rimuovere un dardo con le mani da uno spazio extradimensionale richiede un'azione equivalente al movimento. Nello spazio extradimensionale possono essere allocati vari tipi di dardi e chi usa l'arma può sceglierli liberamente quando ricarica la balestra.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *restringere oggetto, scrigno segreto di Leomund*; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Colpo sicuro: Un'arma dal colpo sicuro ferisce le creature con riduzione del danno come avesse un bonus di potenziamento +5. Archi, balestre e fionde non possono avere la capacità del colpo sicuro.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *arma magica superiore*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Corrosiva: A comando, un'arma corrosiva diviene ricoperta da uno spesso strato di acido fluido (chi la regge non subisce alcun danno). Le armi corrosive infliggono +1d6 danni bonus da acido se il colpo va a segno. Archi, balestre e fionde con questa capacità conferiscono l'energia acida alle munizioni.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *nebbia acida, tempesta acida, freccia acida di Melf* oppure *tempesta della vendetta*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Disarmante: Un'arma disarmante ha uno scopo preciso: disarmare l'avversario di chi la sta impugnando. Elimina i bonus dell'avversario inerenti sia alle dimensioni dell'arma sia alle armi a due mani. Inoltre aggiunge +1 ai tiri per colpire di chi la impugna finalizzati a disarmare l'avversario; questo bonus non si applica ad altri tipi di tiri per colpire. Le altre regole applicabili ai tentativi di disarmare l'avversario rimangono intatte.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Dissolvente: Una volta al giorno l'arma può essere utilizzata per effettuare un attacco di contatto in mischia che

Illustrazioni di Ted Berglon

TABELLA 6–3: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI DA MISCHIA

Tirare un d%:

01-85 Utilizzare la Tabella 8-15: "Capacità speciali delle armi da mischia" della *Guida del DUNGEON MASTER*.

86-100 Utilizzare la tabella sottostante.

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Mod. al prezzo di mercato*
01-09	01-05	01-03	Corrosiva	Bonus +1
10-18	06-10	04-06	Dissolvente	Bonus +1
19-27	11-15	07-09	Volante	Bonus +1
28-36	16-20	10-12	Impatto	Bonus +1
37-45	21-25	13-15	Misericordiosa	Bonus +1
46-54	26-30	16-18	Urlante	Bonus +1
55-63	31-35	19-21	Lama incantata	Bonus +1
64-72	36-40	22-24	Colpo sicuro	Bonus +1
73-81	41-45	25-27	Schiacciante	Bonus +1
82-90	46-50	28-30	Venefica	Bonus +1
91-97	51-55	31-33	Avvertente	Bonus +1
—	56-62	34-39	Esplosione acida	Bonus +2
—	63-69	40-45	Disarmante	Bonus +2
—	70-75	46-51	Luminosità eterna	Bonus +2
—	76-81	52-57	Vampirica	Bonus +2
—	82-84	58-62	Imperiosa	Bonus +3
—	85-87	63-67	Guardia del fato	Bonus +3
—	88-90	68-72	Aura elementale	Bonus +3
—	91-93	73-77	Respingente	Bonus +3
98-99	94-95	78-80	Saltante	Speciale
100	96-100	81-100	Tirare ancora due volte**	

*Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10: "Armi" della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il prezzo di mercato totale.

**Se si ottiene una capacità speciale doppia, una capacità incompatibile con un'altra già ottenuta o se la capacità porta un valore oltre il limite di +10, tirare di nuovo. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono fornire un valore complessivo superiore a +10.

TABELLA 6–4: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI A DISTANZA

Tirare un d%:

01-85 Utilizzare la Tabella 8-16: "Capacità speciali delle armi a distanza" della *Guida del DUNGEON MASTER*.

86-100 Utilizzare la tabella sottostante.

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Mod. al prezzo di mercato*
01-14	01-09	01-04	Corrosiva	Bonus +1
15-28	10-18	05-08	Impatto	Bonus +1
29-42	18-27	09-12	Misericordiosa	Bonus +1
43-56	28-36	13-16	Precisa	Bonus +1
57-70	37-45	17-20	Urlante	Bonus +1
71-84	46-54	21-24	Pedinante	Bonus +1
85-98	55-63	25-28	Venefica	Bonus +1
—	64-80	29-34	Esplosione acida	Bonus +2
—	81-95	35-40	Caricamento rapido	Bonus +2
—	—	41-50	Guardia del fato	Bonus +3
—	—	51-60	Aura elementale	Bonus +3
—	—	61-70	Respingente	Bonus +3
—	—	71-80	Radiazione bloccante	Bonus +3
99-100	96-100	81-100	Tirare ancora due volte**	Speciale

*Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10: "Armi" della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il prezzo di mercato totale.

**Se si ottiene una capacità speciale doppia, una capacità incompatibile con un'altra già ottenuta o se la capacità porta un valore oltre il limite di +10, tirare di nuovo. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono fornire un valore complessivo superiore a +10.

TABELLA 6–5: ARMI MAGICHE SPECIFICHE

Tirare un d%:

01-85 Utilizzare la Tabella 8-17: "Armi specifiche" della *Guida del DUNGEON MASTER*.

86-100 Utilizzare la tabella sottostante.

Medio	Maggiore	Arma specifica	Prezzo di mercato
01-05	—	*Freccia mordace*	1.457 mo
06-10	—	*Scimitarra del folle*	3.000 mo
11-15	—	*Lama berserker+1*	6.335 mo
16-20	—	*Piccone da guerra di Blingdenstone*	8.308 mo
21-25	—	*Lama elfica di Cormanthyr*	8.315 mo
26-30	—	*Lama vigile della Sembia*	8.320 mo
31-35	—	*Arco corto di Luiren*	8.330 mo
36-40	—	*Lama notturna*	8.702 mo
41-45	01-05	*Pugnale della vipera*	10.462 mo
46-49	06-10	*Dente del ragno*	11.782 mo
50-53	11-15	*Martello della runa*	11.912 mo*
54-57	16-20	*Pugnale del disprezzo*	12.302 mo
58-61	21-25	*Spada della preghiera di collera*	14.350 mo
62-65	26-30	*Lama berserker+2*	15.335 mo
66-69	31-35	*Mazza dei figli oscuri*	17.000 mo
70-73	36-40	*Lancia luminosa nel pericolo*	18.302 mo
74-77	41-45	*Lancia corta di Talos*	18.302 mo
78-81	46-50	*Guanti d'arme dei valorosi*	18.302 mo*
82-85	51-55	*Ascia dorata della Grande Crepa*	18.310 mo
86-89	56-60	*Spada di Bane*	18.315 mo
90-93	61-65	*Falcia-goblin del Cormyr*	18.315 mo
94-95	66-69	*Pugnale spettrale*	20.000 mo
96-97	70-73	*Il Pugno*	23.305 mo
98-99	74-77	*Spada del canto*	24.450 mo
100	78-81	*Bastone di schiacciante potenza*	28.600 mo
—	82	*Namarra*	30.315 mo
—	83-86	*Lama della giustizia*	32.315 mo
—	87-89	*Ascia di Silvermane*	50.302 mo
—	90	*Taragarth*	86.335 mo
—	91-94	*Lancia di Faerûn*	98.310 mo
—	95-96	*Spada dei mille sogni infranti*	100.315 mo
—	97-98	*Pugnale del caos*	106.302 mo
—	99-100	*Bastone ferrato della battaglia*	162.600 mo

*Valore minimo; vedi la descrizione dell'oggetto.

funziona come un *dissolvi magie* indirizzato contro la creatura o l'oggetto toccati.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *dissolvi magie*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Esplosione acida: Un'arma con esplosione acida funziona come arma corrosiva che in più esplode diffondendo acido in caso di colpo critico riuscito. L'acido non ferisce le mani che reggono l'arma, mentre infligge +1d10 danni bonus da acido in caso di colpo critico riuscito. Se il moltiplicatore del critico dell'arma è x3, aggiungere invece +2d10 danni bonus da acido, e se il moltiplicatore è x4, aggiungere +3d10. Archi, balestre e fionde con questa capacità conferiscono l'energia acida alle munizioni.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *nebbia acida, tempesta acida, freccia acida di Melf* oppure *tempesta della vendetta*; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Guardia del fato: Talvolta affidate agli avventurieri che godono del favore della chiesa di Tymora, queste armi vengono solitamente create con una riserva di 7 cariche. Chi le usa può spendere 1 carica al proprio turno di gioco per guadagnare un'azione parziale extra. Può inoltre usare 1 carica in qualsiasi momento del round per ritirare un dado (fino ad un massimo di 2 cariche al round, 1 per un'azione parziale e 1 per tirare nuovamente un dado). Si ha il diritto di sapere il risultato di un tiro prima di decidere di ripeterlo.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *desiderio limitato; Prezzo di mercato:* bonus +1 +1.500 mo; *Costo di creazione:* bonus +3, +300 PE.

Impatto: Qualsiasi arma contundente potenziata da questa capacità presenta una portata della minaccia raddoppiata. Per esempio, un bastone ferrato così potenziato minaccia un colpo critico con 19-20, mentre un mazzafrusto pesante minaccia un colpo critico con 17-20. Questo potenziamento non si applica alle armi perforanti o taglienti. (Se si dovesse ottenere questa capacità per un'arma inadatta, ritirare i dadi).

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *arma di impatto*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Imperiosa: Chiunque attacchi colui che impugna un'arma di questo tipo in un combattimento in mischia dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o combattere sulla difensiva (penalità di -4 agli attacchi, bonus per schivare di +2 alla CA).

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *paura*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Lama incantata: Chi usa un'arma simile è immune ad un singolo incantesimo, selezionato quando l'arma è stata creata, che deve avere come bersaglio chi adopera l'arma (cioè non può trattarsi di un incantesimo che ha effetto su di un'area). Nel caso in cui gli venga lanciato contro il suddetto incantesimo, sarà invece l'arma ad assorbirlo. Nel suo turno successivo, chi usa l'arma può decidere di lasciare che l'incantesimo assorbito si disperda o ridirigerlo contro un nuovo bersaglio come azione gratuita.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *riflettere incantesimo; Prezzo di mercato:* bonus +1.

Luminosità eterna: I fabbri degli elfi del sole di Evermeet conoscono il segreto per forgiare lame che brillano in eterno. Queste armi divengono pertanto lucenti e brillanti come l'argento, non si opacizzano mai e sono immuni alla corrosione di acido e ruggine.

Dietro il comando di chi la impugna, l'arma emette una luce brillante due volte al giorno. Tutti coloro che si trovano nel raggio di 6 metri, escluso chi la impugna, devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) o rimanere accecati per 1d4 round.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *cecità/sordità, luce incandescente; Prezzo di mercato:* bonus +2.

Misericordiosa: L'arma infligge +1d6 danni, e tutti i danni inflitti sono debilitanti. Dietro il comando di chi la impugna, l'arma può sospendere questa capacità fino a nuovo ordine. Archi, balestre e fionde con questa capacità conferiscono l'effetto misericordioso alle munizioni.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *cura ferite leggere*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Pedinante: Solo le armi a distanza possono avere questa capacità. L'arma cambia direzione per individuare il bersaglio, negando ogni possibilità di fallire il colpo applicata per occultamento (chi la impugna deve comunque puntare l'arma contro il bersaglio; le frecce lanciate per errore in uno spazio vuoto, ad esempio, non cambiano direzione per colpire nemici invisibili, nemmeno se questi fossero vicini).

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *visione del vero*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Precisa: Questa capacità può essere conferita solo alle armi a distanza. Un'arma precisa può essere adoperata contro un avversario impegnato in un attacco in mischia senza tener conto della relativa penalità di -4 (esattamente come il talento Tiro Preciso). Questo non garantisce tuttavia nessun potere speciale a quanti possiedono già il talento Tiro Preciso.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Tiro Preciso; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Radiazione bloccante: Questa capacità (talora impiegata dalle guardie dei maghi degli Antichi Imperi) può essere conferita solo alle munizioni delle armi a distanza. Un proiettile così potenziato emette, quando viene sparato, una radiazione argentata e pulsante. Qualsiasi attacco effettuato con un proiettile di questo tipo è un attacco di contatto a distanza, infligge 1 danno da forza (invece del suo normale danno), ma il bersaglio deve effettuare anche un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o essere bloccato (come per l'incantesimo *blocca mostri*).

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *dardo incantato, blocca mostri; Prezzo di mercato:* bonus +3.

Respingente: Un'arma potenziata con questa capacità ha la capacità di respingere il suo bersaglio. Su un colpo riuscito, il bersaglio dell'attacco deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) o sarà respinto indietro di 3 metri. (Se il bersaglio non può arretrare di 3 metri, cadrà al suolo). Se il primo tiro salvezza fallisce, il bersaglio deve superarne anche un secondo (CD 19) o rimanere stordito per 1 round.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *repulsione*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Saltante: Quando viene afferrata, un'arma potenziata con questa capacità si comporta come un *anello della caduta morbida*. Una volta ogni nuovo round, chi impugna l'arma può saltare con un bonus di +30 alle prove di Saltare. L'altezza del personaggio non pone limiti alla distanza saltata.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Creare Armi e

Armature, *caduta morbida, mano magica*; *Prezzo di mercato:* aggiungere +8.400 mo.

Schiacciante: Un'arma con questa capacità conferisce a chi la usa un bonus di +4 a tutte le prove di Forza effettuate come parte del tentativo di sbilanciare un avversario con l'arma.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *forza straodinaria; Prezzo di mercato:* bonus +1.

Urlante: Dietro il comando di chi la adopera, un'arma urlante emette un basso ronzio irritante che però non danneggia chi la impugna. Le armi urlanti che colpiscono producono un suono più alto e acuto, infliggendo +1d6 danni bonus sonori se il colpo va a segno. Archi, balestre e fionde con questa capacità conferiscono l'energia sonora alle munizioni. Le armi urlanti continuano a provocare questi danni bonus anche all'interno dell'area di un incantesimo *silenzio*. Non hanno ulteriori effetti collaterali sulle creature che ricorrono ad un udito potenziato, sebbene tali creature detestino questo tipo di armi.

Ascia dorata della Grande Crepa

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *grido* oppure *suono dirompente*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Vampirica: Qualsiasi avversario vivente colpito da un'arma vampirica deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o perdere 1d4 punti ferita aggiuntivi, che andranno ad aggiungersi immediatamente ai punti ferita totali di chi adopera l'arma. Qualsiasi punto ferita al di sopra della soglia massima raggiungibile da quest'ultimo, sarà trattato come temporaneo (molteplici aggiunte di punti ferita temporanei non sono cumulative) e scomparirà dopo 1 ora.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *tocco del vampiro; Prezzo di mercato:* bonus +2.

Venefica: Una volta al giorno, un'arma venefica può infliggere un incantesimo *veleno* (CD 14) su una creatura colpita dall'arma (o dal proiettile). Chi la adopera può decidere, dopo aver colpito, se usare o meno tale potere. Ricorrervi si considera un'azione gratuita, ma l'incantesimo *veleno* deve essere eventualmente utilizzato nello stesso round in cui l'arma (o il proiettile) colpisce.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *veleno; Prezzo di mercato:* bonus +1.

Volante: Un'arma volante può raggiungere una velocità in volo di 9 metri e viene trattata come un oggetto animato avente durezza e punti ferita pari ad una tipica arma di questo tipo. Un'arma volante esegue gli ordini soggetti ai limiti della sua capacità (non ha Intelligenza), però le si può comandare di fare la guardia ad un luogo esattamente come ad uno scheletro animato. Solo le armi da mischia possono possedere questa capacità.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *animare oggetti, volare* oppure *telecinesi; Prezzo di mercato:* bonus +1.

Armi magiche specifiche

Le armi magiche specifiche descritte di seguito sono precostruite esattamente con le qualità che le accompagnano.

Arco corto di Luiren: Questi *archi corti pedinanti+1* sono divenuti noti nei territori del nord grazie ai numerosi halfling di Luiren che li portano. Alcuni sono stati costretti a venderli, trovandosi a navigare in cattive acque, e sono diventati piuttosto ricercati tra altre genti.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *estremità affilata*; *Prezzo di mercato:* 8.330 mo; *Costo di creazione:* 4.330 mo + 320 PE.

Ascia dorata della Grande Crepa: Questa *ascia da battaglia anatema delle aberrazioni+1* reca incisioni in oro di rune naniche su entrambi i lati della lama. Create dai nani d'oro della Grande Crepa, sono molto richieste nelle regioni in cui sono comuni i tunnel che conducono al Sottosuolo.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *evoca mostri I*; *Prezzo di mercato:* 18.310 mo; *Costo di creazione:* 9.310 mo + 720 PE.

Ascia di Silvermane: Questa *ascia da battaglia anatema degli esterni malvagi+3* reca incisi il simbolo di Moradin e una frase in nanico: "Che gli immondi cadano innanzi a me, a gloria del mio clan, così che io mi erga sopra i loro cadaveri e urli il nome dello Spirito Forgiatore".

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *evoca mostri I*, il creatore deve essere un nano di livello non inferiore al 9°; *Prezzo di mercato:* 50.302 mo; *Costo di creazione:* 25.302 mo + 2.000 PE.

Bastone ferrato della battaglia: Questo *bastone ferrato della velocità+3* non viene danneggiato dagli attacchi perforanti o taglienti. Chi lo brandisce può tentare di disarmare gli avversari come se avesse il talento Disarmare Migliorato, e ottiene un bonus di +4 su qualsiasi attacco effettuato per disarmare.

Tre volte al giorno, come azione standard, può attivare la capacità del bastone ferrato di deviare le frecce. Questo potere dura 2 round. Mentre è attivo, il bastone ferrato devia automaticamente tutti gli attacchi di armi a distanza (di taglia non superiore alla Media) e assorbe qualsiasi dardo o attacco a distanza creato da incantesimi non superiori al 2° livello (quali *dardo incantato* e *freccia acida di Melf*) diretti contro chi lo brandisce o contro gli alleati entro un raggio di 1,5 metri. Il bastone ferrato non subisce alcun danno dagli attacchi o dagli incantesimi che devia o assorbe.

Una volta al giorno chi lo usa può creare un effetto di *repulsione* a comando.

Ancora una volta al giorno, può trasformare un qualsiasi colpo del bastone in un colpo da battaglia, che infligge il doppio dei danni (il triplo dei danni se si tratta di un colpo critico). Il bersaglio del colpo da battaglia deve inoltre effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 22) per evitare di essere steso al suolo, ed un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) per evitare di essere stordito per 1d4 round.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *protezione dalle frecce, repulsione, pugno serrato di Bigby*; *Prezzo di mercato:* 162.600 mo; *Costo di creazione:* 81.600 mo + 6.480 PE.

Bastone di schiacciante potenza: Questo robusto *bastone ferrato schiacciante+2*, di color grigio, conferisce a chi lo usa il talento Sbilanciare Migliorato.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e

Armature, *forza straordinaria*; *Prezzo di mercato:* 28.600 mo; *Costo di creazione:* 14.600 mo + 1.120 PE.

Dente del ragno: Questo *pugnale+1* è di color nero o violaceo. Riesce a tagliare rapidamente ragnatele (magiche e non) senza impigliarsi, permettendo così a chi lo usa di muoversi attraverso una tela esistente a metà della sua normale velocità (sebbene non eviti al suo possessore di rimanere impigliato nella stessa tela in caso di mancato superamento del relativo tiro salvezza). Una volta al giorno, il pugnale può pure essere usato per creare una ragnatela. Sempre una volta al giorno, può creare anche una cortina di ragnatele, un piano quadrato del lato di 3 metri di trefoli, che conferiscono metà occultamento a chi vi si nasconde dietro. Se una creatura toccà la cortina, questa le cade addosso procurandole 2d4 danni da acido.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *freccia acida di Melf, ragnatela, unto*; *Prezzo di mercato:* 11.782 mo; *Costo di creazione:* 6.042 mo + 459 PE.

Falcia-goblin del Cormyr: Queste *spade lunghe anatema dei goblinoidi+1* sono adornate con il drago purpureo rampante, simbolo del Cormyr. Il Mago Reale Caladnei ha commissionato ai Maghi della Guerra la creazione di molte di queste armi, sia per distribuirle tra i Cavalieri dei Draghi Purpurei sia per metterle in vendita, allo scopo di fornire un importante provento al paese e risollevare il morale. Quelle destinate ai cavalieri hanno tipiche iscrizioni di simboli di onore e distinzione appropriate al destinatario.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *evoca mostri I*; *Prezzo di mercato:* 18.315 mo; *Costo di creazione:* 9.315 mo + 720 PE.

Falcia-goblin del Cormyr

Freccia mordace: Questa freccia inietta veleno (Tempra CD 16, 1d10 Cos/1d10 Cos) al bersaglio. Se lo manca, si distrugge. Le *frecce mordaci* sono confezionate una ad una, e non in serie di cinquanta come avviene per le altre munizioni. Talora sono costruite come dardi da balestra o come giavellotti.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *veleno*; *Prezzo di mercato:* 1.457 mo; *Costo di creazione:* 732 mo + 58 PE.

Guanti d'arme dei valorosi: Forgiati per gli eroi di Myth Drannor, questi *guanti d'arme+3* hanno forme varie, che vanno dai guanti d'arme di argento massiccio lunghi fino al gomito, fino ai cinque anelli incatenati ad un bracciale. Di solito si riesce a trovare solo uno dei guanti del paio. Non conferiscono alcun bonus alla Classe Armatura (i loro bonus di potenziamento si applicano solo alle loro caratteristiche di armi) e non interferiscono con il lancio di incantesimi arcani. Quando entrambi i guanti che costituiscono un paio vengono indossati insieme, presentano una delle seguenti capacità aggiuntive attivate a comando e dipendenti dal paio di guanti:

Capacità aggiuntiva	Prerequisito aggiuntivo	Prezzo di mercato
Catena di fulmini 1 volta al giorno	*Catena di fulmini*	+56.000 mo
Lama infuocata 2 volte al giorno	*Lama infuocata*	+38.000 mo
Guarigione 1 volta al giorno	*Guarigione*	+48.000 mo
Blocca mostri a contatto 1 volta al giorno	*Blocca mostri*	+30.000 mo
Metamorfosi a contatto 1 volta al giorno	*Metamorfosi*	+26.000 mo
Rigenerazione 1 volta al giorno	*Rigenerazione*	+66.000 mo
Repulsione 1 volta al giorno	*Repulsione*	+56.000 mo
Stretta folgorante 3 volte al giorno	*Stretta folgorante*	+66.000 mo
Pietra in carne o *carne in pietra* (a contatto) 1 volta al giorno	*Pietra in carne* o *carne in pietra*	+50.000 mo
Telecinesi (forte spinta) a contatto 2 volte al giorno	*Telecinesi*	+20.000 mo

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, incantesimi richiesti; *Prezzo di mercato:* 18.302 mo; *Costo di creazione:* 9.302 mo + 360 PE.

Lama berserker: Queste *spade bastarde+1* o *+2* ottengono un bonus di potenziamento +1 extra, quando chi le adopera incorre in un'ira barbarica. Le streghe di Rashemen le crearono per le proprie consorelle guerriere.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *emozione*; *Prezzo di mercato:* arma +1, 6.335 mo; arma +2, 15.335 mo; *Costo di creazione:* arma +1, 3.335 mo + 240 PE; arma +2, 7.835 mo + 600 PE.

Lama elfica di Cormanthyr: Questa *spada lunga affilata+1* reca i simboli dell'antica casa elfica di Cormanthor, che fu la prima a sviluppare la magia per affilare le armi.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *estremità affilata*; *Prezzo di mercato:* 8.315 mo; *Costo di creazione:* 4.315 mo + 320 PE.

Lama della giustizia: La chiesa di Torm ha prodotto molte di queste *spade lunghe sacre potenti incalzanti+1*. Sembrerebbero fatte di un bronzo indurito magicamente e sono decorate con incisioni del martello e della bilancia, simboli di Tyr. Quando viene sguainata, una *lama della giustizia* diffonde sempre una luce bianchissima nel raggio di 6 metri.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *potere divino, punizione sacra*, il creatore deve essere buono; *Prezzo di mercato:* 32.315 mo; *Costo di creazione:* 16.315 mo + 1.280 PE.

Lama notturna: I Maghi Rossi fabbricarono questi *pugnali+1* per le proprie spie e per il proprio controspionaggio. Quando viene utilizzata contro avversari di allineamento buono, il bonus di potenziamento di una lama notturna aumenta a +2, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o subire 1 danno temporaneo al punteggio di una caratteristica scelta a caso.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *debilitazione*; *Prezzo di mercato:* 8.702 mo; *Costo di creazione:* 4.502 mo + 336 PE.

Illustrazione di Ted Bergeon

Lama vigile della Sembia: Questi *stocchi difensivi+1* sono piuttosto comuni tra la nobiltà della Sembia, particolarmente tra coloro che studiano lo stile di combattimento a doppia spada.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *estremità affilata; Prezzo di mercato:* 8.320 mo; *Costo di creazione:* 4.320 mo + 320 PE.

Lancia corta di Talos: Queste *lance corte infuocate folgoranti+1* sono piuttosto comuni tra i membri più anziani della chiesa di Talos.

Lancia corta di Talos

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, incantesimo di elettricità (*invocare il fulmine, fulmine,* oppure *frustata mistica*), incantesimi di fuoco (*palla di fuoco, lama infuocata,* oppure *colpo infuocato*); *Prezzo di mercato:* 18.302 mo; *Costo di creazione:* 9.302 mo + 720 PE.

Lancia di Faerûn: Questa lancia è costruita in legno massiccio e termina con una punta d'acciaio. Create appositamente per i combattimenti a cavallo dai guerrieri al seguito di Torm, alcune di esse si sono fatte strada nelle fila di altri ordini di allineamento buono.

La maggior parte di queste lance (il 90%) sono pesanti; pochi guerrieri di taglia Piccola impiegano anche lance leggere nel combattimento, per cui il restante 10% di tali lance è espressamente destinato ad essi.

La lancia di Faerûn è una *lancia sacra+2* che conferisce a chi la usa il talento Carica Devastante. Inoltre, se il patrono di chi la brandisce è Torm, la lancia acquista un effetto di anatema contro gli esterni malvagi.

Lancia di Faerûn

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *evoca mostri I, punizione sacra,* il creatore deve essere buono; *Prezzo di mercato:* 98.310 mo.

Lancia luminosa nel pericolo: Una volta al giorno quando chi la brandisce è attaccato in mischia da una creatura invisibile, questa *lancia corta+1* lancia automaticamente un incantesimo *luminescenza* sulla creatura immediatamente dopo che l'attacco si è concluso.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *luminescenza; Prezzo di mercato:* 18.302 mo; *Costo di creazione:* 9.302 mo + 720 PE.

Martello della runa: Costruito in acciaioscuro (vedi più avanti in questo stesso capitolo alla voce "Materiali speciali"), questo *martello da guerra+1* reca sulla sommità una runa che rappresenta l'incantesimo in esso immagazzinato. A differenza di un'arma che accumula incantesimi, l'incantesimo di un *martello della runa* non si disperde e può essere usato una volta al giorno. Tra le rune più comuni incise in un martello di tal genere, si annoverano:

- Alhalbrin: *riscaldare il metallo* sul bersaglio.
- Faerindyl: *mani brucianti* sul bersaglio.
- Thundaril: *metamorfosi* sul bersaglio (trasformandolo di solito in una chiocciola o in un rospo).

In quanto arma in acciaioscuro, il *martello della runa* infligge +1 danni da elettricità ad ogni colpo. Se questo tesoro viene generato a caso, tirare 1d6 per determinare quale *martello della runa* viene trovato: 1-2 Alhalbrin; 3-5 Faerindyl; 6 Thundaril.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Iscrivere Rune, *mani brucianti, riscaldare il metallo* oppure *metamorfosi,* il creatore deve essere almeno di 12° livello; *Prezzo di mercato:* 11.912 mo (Alhalbrin), 11.712 mo (Faerindyl), 17.912 mo (Thundaril); *Costo di creazione:* 6.912 mo + 400 PE (Alhalbrin), 6.812 mo + 392 PE (Faerindyl), 9.912 mo + 640 PE (Thundaril).

Mazza dei figli oscuri: Questa mazza pesante adamantina ha un bonus di potenziamento naturale di +2. Conferisce a chi la usa un bonus profano +6 alle prove di scacciare effettuate per intimorire o controllare i non morti. Chi la usa considera il proprio livello come se fosse superiore di due unità nel determinare quanti Dadi Vita di non morti è in grado di controllare.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *animare morti; Prezzo di mercato:* 17.000 mo; *Costo di creazione:* 13.000 mo + 320 PE.

Namarra: Questa *spada lunga affilata+2* brilla di una fievole luminescenza verde quando viene sguainata, diffondendo luce come una candela. Incisa su un lato della lama c'è la parola "Namarra", mentre dall'altro lato la scritta "Sempre vigile". Quando l'arma colpisce il metallo, si generano delle scintille. La spada galleggia sull'acqua come se fosse di legno ed è in grado di lanciare un incantesimo *silenzio* che agisce su di essa, nel momento in cui il suo proprietario lo comanda, senza limitazioni. L'effetto si esaurisce se chi la brandisce la rinfodera o perde contatto con essa. È un'arma molto antica e non vi sono notizie che permettono di scoprire la data della sua creazione, né si conoscono racconti che esordiscono dicendo "prima che Namarra fosse forgiata".

L'arma è nota come "la spada sempre vigile" a causa dell'iscrizione, per quanto nessuno dei suoi poteri sia in alcun modo collegato all'epitaffio.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *camminare sull'acqua, estremità affilata, silenzio; Prezzo di mercato:* 30.315 mo; *Costo di creazione:* 15.315 mo + 1.200 PE.

Piccone da guerra di Blingdenstone: Mentre la maggior parte di questi *picconi pesanti corrosivi+1* si trova nelle mani degli gnomi delle profondità che vivono nelle Marche d'Argento, alcuni di questi hanno cominciato a circolare a causa di avventurieri che hanno saccheggiato la città di Blingdenstone infestata dai drow.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *nebbia acida, tempesta acida* oppure *tempesta della vendetta; Prezzo di mercato:* 8.308 mo; *Costo di creazione:* 4.308 mo + 320 PE.

Pugnale del caos: Questo *pugnale+5* ha una lavorazione raffinata ed è decorato con motivi e incisioni astratti. Reca un'insolita maledizione: se porta a segno un colpo su una creatura e le infligge danno, chi lo brandisce assume nuove sembianze casuali come se fosse stato raggiunto da un incan-

tesimo *metamorfosi*. Per determinare la nuova forma assunta, aprire una pagina a caso del *Manuale dei Mostri* e selezionare una creatura la cui forma si può assumere attraverso l'incantesimo *metamorfosi*.

La trasformazione dura fino a quando chi brandisce l'arma non effettua con essa un altro colpo vincente, a quel punto assume nuovamente una forma diversa. Se la nuova forma non dovesse usare equipaggiamento, allora la sua forma naturale di attacco primario (portato ad esempio con un morso o un colpo di artiglio) risplenderebbe di luce argentea, e questo attacco primario funzionerebbe come il pugnale per l'assunzione di una nuova forma. Se abbandona il pugnale, il suo proprietario è condannato a rimanere con le sembianze assunte per ultime.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *metamorfosi; Prezzo di mercato:* 106.302 mo; *Costo di creazione:* 53.000 mo + 4.240 PE.

Pugnale del disprezzo: Questi *pugnali+1* vennero originariamente creati a Myth Drannor. Chi ne utilizza uno è immune agli effetti di paura e compulsione e ottiene un bonus di resistenza +3 ai tiri salvezza contro gli ammaliamenti.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *resistenza, rimuovi paura; Prezzo di mercato:* 12.302; *Costo di creazione:* 6.302 mo + 480 PE.

Pugnale spettrale: Ricavata dall'osso di una creatura colta da morte violenta, sembrerebbe una qualsiasi elsa di osso, ma quando una creatura la impugna, appare una "lama" di luce (trattare l'arma come un pugnale per la competenza, i talenti e così via), che "si spegne" non appena si lascia la presa.

La lama non ha bonus di attacco e non procura danno, ma qualsiasi bersaglio colpito è soggetto ad un incantesimo *tocco gelido* (CD 11). Colpire con un *pugnale spettrale* si considera un attacco di contatto. Le creature con attacchi multipli possono usare la lama spettrale in un'opzione di attacco completo per colpire più di una volta al round, proprio come se brandissero un normale pugnale.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *tocco gelido; Prezzo di mercato:* 20.000 mo.

Pugnale della vipera: Una volta al giorno questo *pugnale+2* può trasformarsi in una vipera di taglia Piccola, sotto il controllo del proprietario del pugnale.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale II*, il creatore deve essere di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 10.462 mo; *Costo di creazione:* 5.382 mo + 406 PE.

Il Pugno: Questo guanto d'arme in cotta di maglia adamantina presenta delle sporgenze appuntite di solido metallo sulle nocche. Forgiato lungo tempo addietro dai nani (che non amavano vederlo indosso a mani non naniche), rappresenta un *guanto d'arme chiodato+2* (bonus di potenziamento +1 in quanto adamantino, bonus di potenziamento +2 in quanto magico, i bonus non sono cumulativi). Chi lo indossa è protetto contro incantesimi *gelare il metallo* e *riscaldare il metallo*. Una volta al giorno chi lo indossa può dichiarare un colpo poderoso che infligge +2d6 danni aggiuntivi per un colpo messo a segno (se l'attacco viene mancato, il colpo poderoso va sprecato). Una creatura colpita dal colpo poderoso deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) o essere stordita per 1d4 round, e un tiro salvezza sui Riflessi (CD 22) per evitare di essere stesa prona al suolo.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *pugno serrato di Bigby, resistere agli elementi; Prezzo di mercato:* 23.305 mo; *Costo di creazione:* 13.305 mo + 800 PE.

Scimitarra del folle: Questa *scimitarra+1* conferisce alla creatura che la porta una penalità al morale di -3 su tutti i tiri salvezza sulla Volontà. Queste armi sono popolari tra i tiranni che non si fidano del tutto delle loro guardie.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *incuti paura; Prezzo di mercato:* 3.000 mo.

Spada di Bane: Questa *spada lunga legale+1* ha fatto la sua comparsa, in numero sempre crescente, nelle mani dei devoti di Bane. Poiché la lama e l'elsa sono decorate con simboli della Mano Nera, la gente buona è stata piuttosto restia ad adoperarla, dopo averla tolta dalle grinfie degli adoratori assassini del Signore Nero.

Spada di Bane

Illustrazione di Ted Beargeon

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *ira dell'ordine*, il creatore deve essere legale; *Prezzo di mercato:* 18.315; *Costo di creazione:* 9.315 mo + 720 PE.

Spada del canto: Questi *spadoni+1* d'argento vennero creati espressamente per gli Arpisti. Quando la si sguaina, una *spada del canto* prorompe in un canto costante e a volume elevato. Fintanto che chi la usa può sentirne il canto, ottiene un bonus al morale di +2 ai tiri per colpire e ai danni quando la utilizza. Inoltre ottiene un bonus al morale di +3 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e agli effetti che influenzano la mente. Il canto della spada è un effetto sonoro che influenza la mente.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *benedizione, emozione* il creatore deve avere 3 gradi in Intrattenere (melodia); *Prezzo di mercato:* 24.450 mo; *Costo di creazione:* 12.450 mo + 960 PE.

Spada dei mille sogni infranti: Questa lama da guerra elfica in mithral è una *spada lunga sacra anatema dei drow+3* creata dall'eroe elfico Datharian Mistwatcher, adoratore di Sehanine Moonbow, quando gli elfi scuri distrussero la sua città natale migliaia di anni or sono. Mentre questi cadeva in battaglia contro un esercito di drider, la spada giunse nelle mani di un'altra eroina elfica, conosciuta nelle ballate solo come "l'ammiratrice delle stelle", che la usò per uccidere centinaia di drow nel corso della sua vita. L'ammiratrice delle stelle morì di dolore dopo la Battaglia delle Nove Frecce, quando si rese conto che la sorella era stata uccisa, e un giovane arciere elfico, a cui la spada era stata affidata, fuggì con essa prima che sopraggiungessero i rinforzi drow e potessero impadronirsene. Da allora la spada ricompare almeno una volta ogni poche centinaia di anni nelle mani di un elfo, per tornare a far perdere di nuovo le sue tracce.

La spada conferisce un livello negativo a qualsiasi creatura malvagia che la impugni. Il livello negativo rimane finché la spada è tenuta in mano, per scomparire quando non è più impugnata. Questo livello negativo non risulta mai nella perdita reale dei livelli, ma non può essere evitato in alcun modo (nemmeno con incantesimi *ristorare*) fintanto che si impugna la spada. Si narra che se la spada

venisse mai sguainata da un drow di allineamento buono, si frantumerebbe in mille piccole (50 mo) pietre lunari. Se mai questa leggenda fosse vera, ciascuna di queste pietre lunari potrebbe essere usata una sola volta come un incantesimo *espiazione* per redimere un elfo scuro.

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *evoca mostri I, punizione sacra,* il creatore deve essere un elfo buono; *Prezzo di mercato:* 100.315 mo; *Costo di creazione:* 51.315 mo + 1.960 PE.

Spada della preghiera di collera: Questo *spadone+2* reca il sacro simbolo di Tempus. Chi lo utilizza è immune agli effetti di paura, inoltre, se possiede la capacità di incorrere nell'ira, la sua durata avrà 1 round in più del normale.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *rimuovi paura; Prezzo di mercato:* 14.350 mo; *Costo di creazione:* 7.350 mo + 560 PE.

Taragarth: Questa *spada bastarda potente incalzante+3* è fatta di acciaio annerito al fuoco. Appena sopra il guardamano a croce c'è una runa. Quando la spada è sguainata, gli incantesimi *resistere agli elementi* (*fuoco*) e *caduta morbida* proteggono automaticamente chi la brandisce. Inoltre, anche se riposta nella guaina, la spada protegge chi la stringe saldamente con un incantesimo *anti-individuazione.* Forgiata da Elfgar di Silverymoon nei primi giorni del Nord, si procurò il soprannome di "marchio di sangue", poiché durante la Lunga Battaglia, il campione Aeroth continuava ad agitare la lama insanguinata dopo la vittoria riportata sui troll.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *anti-individuazione, caduta morbida, potere divino, resistere agli elementi; Prezzo di mercato:* 86.335 mo; *Costo di creazione:* 43.335 mo + 3.440 PE.

pozioni

Oltre alle versioni in pozione dei normali incantesimi di Faerûn, gli incantatori hanno messo insieme parecchie strane misture perché rispondessero a peculiari bisogni e obiettivi. Utilizzare la Tabella 8-18: "Pozioni" della *Guida del DUNGEON MASTER.* Inoltre, qui di seguito sono presentate due nuove pozioni che è possibile utilizzare in sostituzione di due pozioni qualsiasi della Tabella 8-18 che non si adattano alle esigenze della campagna.

Olio per animare morti: Quando viene strofinato su un cadavere o uno scheletro di taglia Media o inferiore, questo olio ne anima i resti, trasformando il cadavere in uno zombi o in uno scheletro. Il nuovo non morto riconosce la prima creatura che vede come proprio padrone e obbedirà a semplici comandi, come spiegato nella descrizione dell'incantesimo *animare morti.* Un personaggio può usare molte fiale di questo olio per creare e controllare diversi scheletri o zombi, ma non può controllarne in numero superiore a 10 DV alla volta.

Olio per animare morti

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, *animare morti; Prezzo di mercato:* 1.550 mo; *Costo di creazione:* 800 mo + 60 PE.

Pozione di infertilità: Questa pozione rende sterile chi la beve per un mese. Non ha effetto sulla progenie già concepita.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni; *Prezzo di mercato:* 150 mo.

anelli

Faerûn è famosa per i suoi numerosi anelli magici, alcuni dei quali furono creati da maghi leggendari all'alba dei tempi.

Anello di Aribeth: Questo anello conferisce a chi lo porta resistenza agli incantesimi pari a 17.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *resistenza agli incantesimi; Prezzo di mercato:* 50.000 mo.

Anello del comandante: I maghi della guerra del Cormyr forgiano simili anelli espressamente per l'esercito. Gli anelli forniscono un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza e un bonus di deviazione +2 alla CA.

Attraverso la parola di comando appropriata un *anello del comandante* può generare gli incantesimi *caduta morbida, luce diurna, muro di forza* e *scassinare,* ciascuno tre volte al giorno.

Chi lo indossa, conosce sempre la direzione e la distanza di qualsiasi *anello del drago purpureo* entro il raggio di 30 metri. Questo potere è in grado di penetrare le barriere, ma viene bloccato da 30 centimetri di pietra, da 2,5 centimetri di metallo, da un sottile foglio di piombo oppure da 90 centimetri di legno o detriti.

Un *anello del comandante* può essere portato contemporaneamente ad un *anello del drago purpureo* nella stessa mano: i due anelli conteranno come uno solo.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Forgiare

TABELLA 6-6: ANELLI

Tirare un d%:

01-85	Utilizzare la Tabella 8-19: "Anelli" della *Guida del DUNGEON MASTER.*
86-100	Utilizzare la tabella sottostante.

Minore	Medio	Maggiore	Anello	Prezzo di mercato
01-30	01-15	—	*Anello del drago purpureo*	2.125 mo
31-55	16-30	—	*Potere*	4.000 mo
56-80	31-45	—	*Oscurità nascosta*	6.700 mo
81-100	46-60	—	*Immunità alle malattie*	8.000 mo
—	61-70	01-15	*Conoscenza*	23.250 mo
—	71-80	16-30	*Draghi*	25.000 mo
—	81-90	31-45	*Anello d'osso*	36.000 mo
—	91-100	46-60	*Anello di Aribeth*	50.000 mo
—	—	61-75	*Battaglia magica*	67.600 mo
—	—	76-90	*Nove vite*	70.000 mo
—	—	91-100	*Anello del comandante*	120.000 mo

Anelli, *caduta morbida, localizza oggetto, luce diurna, muro di forza, scassinare; Prezzo di mercato:* 120.000 mo.

Anello del drago purpureo: Questi anelli d'ottone sono incisi col simbolo del drago purpureo della famiglia reale Obarskyr. Chi li indossa può creare *luce* una volta al round, sull'anello oppure a 12 metri di distanza. Questo effetto dura 10 minuti (a differenza dell'incantesimo *luce*, chi indossa l'anello non può interrompere l'effetto). L'anello possiede anche un secondo potere, quello legato all'incantesimo *individuazione del veleno* dietro comando e a contatto. Quando si attiva questo potere e l'anello viene in contatto con una creatura od un oggetto (di solito un cibo o una bevanda), se individua una sostanza velenosa inizia ad emettere un misterioso bagliore verdognolo. L'anello non è in grado di identificare il tipo di veleno, né di individuare altri veleni nell'area.

I Draghi Purpurei utilizzano questi anelli per proteggere la famiglia reale dai tentativi di avvelenamento. Sono stati forgiati oltre 4.000 di questi anelli. Ne esistono in circolazione molti altri dai poteri simili, creati appositamente per mercanti e nobili che temono di essere avvelenati. Un *anello del drago purpureo* può essere portato contemporaneamente ad un *anello del comandante* nella stessa mano: i due anelli conteranno come uno solo.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *individuazione del veleno, luce; Prezzo di mercato:* 2.125 mo.

Anello d'osso: Questi anelli sono ricavati dalla pietra, dall'avorio e persino dalle ossa, ma non sono mai fatti di metallo. Chi li indossa è immune al risucchio di energia e di caratteristica (ma non ai danni alle caratteristiche). Un *anello d'osso* viene dotato alla creazione di 50 cariche. Ogni livello di risucchio di energia o di punto di caratteristica evitato costa 1 carica. Per esempio, un attacco di schianto effettuato con successo da un vampiro, che normalmente dà luogo a due livelli negativi, risucchia 2 cariche dall'anello.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *protezione dall'energia negativa; Prezzo di mercato:* 36.000 mo.

Battaglia magica: Questo potente anello è solitamente in oro e ricoperto lungo tutta la circonferenza esterna da piccole sfere d'argento. Informa chi lo indossa di ogni lancio di incantesimi che avviene entro un raggio di 18 metri, inoltre, dietro il superamento di una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo), l'utente sarà in grado di identificare l'incantesimo lanciato (addirittura anche se non è riuscito a scorgerne il lancio o l'effetto). Se questa identificazione riesce, l'utente può (una volta al giorno) scegliere che l'anello lanci un *dissolvi magie* come controincantesimo, oppure può cambiare il bersaglio dell'incantesimo identificato con un qualsiasi altro bersaglio che si trovi a non più di 18 metri dal suo anello (e tutto questo anche se non ha un controincantesimo preparato). Se dovesse scegliere un bersaglio non appropriato (per esempio perché si trova al di là della distanza massima o per altre restrizioni), l'incantesimo funzionerà normalmente senza però cambiare destinatario.

Anello della battaglia magica

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *dissolvi magie, individuazione del magico, riflettere incantesimo,* l'incantatore deve avere 10 gradi in Sapienza Magica; *Prezzo di mercato:* 67.600 mo.

Conoscenza: La creatura che indossa questo anello può lanciare *conoscenza delle leggende* e *pietre parlanti,* ciascuno una volta ogni dieci giorni con una parola di comando, ed è in grado di rinvenire trappole magiche create attraverso incantesimi *glifo,* rune, sigilli e *simboli* dietro il superamento di una prova di Cercare, come se fosse un ladro.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *conoscenza delle leggende, pietre parlanti, scopri trappole; Prezzo di mercato:* 23.250 mo; *Costo di creazione:* 14.750 mo + 680 PE.

Draghi: Questi anelli d'ottone sono modellati in forma di draghi o serpenti che si mordono la coda. Furono creati dal Culto del Drago, in numero di circa settanta, e divennero estremamente apprezzati alle più alte sfere di quest'ordine. Chi li indossa può utilizzare una delle seguenti capacità:

- Comunicare verbalmente (come con *linguaggi*) o telepaticamente (come con *legame telepatico di Rary*) con qualsiasi drago entro il suo campo visivo.
- Lanciare un'*immagine silenziosa* di un drago, una volta al giorno, entro 18 metri da sé. Il drago somiglierà ad un qualsiasi drago che l'incantatore abbia visto personalmente. (Questo potere si usa soprattutto come segno di riconoscimento o per creare un diversivo).
- Richiamare un preciso drago malvagio o dracolich. Il bersaglio conosce la posizione di colui che indossa l'anello ed è in grado di raggiungerlo se decide di rispondere al richiamo, tuttavia non esiste alcuna compulsione per ottenere questo risultato. Il richiamo rimane attivo finché l'anello non viene rimosso, finché chi lo indossa non lo interrompe o finché chi lo indossa non muore.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *immagine silenziosa, individuazione dei pensieri, inviare, legame telepatico di Rary, linguaggi; Prezzo di mercato:* 25.000 mo.

Immunità alle malattie: Questo anello conferisce a chi lo porta immunità a tutti i tipi di infezioni e malattie (inclusi gli incantesimi *contagio,* la licantropia e la putrefazione delle mummie), permettendogli inoltre di guarire di 1 punto ferita extra per ogni giornata di riposo.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *cura ferite minori, rimuovi malattia; Prezzo di mercato:* 8.000 mo.

Nove vite: Questo antico anello è fatto d'avorio ed è intagliato per avere ad un'estremità la testa di un felino ringhiante. Se mai chi lo indossa dovesse scendere a 0 punti ferita, o ancor meno, l'anello spenderebbe una delle sue cariche per lanciare un incantesimo *guarigione.* Chi lo indossa, inoltre, può spendere una carica per considerare superato un tiro salvezza che invece ha fallito. Quando viene creato, un *anello delle nove vite* viene dotato di 9 cariche, ma quelli che vengono ritrovati hanno per lo più solo 2d4 cariche rimaste.

Illustrazione di Ted Beargeon

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *desiderio limitato, guarigione; Prezzo di mercato:* 70.000 mo; *Costo di creazione:* 41.750 mo + 4.960 PE.

Oscurità nascosta: Questo anello è fatto solitamente di argento annerito e decorato da immagini di occhi chiusi. Chi lo indossa diviene invisibile alla scurovisione, anche se visibilissimo comunque in condizioni di luce normale.

Anello delle nove vite

Anello dell'oscurità nascosta

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *invisibilità; Prezzo di mercato:* 6.700 mo.

Potere: Questi anelli sono forgiati dai chierici di Tyr. Chi li indossa si considera armato anche quando non lo è (come per il talento Colpo Senz'Armi Migliorato). I suoi attacchi senz'armi infliggeranno 1d8 danni (normali, non debilitanti). Qualsiasi bersaglio danneggiato da un pugno, recherà la piccola impronta di un martello, finché il danno non sarà guarito.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *arma magica,* il creatore deve essere un chierico di Tyr; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo.

verghe

Alcuni degli oggetti magici più strani e versatili di Faerûn sono le verghe.

Distorsione: Questa verga fu inventata durante il periodo di gloria di Myth Drannor. Funziona come un *mantello della distorsione minore.* Due volte al giorno chi la usa può lanciare *saltare* e *scassinare,* e una volta al giorno è in grado di creare una sfera difensiva del raggio di 1,5 metri che respinge l'acqua o altri liquidi non magici (ma non le creature), che consente all'utente di attraversare fiumi bassi oppure penetrare completamente in corpi d'acqua rimanendo asciutto. La verga genera aria fresca all'interno di simili spazi, per cui non vi è alcun rischio di soffocamento. Il potere dura 10 minuti.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *controllare acqua, saltare, scassinare; Prezzo di mercato:* 48.600 mo.

Divergenza: Questa verga protegge contro un tipo di energia, che non può più essere cambiato una volta che l'oggetto è stato completato. Chi lo usa è protetto attraverso un incantesimo *resistere agli elementi* contro il tipo di energia prescelta. Se mai fosse poi possibile agire su tale effetto con un *riflettere incantesimo,* allora la verga rifletterebbe automaticamente e totalmente l'incantesimo contro la sua fonte, una volta al giorno. Chi usa la verga può inoltre farla risplendere con *luminescenza* a suo piacimento.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *luminescenza, resistere agli elementi, riflettere incantesimo; Prezzo di mercato:* 32.600 mo.

Fruste: Chi usa questa verga può comandarle, tre volte al giorno, di produrre una corda di forza che scaturisce da un'estremità e funziona come una frusta. Una volta attivata, la verga funziona come una *frusta danzante+1,* in grado di colpire creature incorporee come un'*arma spirituale.* Ogni attivazione dura 1 ora.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature *animare oggetti, arma spirituale; Prezzo di mercato:* 21.600 mo.

Furia: Queste verghe, che i maghi di Mulhorand furono i primi a creare, terminano con un pomello intagliato in modo da somigliare ad una delle loro divinità. Oltre a conferire a chi la usa un bonus di deviazione alla CA (da +1 a +5, a seconda del tipo), la verga permette ad un incantatore di accrescere l'efficacia di un incantesimo al giorno. L'incantesimo, che non deve essere di livello superiore al 6°, viene alterato come se fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Potenziati. Attivare questa capacità è un'azione gratuita e non ha effetto sul livello dell'incantesimo né sul tempo di lancio dell'incantesimo così alterato.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Incantesimi Potenziati, Incantesimo Focalizzato, *protezione dal caos/male/bene/legge; Prezzo di mercato:* 26.800 mo (+1), 38.800 mo (+2), 58.800 mo (+3), 77.600 mo (+4), 95.600 mo (+5).

Gatti: Questa verga lunga 2,1 metri è fatta di legno nero e termina con un pomello intagliato a forma di testa di gatto. Funziona come un *bastone ferrato+1.* Chi la regge ottiene visione crepuscolare e un bonus di competenza +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sca-

TABELLA 6-7: VERGHE

Tirare un d%:

01-85	Utilizzare la Tabella 8-20: "Verghe" della *Guida del DUNGEON MASTER.*
86-100	Utilizzare la tabella sottostante.

Medio	Maggiore	Verga	Prezzo di mercato
01-10	—	*Sfere*	3.240 mo
11-20	—	*Globi viscidi*	6.000 mo
21-28	01-06	*Sorprese*	21.600 mo
29-36	07-12	*Fruste*	21.600 mo
37-44	13-18	*Silenzio*	24.200 mo
45-52	19-24	*Gatti*	25.000 mo
53-60	25-30	*Furia+1*	26.800 mo
61-68	31-40	*Divergenza*	32.600 mo
69-76	41-50	*Furia+2*	38.800 mo
77-84	51-60	*Ragno*	40.000 mo
85-92	61-70	*Specchi*	40.200 mo
93-100	71-80	*Distorsione*	48.600 mo
—	81-87	*Furia+3*	58.800 mo
—	88-94	*Furia+4*	77.600 mo
—	95-98	*Sintonizzazione*	84.400 mo
—	99-100	*Furia+5*	95.600 mo

lare. Inoltre, una volta al giorno, può rendere tale *verga dei gatti* il bersaglio di un incantesimo *oscurità*, anche se chi possiede la verga e chiunque la tocchi sono in grado di vedere attraverso tale oscurità proprio come se non esistesse. La verga è dotata di uno scompartimento segreto (CD alla prove di Cercare 25) largo abbastanza da contenere un set di arnesi da scasso o una pergamena.

Verga dei gatti

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature, *grazia felina, movimenti del ragno, oscurità, scurovisione; Prezzo di mercato:* 25.000 mo.

Globi viscidi: Questa verga di metallo argentato emette una sfera di sostanze appiccicose che funziona come una borsa dell'impedimento. Il materiale creato dalla verga si scioglie con l'alcol, mentre una fiala di vino è sufficiente a rimuoverlo dopo 1 round completo. La verga è in grado di lanciare i globi fino ad una distanza di 30 metri come un'arma deflagrante. Si può usare fino a cinque volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *intralciare, unto; Prezzo di mercato:* 6.000 mo.

Ragno: Chi usa questa verga può comandarle, tre volte al giorno, di produrre una corda di seta che viene sparata fuori fino ad una distanza di 30 metri. Considerarlo come un attacco di contatto a distanza senza incremento di gittata. Una creatura colpita da questa corda di seta deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) o essere intralciata per 1 minuto. Dietro il superamento del tiro salvezza non si è intralciati ma, per 1 minuto, ci si può muovere solo a velocità dimezzata.

Liberarsi dagli effetti di intralcio richiede una prova di Forza (CD 25) o una prova di Artista della Fuga (CD 20). La corda ha 15 punti ferita (nessuna durezza) e riceve danni raddoppiati dal fuoco, anche se qualsiasi fuoco appiccato alla fune procura pure 2d4 danni al personaggio intralciato. Lanciare un incantesimo mentre si è intralciati richiede una prova di concentrazione (CD 15) per evitare di perdere l'incantesimo.

La verga può essere usata anche per consegnare un attacco di contatto velenoso in mischia (CD Tempra 16, 1d10 Cos/1d10 Cos). Questo potere funziona per un numero illimitato di volte.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *ragnatela, veleno; Prezzo di mercato:* 40.000 mo.

Sfere: La *verga delle sfere* è in grado di creare, tre volte al giorno, una bolla sferica del diametro di 1,2 metri, che permane per 2 ore. Tale sfera trasparente e vagamente luminosa, fa la sua apparizione a non più di 9 metri dall'incantatore e galleggia sul posto a 90 centimetri da terra. La luminescenza blu emanata dalla sfera è paragonabile alla luce di una candela.

L'involucro esterno di una tale bolla non è solido e tuttavia ciò che viene posto al suo interno vi rimane. La sfera ha una capacità volumetrica che può arrivare fino a 891 dm^3 e ad un peso massimo di 90 kg. Mantiene distanza e posizione rispetto all'incantatore, nonostante la sua velocità massima sia di 9 metri. (Se l'incantatore si sposta troppo velocemente, essa rimane indietro finché questi non si ferma ad attenderla oppure non rallenta). L'incantatore inoltre può spostare la sfera anche di 18 metri come un'azione equivalente al movimento.

Un singolo danno proveniente da una fonte qualsiasi distrugge la bolla di una *verga delle sfere*. Una bolla non può scontrarsi contro un oggetto o una creatura sufficientemente resistenti da causarle, o causare al bersaglio, un qualche danno. Quando il tempo di permanenza della sfera si esaurisce, o se questa viene distrutta, tutto quello che si trovava al suo interno atterra lentamente al suolo come se posto sotto l'effetto di un incantesimo *caduta morbida*.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *caduta morbida, disco fluttuante di Tenser, luci danzanti; Prezzo di mercato:* 3.240 mo.

Silenzio: Questa verga reca le incisioni di zampe feline e di gufi. Chi la usa ottiene un bonus di resistenza +4 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti sonori. Una volta al giorno, inoltre, può circondarsi di un campo di silenzio che funziona come l'omonimo incantesimo tranne per il fatto che agisce solo sul personaggio e che questi può interromperlo come azione gratuita al suo turno di gioco. La verga è pure in grado di creare un effetto di *grido* una volta al giorno, anche se questa capacità non funziona quando è attivo l'effetto di *silenzio*.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *grido, resistenza, silenzio; Prezzo di mercato:* 24.200 mo.

Sintonizzazione: Questa verga, oltre ai suoi usi comuni, è un potente congegno magico che serve per difendersi contro gli esterni.

Bardi, chierici di Milil e quant'altri si affidano al canto, apprezzano simili oggetti per la capacità che hanno di riprodurre per il proprietario qualsiasi nota musicale egli desideri. Per ottenere questo risultato, il proprietario si limita a picchiare leggermente con la verga su di una qualsiasi superficie dura (oppure a picchiettarla contro un oggetto duro), e questa riproduce una nota pulita e chiara, percepibile da chiunque si trovi nel raggio di 36 metri (soggetta ad eventuali barriere).

La verga funziona inoltre come un focus per qualsiasi incantesimo sonoro o che si basa su una canzone. Per cui, per lanciare tali incantesimi, non è necessario nessun altro focus. Chi usa la verga ha inoltre accesso ad una magia più potente. Una volta al giorno infatti la *verga della sintonizzazione* può far risuonare una singola nota come anatema per un esterno. Questa nota funziona come un incantesimo *esilio* contro creature con un massimo di 28 DV. La nota agisce su qualsiasi esterno che si ritrovi ad una distanza dalla verga non superiore a 9 metri. La nota deve considerarsi come avente tre aspetti che l'esterno odia, di cui ha paura o a cui si oppone in altro modo, e come se conferisse al proprietario della verga un bonus di +3 alle sue prove di livello per battere la resistenza agli incantesimi delle creature, se ne hanno una. La nota rende inoltre necessario che le creature effettuino un tiro salvezza sulla Volontà (CD 26).

Una volta al giorno, inoltre, la verga può emettere una nota che funziona come un incantesimo *parola sacra* (CD 20), che ha effetto su qualsiasi creatura di allineamento malvagio entro un raggio di 9 metri.

Illustrazione di Ted Bearson

Tutti questi poteri sono effetti magici che si basano sul canto e possono essere contrastati dalla capacità di controcanto di un bardo o da qualunque magia che eviti tali effetti (per esempio un incantesimo *silenzio*).

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *esilio, parola sacra; Prezzo di mercato:* 84.400 mo.

Sorprese: Simile ad una *verga della potenza,* questa ha qualità specifiche funzionali e per il combattimento. Le si può comandare di allungarsi e persino di farsi crescere una lama, cosicché la si può usare come mezza lancia, giavellotto, kama, lancia lunga, bastone ferrato, falce, lancia corta oppure come una spada corta dalla lunga impugnatura, considerandola come un'arma +1 del tipo appropriato. Può raggiungere una lunghezza di 18 metri e sostenere un carico fino a 360 kg, senza piegarsi. La verga è in grado di immagazzinare un messaggio lungo fino a 25 parole, come l'incantesimo *bocca magica,* riproducendolo quando le condizioni necessarie per la sua attivazione, stabilite da chi la usa, vengono soddisfatte. Chi la usa può anche cancellare il messaggio come azione standard.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature *bocca magica, levitazione, scolpire legno; Prezzo di mercato:* 21.600 mo.

Specchi: Una volta al giorno la verga può creare, sulla sommità del suo pomello, un'area simile ad uno specchio e avente diametro di 60 centimetri. Chi usa la verga riesce, attraverso lo specchio, a visualizzare delle scene come se ricorresse all'incantesimo *visione del vero.* Lo specchio protegge inoltre da tutti gli attacchi con lo sguardo e gli effetti di illusione (trama) provenienti da una delle due metà del campo di battaglia (per informazioni su come orientare tale effetto si veda la descrizione dell'incantesimo *scudo*). Lo specchio è completamente immateriale e dura 11 minuti. La prima *verga degli specchi* venne creata dal mago Glendar, patrono degli avventurieri che hanno in odio meduse e basilischi. Egli si votò in seguito al male, trasformandosi in un lich e venne poi distrutto da uno di quegli avventurieri di cui una volta era il patrono.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *foschia occultante, visione del vero; Prezzo di mercato:* 40.200 mo; *Costo di creazione:* 13.850 mo + 1.108 PE.

Bastoni

Famosi incantatori divini e arcani hanno creato centinaia di bastoni di diverso tipo perché vi fosse custodita la sorprendente varietà di incantesimi conosciuti a Faerûn.

Apertura porte: Questo bastone di legno è intagliato con le immagini di porte, alcune delle quali hanno parti metalliche ma nessuna serratura utilizzabile. Consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Scassinare* (1 carica)
- *Aprire/chiudere* (1 carica)
- *Passapareti* (2 cariche)
- *Frantumare* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *aprire/chiudere, frantumare, passapareti, scassinare; Prezzo di mercato:* 42.200 mo.

Azione eterea: Si tratta di un bastone di liscio legno decorato con tre fasce d'argento, da considerarsi come un *bastone ferrato tocco fantasma+1.* Consente al proprietario di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Intermittenza* (1 carica)
- *Transizione eterea* (1 carica)

Una volta consumate tutte le cariche, esso rimane comunque un *bastone ferrato tocco fantasma+1.*

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Armi e Armature, *intermittenza, spostamento planare, transizione eterea; Prezzo di mercato:* 57.300 mo; *Costo di creazione:* 28.800 mo + 2.280 PE.

Divinatore: Il *bastone del divinatore* viene realizzato soprattutto in nodoso legno di nocciolo. Consente al proprietario di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Identificare* (1 carica)
- *Localizza oggetto* (1 carica)
- *Localizza creatura* (1 carica)
- *Analizzare dweomer* (2 cariche)
- *Visione* (2 cariche)

Il bastone conferisce inoltre al suo proprietario un bonus di competenza +1 a tutte le prove di abilità basate su Conoscenze.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *analizzare dweomer, identificare, localizza creatura, localizza oggetto, visione; Prezzo di mercato:* 137.375 mo.

Intrappolamento: Questo tipo di bastone che, secondo la tradizione, è corto e realizzato in ottone, venne creato originariamente a Netheril. Gli esemplari risalenti a quell'epoca sono dotati solo di una manciata di cariche rimaste, anche se da allora ne sono stati creati molti altri. Questo

Tabella 6–8: Bastoni

Tirare un d%:

01-85	Utilizzare la Tabella 8-26: "Bastoni" della *Guida del Dungeon Master.*
86-100	Utilizzare la tabella sottostante.

Medio	Maggiore	Bastone	Prezzo di mercato
01-11	01-08	*Notte*	30.000 mo
12-22	09-16	*Occhi*	34.700 mo
23-33	17-24	*Intrappolamento*	36.750 mo
34-44	25-32	*Teschi*	39.200 mo
45-54	33-40	*Apertura porte*	42.200 mo
55-63	41-49	*Visione*	42.800 mo
64-72	50-58	*Scrittura*	53.600 mo
73-81	59-67	*Azione eterea*	57.300 mo
82-90	68-76	*Trasporto*	67.500 mo
91-97	77-85	*Miracoli*	77.000 mo
98-100	86-94	*Oscurità immonda*	98.200 mo
—	95-97	*Divinatore*	137.375 mo
—	98-100	*Pace*	175.250 mo

Illustrazione di Ted Beargeon

bastone consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Ancora dimensionale* (1 carica, CD 16)
- *Sfera elastica di Otiluke* (1 carica, CD 16)

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *ancora dimensionale, sfera elastica di Otiluke; Prezzo di mercato:* 36.750 mo.

Miracoli: Questo bianco bastone di legno reca incisi i simboli delle divinità buone di nani, elfi, gnomi, halfling e umani, adorate a Myth Drannor. Consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Guarigione* (1 carica)
- *Aura sacra* (2 cariche)
- *Manto della rosa* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *aura sacra, guarigione, manto della rosa; Prezzo di mercato:* 77.000 mo.

Notte: Questo bastone di legno nero reca incise rune di oscurità, di stelle e notte. Una di queste rune in particolare somiglia ad un umber hulk. Chi lo usa è immune al potere dello sguardo confondente degli umber hulk. Il bastone ha inoltre i seguenti poteri:

- *Scurovisione* (1 carica)
- *Visione crepuscolare* (1 carica)
- *Dissolvi magie* (funziona solo contro gli incantesimi *luce*) (1 carica)
- *Oscurità* (1 carica)
- *Evoca mostri VI* (evoca solo un umber hulk, utilizzabile solo una volta ogni dieci giorni) (2 cariche)

Se l'umber hulk evocato viene ucciso, il bastone si sgretola, polverizzandosi.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *dissolvi magie, evoca mostri VI, oscurità, scurovisione, visione crepuscolare; Prezzo di mercato:* 30.000 mo.

Occhi: Contorto e intarsiato d'argento, con ad un'estremità un grande pezzo d'ambra, il *bastone degli occhi* consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Occhio arcano* (1 carica)
- *Rimuovi cecità* (1 carica)
- *Vedere invisibilità* (1 carica)

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *occhio arcano, rimuovi cecità, vedere invisibilità; Prezzo di mercato:* 34.700 mo.

Oscurità immonda: Lungo tempo addietro questi bastoni, fatti d'avorio o di ossa lucidate, e sormontati spesso da un artiglio metallico posto su una oppure su entrambe le estremità, erano soprattutto in mano ad umani e drow che servivano potenti demoni e diavoli. Il bastone conferisce un livello negativo a qualsiasi creatura buona, che permane finché il bastone rimane nelle mani della creatura e scompare quando non viene più trasportato. Il livello negativo non risulta mai nella perdita di livello reale, ma non può essere evitato in alcun modo (nemmeno con gli incantesimi *ristorare*) fintanto che il bastone viene tenuto in mano. Il bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

Bastone dell'oscurità immonda

- *Oscurità* (1 carica)
- *Evoca mostri IX* (solo incubo) (2 cariche)
- *Dissolvi magie* (2 cariche)
- *Animare morti* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *animare morti, dissolvi magie, evoca mostri IX, oscurità,* il creatore deve essere malvagio; *Prezzo di mercato:* 98.200 mo; *Costo di creazione:* 50.350 mo + 3.828 PE.

Pace: Questo bastone è fatto solitamente di legno di tasso. Consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Santuario* intensificato (6° livello) (1 carica, CD 19)
- *Blocca persone* intensificato (6° livello) (1 carica, CD 19)
- *Calmare emozioni* intensificato (6° livello) (1 carica, CD 19)
- *Comando superiore* (2 cariche, CD 19)

Inoltre, se il proprietario del bastone ha scelto come proprio patrono Eldath, ottiene un bonus di competenza +10 alle prove di Diplomazia, senza spendere nessuna carica.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Incantesimi Intensificati, *blocca persone, calmare emozioni, comando superiore, santuario; Prezzo di mercato:* 175.250 mo.

Scrittura: Questo tipo di bastone, che reca incisi i simboli di aculei e rune di linguaggi diversi, venne creato per la prima volta a Myth Drannor, e permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Comprensione dei linguaggi* (1 carica)
- *Cancellare* (1 carica)
- *Sopprimere glifo* (2 cariche)
- *Amanuensis* (1 carica)
- *Lettura del magico* (1 carica)

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *amanuensis, cancellare, comprensione dei linguaggi, lettura del magico, sopprimere glifo; Prezzo di mercato:* 53.600 mo.

Teschi: Questo bastone è fatto solitamente di legno di ebano e sormontato da un teschio d'avorio, ma talora è ricavato dall'osso femorale di un gigante e sormontato da un teschio vero e levigato. Consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Animare morti* (1 carica)
- *Cerchio di devastazione* (2 cariche, CD 17)
- *Cura ferite leggere* (1 carica)
- *Infliggi ferite leggere* (1 carica, CD 11)

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *animare morti, cerchio di devastazione, cura ferite leggere,*

Illustrazione di Ted Beargeon

infliggi ferite leggere; Prezzo di mercato: 39.200 mo; *Costo di creazione:* 20.850 mo + 1.468 PE.

Trasporto: Creato originariamente dal mago noto come Sussurro, questo bastone, quasi completamente cavo, è costruito con fili metallici modellati a forma di bastone, con, alle due estremità, una gemma marrone screziata non tagliata. Consente di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Intermittenza* (1 carica)
- *Porta dimensionale* (1 carica)
- *Teletrasporto* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *intermittenza, porta dimensionale, teletrasporto; Prezzo di mercato:* 67.500 mo.

Visione: Il bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Vedere invisibilità* (1 carica)
- *Scurovisione* (1 cariche)
- *Rimuovi cecità* (1 carica)
- *Visione del vero* (2 cariche)

Il bastone ha un effetto collaterale insolito: utilizzarlo affatica incredibilmente la mente; ogni uso richiede il superamento di un tiro salvezza sulla Volontà (CD 12) oppure la perdita di 1 punto temporaneo di Intelligenza.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *rimuovi cecità, scurovisione, vedere invisibilità, visione del vero; Prezzo di mercato:* 42.800 mo; *Costo di creazione:* 27.650 mo + 1.212 PE.

oggetti meravigliosi

Questi oggetti meravigliosi si possono trovare a Toril, e vanno ad aggiungersi a quelli descritti nell'*Ambientazione di Forgotten Realms* e nella *Guida del Dungeon Master.*

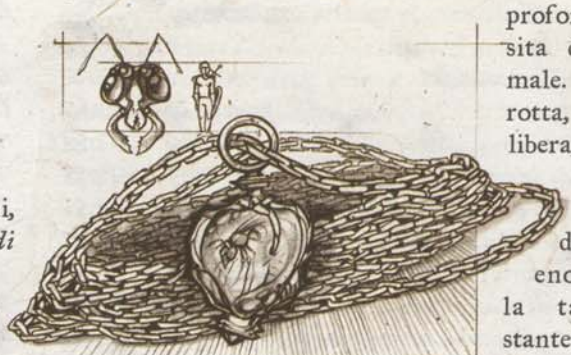
Acquamarina del prolungamento: Questa pietra blu è montata al centro di una clessidra d'oro e d'argento. Una volta al giorno chi la possiede può utilizzare il talento Incantesimi Prolungati per uno degli incantesimi di 6° livello, o inferiore, che possiede. L'incantesimo così alterato utilizza il suo normale slot di incantesimi (e non uno slot superiore di un livello come normalmente avverrebbe utilizzando il talento). Un bardo o uno stregone che usino tale oggetto devono sempre pagare la penalità di un tempo di lancio esteso. Perché si raggiunga l'effetto desiderato, l'oggetto deve essere tenuto in mano all'atto del lancio dell'incantesimo.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Prolungati; *Prezzo di mercato:* 7.200 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Ali del dolore: Questo mantello di tessuto grezzo può proiettare un fascio di luce grigia tre volte al giorno contro una singola creatura. La luce funziona come l'incantesimo *devastazione* oppure come un *raggio di indebolimento* (a scelta dell'utente). Il mantello può inoltre funzionare come un *anello della caduta morbida,* ma solo se c'è spazio sufficiente perché si distenda nella sua totale apertura alare di 4,5 metri (cosa che, se c'è spazio, avviene automaticamente).

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *caduta morbida, devastazione, raggio di indebolimento; Prezzo di mercato:* 17.500 mo; *Peso:* 0,90 kg.

Amuleto d'ambra dei parassiti: La noce d'ambra che pende da una catenella d'oro contiene nelle sue gialle profondità un parassita di taglia normale. Quando viene rotta, il parassita si libera, cresce istantaneamente raggiungendo dimensioni enormi (secondo la tabella sottostante) come se l'incantatore avesse usato un incantesimo *parassiti giganti.* Ciascun amuleto funziona una sola volta.



Amuleto d'ambra dei parassiti

Tirare 1d8 per determinare il tipo di amuleto trovato:

Tiro	Parassita	Livello dell'incantatore	Prezzo di mercato
1	Ape gigante	7°	500 mo
2	Formica gigante, regina	10°	700 mo
3	Mantide religiosa gigante	10°	700 mo
4	Millepiedi mostruoso Enorme	10°	700 mo
5	Scorpione mostruoso Grande	10°	700 mo
6	Ragno mostruoso Grande	10°	700 mo
7	Vespa gigante	13°	800 mo
8	Cervo volante gigante	19°	1.200 mo

Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, *parassiti giganti; Peso:* -.

Amuleto della forma selvatica: Questo piccolo amuleto di solito ha la forma di un piccolo animale. Permette ad un druido di usare la capacità *forma selvatica* come se avesse quattro livelli in più. Se non ha ancora questa capacità, l'amuleto gli consente di usare *forma selvatica* come se fosse un druido di 5° livello. Questo oggetto non migliora la capacità *forma selvatica* oltre la portata di un druido di 20° livello.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un druido di almeno 15° livello; *Prezzo di mercato:* 40.000 mo; *Peso:* -.

Amuleto delle lacrime di Laeral: Dal nome della famosa stregona Laeral, questo elegante cristallo di rocca, fragile e incolore, di solito è grande e rifinito con una meticolosa lucidatura. Le streghe di Rashemen usano simili pietre per creare amuleti che conferiscono a chi li indossa 24 punti ferita temporanei. L'amuleto deve essere tenuto a contatto con la pelle.

Quando i 24 punti ferita temporanei vengono consumati, l'amuleto si frantuma in polvere senza valore.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *aiuto, scudo su altri,* incantatore di 12° livello; *Prezzo di mercato:* 1.200 mo; *Peso:* -.

Amuleto di soccorso di Arvoreen: Si tratta di un disco d'oro del diametro di 7,5 centimetri, che reca l'incisione in platino del simbolo sacro di Arvoreen. È un oggetto attivato

Illustrazione di Ted Beargeon

Tabella 6–9: Oggetti meravigliosi

Tirare un d%:

01-85	Utilizzare le Tabelle 8-28, 8-29 e 8-30: "Oggetti meravigliosi" della *Guida del Dungeon Master*.
86-100	Utilizzare la tabella sottostante.

Oggetti meravigliosi minori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01-11	*Polvere nera*	16 mo
12-13	*Stilla di luna*	180 mo
14-15	*Disco dell'apertura silenziosa*	360 mo
16	*Amuleto d'ambra dei parassiti* (ape gigante)	500 mo
17	*Collana di scaglie del drago di rame*	570 mo
18	*Amuleto d'ambra dei parassiti* (formica gigante, regina)	700 mo
19	*Amuleto d'ambra dei parassiti* (mantide religiosa gigante)	700 mo
20	*Amuleto d'ambra dei parassiti* (millepiedi mostruoso Enorme)	700 mo
21	*Amuleto d'ambra dei parassiti* (scorpione mostruoso Grande)	700 mo
22	*Amuleto d'ambra dei parassiti* (ragno mostruoso Grande)	700 mo
23	*Amuleto d'ambra dei parassiti* (vespa gigante)	800 mo
24	*Amuleto d'ambra dei parassiti* (cervo volante gigante)	1.200 mo
25-26	*Amuleto delle lacrime di Laeral*	1.200 mo
27-28	*Borsa dei sassi* (piena)	1.200 mo
29-30	*Respiro del drago* (ottone)	1.200 mo
31-32	*Respiro del drago* (bianco)	1.200 mo
33-34	*Mantello da viaggio*	1.200 mo
35-36	*Balsamo della resistenza agli incantesimi minore*	1.250 mo
37-38	*Bracciali del colpire* (costo base)	1.310 mo
39-40	*Respiro di luna*	1.500 mo
41-42	*Strumenti dei bardi* (*bandorra di Fochluchan*)	1.900 mo
43-44	*Cuore della belva*	2.000 mo
45-46	*Martello del fabbro*	2.055 mo
47-48	*Coltello del fabbricante d'archi*	2.055 mo
49-50	*Tenaglie dell'armaiolo*	2.055 mo
51-52	*Polvere della dispersione*	2.100 mo
53-54	*Borsa dello spirito nemico*	2.100 mo
55-56	*Respiro del drago* (nero)	2.300 mo
57-58	*Respiro del drago* (rame)	2.400 mo
59-60	*Balsamo del fuoco lunare*	2.500 mo
61-62	*Fascia del rilegatore*	2.600 mo
63-64	*Copricapo di piume d'uccello*	2.900 mo
65-66	*Strumenti dei bardi* (*cetra di Mac-Fuirmidh*)	2.900 mo
67-68	*Collana dei denti naturali*	2.900 mo
69-70	*Corda di budella del troll*	3.000 mo
71	*Respiro del drago* (bronzo)	3.500 mo
72	*Respiro del drago* (verde)	3.500 mo
73	*Campane di mithral*	3.700 mo
74	*Talismano del teschio di drago*	4.000 mo
75	*Fibbia selvatica*	4.000 mo
76	*Arpa di Methild*	4.100 mo
77	*Amuleto di soccorso di Arvoreen*	4.320 mo
78	*Collana del fulmine*	4.350 mo
79	*Respiro del drago* (blu)	4.500 mo
80	*Torque della dea+1*	4.500 mo
81	*Respiro del drago* (argento)	4.600 mo
82	*Collana di ghiaccio degli Ulutiun*	5.000 mo
83	*Arpa di Rhingalade*	5.400 mo
84	*Respiro del drago* (rosso)	5.500 mo
85	*Respiro del drago* (oro)	5.600 mo
86	*Giara delle spezie*	5.600 mo
87	*Canzone dell'astro gioioso*	5.800 mo
88	*Stivali di Gwaeron*	6.000 mo
89	*Cappa del bagno di fuoco*	6.200 mo
90	*Cappa dell'inverno*	6.200 mo
91	*Stivali di Shaundakul*	6.300 mo
92	*Elisir di Horus-Re*	6.500 mo
93	*Arpa di Esheen*	6.800 mo
94	*Acquamarina del prolungamento*	7.200 mo
95	*Fascia di guarigione massimizzata*	7.200 mo
96	*Kiira*	7.500 mo
97	*Lenti dell'oscurità*	7.700 mo
98	*Globi esplosivi*	8.000 mo
99	*Guanti del fulmine*	8.000 mo
100	*Spilla dell'Arpista* (inferiore)	8.000 mo

Oggetti meravigliosi medi

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01-02	*Mantello bianco del ragno*	8.200 mo
03-04	*Maschera delle zanne*	8.302 mo
05-06	*Arpa di Valarde*	8.500 mo
07-08	*Maschera dello specchio*	8.759 mo

ad uso, dotato di sei cariche e, dietro il comando di chi lo indossa, consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Aiuto* (1 carica)
- *Porta dimensionale* (3 cariche)

Qualsiasi creatura malvagia indossi l'amuleto riceve un livello negativo, che permane finché l'amuleto è indossato e scompare quando viene tolto. Il livello negativo non risulta mai nella perdita di livello reale, ma non può essere evitato in alcun modo (nemmeno con gli incantesimi *ristorare*) fintanto che l'amuleto viene indossato. Se mai chi lo porta attaccasse un halfling non malvagio, l'amuleto si frantumerebbe polverizzandosi.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *aiuto, porta dimensionale,* il creatore deve essere un halfling buono; *Prezzo di mercato:* 4.320 mo; *Peso:* -.

Arpa di Azlaer: Quando viene suonata, l'arpa funziona come un incantesimo *calmare emozioni* su tutte le creature presenti nel raggio di 30 metri. Mentre l'arpa suona, qualsiasi effetto di *charme* sulle creature dell'area viene annullato, e nessun nuovo effetto di *charme* può essere usato su dette creature. Inoltre, mentre l'arpa suona, le sue corde emanano una luminescenza equivalente a quella di un incantesimo *luce*. L'uso di questo oggetto richiede almeno 1 grado in Intrattenere (arpa).

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti

09-10	*Briglia da battaglia*	9.000 mo
11-12	*Mantello lunare+1*	9.000 mo
13-14	*Placca del teschio*	9.200 mo
15-16	*Strumenti dei bardi (liuto di Doss)*	9.800 mo
17-18	*Collana di perle acide*	10.700 mo
19-20	*Strumento dei venti*	11.000 mo
21-22	*Mantello della fiamma nera*	11.800 mo
23-24	*Guanto d'arme degli occhi verdi di Xvim*	11.800 mo
25-26	*Arpa di Janthra*	12.000 mo
27-28	*Maschera della pietra lunare*	12.000 mo
29-30	*Parola di potere del caos*	12.000 mo
31-32	*Bracciali della luna+1*	12.100 mo
33-34	*Maschera alata*	13.000 mo
35-36	*Mantello lunare+2*	13.800 mo
37-38	*Bracciali della luna+2*	14.100 mo
39-40	*Pietre comunicanti* (paio)	15.000 mo
41-42	*Teschio di vetro di Orbakh*	15.700 mo
43-44	*Arpa di Azlaer*	16.000 mo
45-46	*Torque della dea+2*	16.500 mo
47-48	*Maschera di sangue*	17.000 mo
49-50	*Maglia di Ilmater*	17.400 mo
51-52	*Spilla degli svirfneblin*	17.480 mo
53-54	*Ali del dolore*	17.500 mo
55-56	*Occhio dell'anatema di druuth*	18.000 mo
57-58	*Guanti delle mani bilanciate*	18.000 mo
59-60	*Mantello lunare+3*	18.800 mo
61-62	*Bracciali della luna+3*	19.100 mo
63-64	*Fascia di Sune*	19.600 mo
65-66	*Cintura dei leoni*	20.000 mo
67-68	*Libro di sangue*	21.300 mo
69-70	*Corona dei beholder*	22.000 mo
71-72	*Guanto d'arme della furia*	22.000 mo
73-74	*Arpa di Nithanalor*	22.300 mo
75-76	*Mantello della battaglia*	22.600 mo
77-78	*Strumenti dei bardi (mandolino di Canaith)*	23.400 mo
79-80	*Arpa palmare*	25.000 mo
81-82	*Mantello lunare+4*	25.800 mo
83-84	*Filatterio del sacerdozio* (inferiore)	27.200 mo
85-86	*Mezzaluna di Tornar*	27.700 mo
87-88	*Pendente dell'unicorno*	28.000 mo
89-90	*Sfera di cristallo delle acque melodiose*	28.300 mo
91-92	*Calice dorato di Lathander*	29.500 mo
93-94	*Mantello del mago della guerra*	30.375 mo
95-96	*Elmo degli sguardi*	33.000 mo
97-98	*Mantello lunare+5*	34.800 mo
99	*Bracciali della luna+4*	36.200 mo
100	*Strumenti dei bardi (lira di Cli)*	37.600 mo

Oggetti meravigliosi maggiori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01-04	*Cintura della potenza sacerdotale*	40.000 mo
05-08	*Amuleto della forma selvatica*	40.000 mo
09-12	*Mano del padre quercia*	41.400 mo
13-16	*Scarabeo dell'aura scintillante*	45.000 mo
17-20	*Arpa di Dove*	45.100 mo
21-24	*Bracciali della luna+5*	45.200 mo
25-28	*Maschera del teschio bianco*	50.000 mo
29-32	*Cintura della potenza e dell'interdizione sacerdotale*	52.800 mo
33-36	*Sfera di luce stellare di Mierest*	53.000 mo
37-40	*Elmo della fenice*	53.000 mo
41-44	*Bracciali della luna+6*	56.200 mo
45-48	*Bracciali d'osso della divinità della morte*	58.300 mo
49-51	*Strumenti dei bardi (arpa di Anstruth)*	60.000 mo
52-54	*Cintura di Gwaeron*	60.500 mo
55-57	*Bracciali della luna+7*	69.160 mo
58-60	*Torque dei titani*	72.000 mo
61-63	*Spilla dell'Arpista* (superiore)	79.000 mo
64-66	*Tatuaggio del monaco*	80.000 mo
67-69	*Strumenti dei bardi (arpa di Ollamh)*	83.600 mo
70-72	*Bracciali della luna+8*	84.160 mo
73-75	*Vesti del potere* (inferiori)	88.000 mo
76-78	*Bracciali del colpo accecante*	102.000 mo
79-81	*Cintura della potenza sacra* (vedi *cintura della potenza sacerdotale*)	104.000 mo
82-84	*Filatterio del sacerdozio* (superiore)	108.000 mo
85-87	*Occhio ammiccante*	120.000 mo
88-90	*Elmo dell'oscurità*	157.000 mo
91-93	*Globo di sacralità*	178.700 mo
94-96	*Vesti del potere* (superiori)	200.000 mo
97-99	*Cappuccio dell'interdizione*	200.800 mo
100	*Nave volante di Halruaa*	700.000 mo

Meravigliosi, *calmare emozioni, luce, protezione dal male; Prezzo di mercato:* 16.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa di Dove: Il vero nome di questo oggetto è stato dimenticato e il suo nome attuale deriva da Dove Falconhand, che possiede una simile arpa. Si tratta di un'arpa perfetta (conferisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere) dalla forma triangolare e con un numero di corde variabile da venti a trentasei. Quando viene suonata, tutte le creature presenti nel raggio di 6 metri vengono temporaneamente curate da qualsiasi pazzia (come se un incantesimo *ristorare superiore* fosse all'opera) e sono protette da un incantesimo *calmare emozioni*. Quanti ascoltano il suono dell'arpa per 2 round o più a lungo, ricevono un incantesimo *cura ferite leggere*, anche se questo potere può aver effetto su una creatura una sola volta ogni dieci giorni. Mentre la sua magia viene invocata, l'arpa e l'arpista irradiano luce. L'uso di questo strumento richiede almeno 1 grado nell'abilità Intrattenere (arpa).

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *calmare emozioni, cerchio di guarigione, luce, ristorare superiore; Prezzo di mercato:* 45.100 mo; *Costo di creazione:* 22.600 mo + 2.300 PE; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa di Esheen: Questa arpa perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere) può essere suonata in modo da provocare la risonanza di oggetti in vetro e in metallo entro un raggio di 9 metri. Gli oggetti in tal modo sollecitati non subiscono alcun danno, ma forniscono un interessante accompagnamento all'arpa. Chi cercasse di loca-

lizzare una creatura all'interno del raggio di azione otterrebbe un bonus di circostanza +5 alle prove di Ascoltare contro un bersaglio che trasporti oggetti di vetro o metallo. Tre volte al giorno, chiunque suoni l'arpa può lanciare un incantesimo *frantumare*. L'uso di questo oggetto richiede almeno un grado nell'abilità Intrattenere (arpa).

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *frantumare, suono fantasma; Prezzo di mercato:* 6.800 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa di Janthra: Suonando questa arpa perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [arpa]) per un round completo, l'arpista può avviluppare tutte le creature ad una distanza di 3 metri dall'arpa, entro una *sfera di invisibilità* che inoltre permette loro di *passare senza tracce*. A differenza dell'omonimo incantesimo, le creature rese invisibili dall'arpa, sono in grado di vedersi tra loro. L'arpista deve continuare a suonare per mantenere l'effetto, ma la musica sembra distante e non aiuta gli avversari ad individuare la posizione dell'arpista. Se una delle creature invisibili attacca, la magia si interrompe per tutti i partecipanti. Se una creatura abbandona l'area della *sfera di invisibilità*, l'arpista deve interrompere la canzone e suonare di nuovo per un round completo per riuscire a nascondere nuovamente quella creatura. L'arpa può essere utilizzata in tal modo fino ad 1 ora al giorno. L'uso di questo strumento richiede almeno 1 grado in Intrattenere (arpa).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *passare senza tracce, sfera di invisibilità; Prezzo di mercato:* 12.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa di Methild: Quando viene suonata da un personaggio con almeno 1 grado in Intrattenere (arpa), questa arpa perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [arpa]) emette delle vibrazioni magiche in grado di aprire serrature, coperchi, porte, valvole e portali. Il congegno funziona contro normali grate, ceppi, catene, chiavistelli ecc.

L'*arpa di Methild* inoltre dissolve automaticamente un incantesimo *blocca porte* o persino un incantesimo *serratura arcana* lanciato da un mago di livello inferiore al 15°. Riesce a sciogliere nodi e legacci e libera i bersagli da intralci di qualsiasi genere (inclusi incantesimi *ragnatela*).

Per ogni round in cui viene suonata, l'arpa apre solo un tipo di serratura o fibbia, e libera un solo bersaglio dai suoi legacci. L'arpa non funziona nell'area di un incantesimo *silenzio*, né è in grado di agire su un bersaglio all'interno di un'area simile. L'*arpa di Methild* ha un raggio di azione di 30 metri e può essere suonata un massimo di 3 round al giorno.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scassinare; Prezzo di mercato:* 4.100 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa di Nithanalor: Questa arpa perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [arpa]) è intarsiata con varie pietre preziose di cristallo grigio di diverso tipo. Una volta al giorno un personaggio con almeno 1 grado in Intrattenere (arpa) può suonare l'arpa per acquisire i vantaggi dell'incantesimo *pelle di pietra*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *pelle di pietra; Prezzo di mercato:* 22.300 mo; *Costo di creazione:* 17.400 mo + 392 PE; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa palmare: Queste piccole arpe sono molto popolari tra gli Arpisti, e non solo per il loro nome. Un'*arpa palmare* è uno strumento di legno che ha la forma di una mezzaluna, delle dimensioni approssimative di una mano umana, con corde di metallo. Chiunque sia in grado di suonare una nota su uno strumento a corda è pure in grado di suonare l'arpa. Varie note e accordi producono gli effetti sonori descritti di seguito (un bravo musicista può riuscire a scoprire tutti i poteri suonando l'arpa per circa 10 minuti). L'utente può generare un solo effetto ad ogni round. Tutti gli effetti sono sonori.

- *Luci danzanti* come l'incantesimo.
- Le creature non morte nel raggio di 3 metri* subiscono una penalità alla fortuna di -2 ai tiri per colpire e ai danni.
- Tutte le creature nel raggio di 3 metri* ricevono un bonus di fortuna +2 ai tiri salvezza contro gli effetti necromantici e di compulsione per 1 round.
- Le creature nel raggio di 3 metri* non sono soggette agli effetti di un nuovo incantesimo di *charme*. Le creature sotto l'effetto di un tale incantesimo divengono frastornate nel momento in cui penetrano il raggio di azione di 3 metri. Entrambi gli effetti durano 1 round.
- Una volta al giorno, l'incantatore può usare *porta dimensionale*.

Gli effetti contrassegnati da un asterisco aumentano la portata del loro raggio fino a 6 metri quando un personaggio con musica bardica suona l'arpa.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il male, luci danzanti, porta dimensionale; Prezzo di mercato:* 25.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Arpa di Rhingalade: Questa arpa perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [arpa]) reca intagliate le immagini di una folla di arpisti che suonano in un coro. Chi la suona è in grado, una volta al girono, di richiamare a sé gli effetti degli incantesimi *immagine speculare* e *intermittenza* simultaneamente (entrambi gli effetti terminano dopo 6 round). L'uso di questo oggetto richiede almeno 1 grado in Intrattenere (arpa).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine speculare, intermittenza; Prezzo di mercato:* 5.400 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa di Valarde: Questa arpa perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [arpa]) intagliata nel legno, reca incise le immagini di navi e nubi. Tre volte al giorno un personaggio con almeno 1 grado in Intrattenere (arpa) può suonare l'arpa per un round completo per produrre un effetto di *folata di vento* oppure di *muro di vento*.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *folata di vento, muro di vento; Prezzo di mercato:* 8.500 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Balsamo del fuoco lunare: Custodito in un vaso di ceramica bianca traslucida delle dimensioni approssimative di un'ampolla, il *balsamo del fuoco lunare* è il residuo semisolido che rimane dopo la comparsa del *fuoco lunare* in un sacro rituale di Selûne. A seconda di come viene utilizzato, ha effetti magici diversi. Per ottenere uno dei seguenti benefici se ne dovrebbe utilizzare un intero vaso:

- Se versato su un oggetto o strofinato sulla fronte di una creatura funziona come un incantesimo *dissolvi magie*.
- Se strofinato sui piedi di una creatura, le consente di

ricorrere all'incantesimo *volare*.
- Se strofinato sulle palpebre, conferisce l'incantesimo *scurovisone*.
- Se strofinato sul dorso della mano di una creatura, le consente di usare l'incantesimo *mano magica superiore*.
- Se ingerito funziona come l'incantesimo *cura ferite gravi*.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite gravi, dissolvi magie, mano magica superiore, scurovisione, volare; Prezzo di mercato:* 2.500 mo; *Peso:* 0,22 kg.

Balsamo della resistenza agli incantesimi minore: La formula di questo balsamo appartiene ai drow. Chi ne fa uso deve effettuare un'azione di round completo per cospargersi la pelle di balsamo. Così facendo acquisterà resistenza agli incantesimi 17 per 5 minuti.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza agli incantesimi; Prezzo di mercato:* 1.250 mo; *Peso:* 0,22 kg.

Borsa dei sassi: Quando viene rinvenuto, questo contenitore contiene 1d4 ciottoli delle dimensioni di proiettili di fionda (una borsa di recente creazione contiene quattro sassi). Quando vengono lanciati (incremento di gittata di 3 metri), i sassi della borsa raggiungono istantaneamente le dimensioni di una pietra per catapulta leggera e infliggono 3d6 danni. Se l'attacco non va a segno, va considerato come un attacco con arma deflagrante. Una volta lanciate tutte e quattro le pietre, la magia della borsa svanisce.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *restringere oggetto; Prezzo di mercato:* 1.200 mo (nuova) oppure 300 mo per pietra (borsa parzialmente piena); *Peso:* -.

Borsa dello spirito nemico: Questa sacca di pelle si indossa sul collo come una collana e contiene oggetti simbolo collegati ad un singolo tipo di creatura (aberrazione, animale, belva eccetera). Una sacca collegata ad umanoidi o esterni deve seguire la definizione più ristretta della capacità di nemico prescelto dei ranger secondo la descrizione del *Manuale del Giocatore*. Una creatura che indossa un *borsa dello spirito nemico* ottiene un bonus di competenza +1 per colpire le creature di quel tipo.

Un ranger che abbia come nemico prescelto quello stesso indicato dalla borsa, si considera di cinque livelli superiore allo scopo di determinare i danni che infligge a quella creatura e i bonus alle prove di abilità contro quel nemico prescelto (in effetti, si aumentano tali bonus di +1).

Se una creatura del tipo collegato alla sacca indossa quella stessa sacca, riceve un livello negativo fintanto che la tiene al collo. Il livello negativo, che permane finché la sacca è indossata e scompare quando viene tolta, non risulta mai nella perdita di livello reale, ma non può essere evitato in alcun modo (nemmeno con gli incantesimi *ristorare*) fintanto che la borsa è tenuta al collo.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione di animali o vegetali,* il creatore deve essere un ranger il cui nemico prescelto corrisponda a quello della sacca; *Prezzo di mercato:* 2.100 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Bracciali del colpire: Chi indossa i *bracciali del colpire* si considera armato anche quando non lo è (esattamente come se avesse il talento Colpo Senz'Armi Migliorato).

I bracciali possono essere modificati con le capacità delle armi speciali come se fossero armi contundenti (tuttavia, poiché contano come un'arma doppia, occorre raddoppiare il costo di ogni capacità).

Livello dell'incantatore: Tre volte il bonus magico (minimo 5° livello); *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *zanna magica* oppure *arma magica,* più qualsiasi altro incantesimo necessario per poteri speciali aggiuntivi; *Prezzo di mercato:* 1.310 mo, più una somma aggiuntiva determinata dai bonus totali dei bracciali (vedi Tabella 8-10: "Armi", pagina 184 della *Guida del Dungeon Master*); *Peso:* 0,45 kg.

Bracciali del colpo accecante: Questi *bracciali dell'armatura+6* conferiscono a chi li indossa i vantaggi del talento Iniziativa Migliorata e gli permettono un attacco extra ad ogni round ricorrendo ai bonus più alti come se stesse usando un'arma della velocità.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, velocità; Prezzo di mercato:* 102.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Bracciali della luna: Ricoperti di madreperla, questi bracciali si generano di solito quando il *fuoco lunare* di Selûne si manifesta, ma certi incantatori hanno trovato il modo di ricrearli. Possiedono le stesse capacità dei *bracciali dell'armatura,* ma in aggiunta chi li indossa può usare *porta dimensionale* una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, porta dimensionale,* il livello del creatore deve essere il doppio del bonus conferito dai bracciali (minimo di 7° livello); *Prezzo di mercato:* 12.100 mo (+1), 14.100 mo (+2), 19.100 mo (+3), 36.200 mo (+4), 45.200 mo (+5), 56.200 mo (+6), 69.160 mo (+7), 84.160 mo (+8); *Peso:* 0,45 kg.

Bracciali d'osso della divinità della morte: Questi *bracciali dell'armatura+3* sono ricavati dalle ossa di draghi buoni. Ciascuno reca degli intarsi realizzati con frammenti piatti di onice che formano un mosaico raffigurante un teschio. Consentono a chi li indossa di usare *dissacrare, influenza sacrilega* e *interdizione alla morte,* ciascuno una volta al giorno. Conferiscono un livello negativo ad ogni creatura buona che li indossa. Il livello negativo, che permane finché i bracciali sono indossati e scompare quando vengono tolti, non risulta mai nella perdita di livello reale, ma non può essere evitato in alcun modo (nemmeno con gli incantesimi *ristorare*) fintanto che i bracciali vengono indossati.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, dissacrare, influenza sacrilega, interdizione alla morte,* il creatore deve essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 58.300 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Briglia da battaglia: Questa pregiata briglia di pelle aiuta un fantino e la sua cavalcatura, conferendo a chi la usa un bonus di competenza +10 a tutte le prove di Cavalcare e consentendogli di combattere come se usasse il talento Combattere in Sella. Se il fantino possedesse già tale talento, può agire come se avesse Attacco in Sella.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti meravigliosi, Combattere in Sella, Attacco in Sella, *calmare animali; Prezzo di mercato:* 9.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Calice dorato di Lathander: Questo calice in puro oro è finemente lavorato e reca il simbolo di un sole nascente sopra una rosa in boccio. A comando, emana luce pari ad un

incantesimo *luce diurna*. Chi lo possiede può comandargli di creare un *cerchio di guarigione*, consumando una carica. Quando le tre cariche possedute dal calice vengono esaurite, il calice mantiene la sua capacità *luce diurna*.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio di guarigione, luce diurna; Prezzo di mercato:* 29.500 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Campane di mithral: Questo oggetto si compone di una serie di undici campanelle che pendono da una catenina di mithral delle dimensioni di un bracciale. Chi lo indossa può staccare una campanella e lanciarla fino ad una distanza di 12 metri. Quando raggiunge la fine della sua traiettoria, la campana esplode in un incantesimo *suono dirompente*. Fin quando sulla catenina rimangono almeno tre campanelle, chi la indossa ottiene un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di Intrattenere.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *suono dirompente; Prezzo di mercato:* 3.700 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Canzone dell'astro gioioso: I devoti adoratori di Lliira e Milil crearono il primo di questo oggetti, che appaiono come una pergamena fatta di argento battuto e recante inciso il simbolo di Milil (un'arpa fatta di foglie) e di Lliira (tre stelle a sei punte). La pergamena reca pure le annotazioni musicali e le parole di una canzone ispiratrice. Quando un bardo la canta, può usare la sua musica bardica una volta in più ogni giorno, potendo contare su un bonus sacro alle prove di Intrattenere.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *estasiare, suggestione*, il creatore deve essere un bardo di almeno 10° livello; *Prezzo di mercato:* 5.800 mo; *Peso:* -.

Cappa del bagno di fuoco: Questo *mantello della resistenza+2* di un rosso rubino è ricamato con le immagini di fiamme. Chi lo indossa resiste alle temperature elevate e ai danni da fuoco come se stesse beneficiando di un incantesimo *contrastare elementi (fuoco)*.

Cappa del bagno di fuoco

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi, resistenza*, il creatore deve essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 6.200 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Cappa dell'inverno: Si tratta di un *mantello della resistenza+2* bianco e con rifiniture di pelliccia. Chi lo indossa resiste al clima freddo e ai danni da freddo come se stesse beneficiando di un incantesimo *contrastare elementi (freddo)*.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi, resistenza*, il creatore deve essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 6.200 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Cappuccio dell'interdizione: Fatto di un fine tessuto nero, questo cappuccio copre la parte superiore del volto di chi lo indossa con una mezza maschera, mentre nella parte posteriore scende fin sulle spalle. Si considera come un cappello rispetto agli oggetti magici che possono essere indossati contemporaneamente. Il proprietario è protetto da un incantesimo *vuoto mentale* e agisce come se stesse indossando un *anello della libertà di movimento*. Inoltre riflette sei livelli di incantesimi al giorno come si trattasse dell'incantesimo *riflettere incantesimo*.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *libertà di movimento, riflettere incantesimo, vuoto mentale; Prezzo di mercato:* 200.800 mo; *Peso:* -.

Cintura di Gwaeron: Questa cintura è fatta di lunghi e bianchi capelli umani intrecciati a formare una corda. Chi la indossa può usare *camminare nel vento* una volta al giorno e sempre una volta al giorno può comandare alla sua arma in mischia di divenire un'arma infuocata +1 per 12 round.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *arma della divinità, camminare nel vento; Prezzo di mercato:* 60.500 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Cintura dei leoni: Questa cintura di pelle permette a chi la indossa di comunicare con i felini come se si trattasse dell'incantesimo *parlare con gli animali*; gli conferisce inoltre visione crepuscolare, un bonus di competenza +4 alle prove di Carisma e alle abilità che si basano sul Carisma e relative alla comunicazione con i felini, un bonus di competenza +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente e di Acrobazia.

Cintura dei leoni

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, visione crepuscolare, *amicizia con gli animali, parlare con gli animali; Prezzo di mercato:* 20.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Cintura della potenza sacerdotale: Questi oggetti fecero la loro prima comparsa ad Halruaa, alla fine del Periodo dei Disordini, e i maghi li considerarono il segno che Mystra era ritornata. Ognuna di queste grandi cinture di pelle ha sul lato esterno il simbolo sacro di una divinità: gli adoratori di quella divinità, o qualsiasi altra persona avente il medesimo allineamento di quella divinità, possono indossarla con sicurezza. (Se questo oggetto viene generato come facente parte di un tesoro generato a caso, selezionare o determinare casualmente la divinità a cui è dedicata). Qualsiasi altra creatura che la indossi riceverà invece un livello negativo, che permane finché la cintura è indossata e scompare quando viene tolta. Il livello negativo non risulta mai nella perdita di livello reale, ma non può essere evitato in alcun modo (nemmeno con gli incantesimi *ristorare*) fintanto che la cintura viene indossata.

Esistono tre varianti di questo tipo di cinture. La *cintura della potenza sacerdotale* conferisce a chi la indossa un

Illustrazione di Ted Beargeon

bonus di armatura naturale +2 alla Classe Armatura e un bonus di potenziamento +4 alla Forza.

La *cintura della potenza e dell'interdizione sacerdotale* conferisce tutti i poteri di una *cintura della potenza sacerdotale* ed in più, una volta al giorno a comando, chi la indossa può creare un *cerchio magico contro il male* (oppure contro il *bene*, se la cintura è dedicata ad una divinità malvagia). La *cintura della potenza sacra* ha tutti i poteri di una *cintura della potenza e dell'interdizione sacerdotale* e una volta al giorno chi la indossa può usare *parola del ritiro* (agisce solo sull'incantatore e sul suo equipaggiamento) ed essere trasportato al più vicino tempio consacrato alla divinità della cintura.

Livello dell'incantatore: 6° (*cintura della potenza sacerdotale*), 6° (*cintura della potenza e dell'interdizione sacerdotale*), 11° (*cintura della potenza sacra*); *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *forza straordinaria, pelle coriacea*, il creatore deve essere almeno di 6° livello (*cintura della potenza sacerdotale*), come *cintura della potenza sacerdotale* più *cerchio magico contro il male* oppure il *bene* (*cintura della potenza e dell'interdizione sacerdotale*), come *cintura della potenza e dell'interdizione sacerdotale* più *parola del ritiro* (*cintura della potenza sacra*); *Prezzo di mercato:* 40.000 mo (*cintura della potenza sacerdotale*), 52.800 mo (*cintura della potenza e dell'interdizione sacerdotale*), oppure 104.000 mo (*cintura della potenza sacra*); *Peso:* 0,45 kg.

Collana dei denti naturali: Si tratta di una corda di pelle cui sono legati i denti o le zanne di animali selvatici. Quando viene indossata da un druido che possiede la capacità *forma selvatica*, questa collana gli permette una volta al giorno di assumere (proprio come *forma selvatica*) la forma dell'animale a cui appartengono i denti della collana.

Per determinare quale tipo di collana venga ritrovata, tirare 1d10.

1d10	Animale
1	Orso nero
2	Cinghiale
3	Coccodrillo
4	Leopardo
5	Lucertola gigante
6	Squalo Medio
7	Serpente strangolatore
8	Serpente, vipera Media
9	Lupo
10	Ghiottone

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *autometamorfosi* oppure il creatore deve essere un druido di almeno 7° livello; *Prezzo di mercato:* 2.900 mo; *Peso:* -.

Collana del fulmine: Questa collana è formata da una catenina d'argento con sette lucide saette fatte di fili di rame. Chi la indossa può staccarne una e lanciarla in aria fino a 15 metri. Alla fine della sua traiettoria, la saetta esplode con l'effetto di un incantesimo *sfera scintillante* (CD 14). Una delle saette infligge 7d6 danni, due ne infliggono 5d6 e le altre quattro 3d6. Le dimensioni delle saette sono proporzionate al danno inflitto: quelle più grandi procurano il danno maggiore.

Se il personaggio che indossa o trasporta la collana fallisse il proprio tiro salvezza contro un attacco di elettricità magica, la collana deve anch'essa effettuare un tiro salvezza (con un bonus di +7). Se nemmeno la collana supera il tiro salvezza, tutte le saette rimanenti detonano simultaneamente.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *sfera scintillante; Prezzo di mercato:* 4.350 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Collana di ghiaccio degli Ulutiun: Uno stregone con qualche rotella fuori posto, che era solito girovagare tra le tribù degli Ulutiun del Grande Ghiacciaio, creò numerose collane fatte di ghiaccio indurito e preservato magicamente. Si compongono di sei cristalli, delle dimensioni di una ghianda, di cui due opachi e quattro trasparenti. Chi indossa la collana può staccarne un cristallo e lanciarlo in aria fino a 24 metri. Alla fine della sua traiettoria, il cristallo esplode con l'effetto di un incantesimo, come *tempesta di ghiaccio* (nel caso di un cristallo trasparente), oppure come *tempesta di nevischio* (nel caso di un cristallo opaco).

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio; Prezzo di mercato:* 5.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Collana di perle acide: Questo oggetto magico assomiglia ad una stretta collana a girocollo d'argento con un congegno che regge sette perle bianche. Chi la indossa può staccare una qualsiasi delle perle e lanciarla fino ad una distanza di 15 metri. Quando raggiunge la fine della sua traiettoria, la perla creerà una *tempesta acida*. Una delle sette perle procura 9d6 danni, due ne procurano 7d6, altre due procurano 5d6 danni e le ultime due 3d6. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) dimezza il danno di qualsiasi perla. Le dimensioni delle perle sono proporzionate al danno inflitto: quelle più grandi procurano il danno maggiore.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *tempesta acida; Prezzo di mercato:* 10.700 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Collana di scaglie del drago di rame: Questa semplice collana è fatta da una catenina di rame da cui pendono sei scaglie di drago delle dimensioni di monete. Se chi la indossa tocca una delle scaglie e pronuncia una parola di comando, è protetto per 24 ore da un incantesimo *contrastare elementi* (*acido*). Quando tutte e sei le scaglie sono state usate, la collana si opacizza e perde i suoi poteri magici.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi; Prezzo di mercato:* 570 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Copricapo di piume d'uccello

Coltello del fabbricante d'archi: Questo strumento perfetto conferisce a chi lo usa un bonus di circostanza +10 alle prove di Artigianato (fabbricare archi).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 2.055 mo; *Costo di creazione:* 1.055 mo + 80 PE; *Peso:* 0,45 kg.

Copricapo di piume d'uccello: Questo vistoso copricapo è ricoperto di moltissime piume d'uccello. Di queste, solo sei sono

Illustrazione di Ted Beargeon

grandi penne, dotate di poteri magici che è possibile utilizzare staccando la penna dal copricapo e lanciandola in aria. Le due piume verdi evocano 1d3 falchi ciascuna, le due blu evocano 1d3 aquile ciascuna e le due penne d'oro evocano ciascuna un'aquila gigante o un gufo gigante (a scelta dell'incantatore). Le creature evocate sono a servizio dell'incantatore come se questi avesse usato un incantesimo *evoca alleato naturale*. Una volta utilizzato, il potere della piuma è per sempre consumato. Il copricapo viene indossato dal personaggio al posto di una fascia per la testa, un cappello, o un elmo.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale II, evoca alleato naturale III, evoca alleato naturale IV; Prezzo di mercato:* 2.900 mo; *Peso:* -.

Corda di budella del troll

Corda di budella del troll: Si tratta di una ruvida fune dal pungente e caratteristico odore, con un intricato e grande nodo ad un'estremità. Una volta al giorno può allungarsi fino a 1.050 metri. Ogni metro di fune successivo ai 15 originali, scompare nel nulla dopo 7 ore. Se mai il nodo venisse sciolto o reciso, la fune magica andrebbe distrutta.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *creazione minore; Prezzo di mercato:* 3.000 mo; *Peso:* 3,15 kg.

Corona dei beholder: Questo bizzarro oggetto è una corona di bronzo arrugginito con dieci antenne oculari metalliche, e una gemma incastonata in ciascuna di esse. Per determinare quali oggetti possono essere indossati contemporaneamente, considerare la corona come una fascia per la testa. La corona ha dieci poteri diversi, ciascuno dei quali funziona solo una volta, consumando, quando viene utilizzato, una delle dieci gemme. Tali poteri sono: *carne in pietra, charme, charme sui mostri, disintegrazione, dito della morte, infliggi ferite moderate* (raggio di 6 metri), *lentezza, paura* (solo una creatura), *sguardo penetrante* (*sonno*) e *telecinesi* (strattone violento). Gli effetti che richiedono un attacco di contatto usano sempre un attacco di contatto a distanza. I poteri della corona non sono limitati a seguire certe traiettorie come lo sono i beholder. Quando anche l'ultimo potere viene utilizzato, la corona si sgretola polverizzandosi.

Corona dei beholder

Questi oggetti sono molto apprezzati dai membri dei culti di beholder, e certi saggi ritengono che i beholder facciano costruire oggetti simili ai loro servi per donarli poi come ricompensa ad altri servitori e schiavi che si sono dimostrati meritevoli.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *carne in pietra, charme, charme sui mostri, disintegrazione, dito della morte, infliggi ferite moderate, lentezza, paura, sguardo penetrante, telecinesi; Prezzo di mercato:* 22.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Cuore della belva: Questo oggetto, la cui creazione si deve di solito ai chierici di Malar, ha cominciato a comparire nelle mani di altri incantatori. Si tratta del cuore di un animale predatore, affumicato e curato magicamente. Il cuore conferisce l'effetto di un incantesimo *potere divino* alla creatura che lo mangia. Se la creatura possiede inoltre un bonus di attacco base di +10 o superiore, acquista un bonus di +1 agli attacchi.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *potere divino; Prezzo di mercato:* 2.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Disco dell'apertura silenziosa: Questo piccolo disco si attacca a (o può essere rimosso da) una superficie con una semplice parola di comando. Se la superficie fosse quella di un'apertura (una porta, una finestra, il coperchio di una scatola, la tenda di un letto a baldacchino, o una qualsiasi altra apertura simile), allora il disco annullerebbe qualsiasi rumore legato all'apertura del passaggio, proprio come se fosse stato adoperato l'incantesimo di livello zero *apertura silenziosa*. Il disco può essere usato solo una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *apertura silenziosa, Prezzo di mercato:* 360 mo; *Peso:* -.

Elisir di Horus-Re: Quando viene consumato, questo elisir rende chi lo beve luminoso come sotto l'effetto di un incantesimo *luce diurna*. In qualsiasi momento prima della fine dell'incantesimo, il soggetto può rilasciare talé luce come un singolo *bagliore solare*, ponendo così fine alla *luce diurna*.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *bagliore solare, luce diurna; Prezzo di mercato:* 6.500 mo; *Peso:* -.

Elmo della fenice: Questo elmo è stato realizzato in rame, oro ed electrum, e stilizzato in forma di una fenice dalle ali spiegate, le cui zampe poggiano sulle tempie mentre il capo circonda la fronte di chi lo indossa. L'elmo conferisce visione crepuscolare e i seguenti incantesimi, che possono essere lanciati ciascuno una volta al giorno: *caduta morbida, freccia infuocata, parlare con gli animali* (solo con gli uccelli) *resistere agli elementi* e *volare*.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *caduta morbida, freccia infuocata, parlare con gli animali, resistere agli elementi, volare; Prezzo di mercato:* 53.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Elmo dell'oscurità: Questo oggetto magico d'ombra assomiglia ad un normale elmo. Persino quando è nuovo, sembra essere già stato usato o un po' rovinato. Prende la sua vera forma e manifesta i suoi poteri quando viene indossato. Fatto di argento e acciaioscuro, un nuovo *elmo dell'oscurità* è decorato con trentasei opali neri lungo la sua parte inferiore e un grande zaffiro nero sul davanti. L'elmo è un oggetto auto-identificante, anche se non rivela di essere un oggetto d'ombra. Ha i seguenti poteri:

Illustrazione di Ted Beargeon

- con una parola di comando, chi lo indossa è in grado di suscitare un effetto di *oscurità profonda*. (L'elmo fornisce all'utente la parola di comando). Il potere si origina dallo zaffiro, che è in grado di riprodurre questo effetto novantanove volte prima di sbriciolarsi in finissima polvere.
- Se mai l'utente fallisse un tiro salvezza contro un qualsiasi effetto mortale, uno degli opali neri si polverizzerebbe e l'effetto sarebbe negato. Inoltre, l'elmo nega gli attacchi di risucchio di energia. Ogniqualvolta l'utente riceve uno o più livelli negativi, un opale nero si polverizza negando il livello negativo. (Un attacco che conferisce due livelli negativi consuma due opali).
- Una volta al round, l'elmo assorbe i primi 30 danni da acido che altrimenti l'utente avrebbe subito. Questa protezione non è cumulativa con analoga protezione derivante da altre fonti, quale per esempio un incantesimo *contrastare elementi*.

Fino a quando l'elmo ha almeno una gemma intatta rimastagli, chi lo indossa è immune agli effetti di paura e riesce a vedere attraverso qualsiasi forma di oscurità come se si trovasse alla luce del giorno. Può usare i seguenti effetti magici a comando: *parlare con i morti* una volta al giorno, *gelare il metallo* tre volte al giorno e *passare senza tracce* a volontà. (L'elmo fornisce la parola di comando).

Una volta che tutte le pietre preziose hanno perso la loro magia, l'elmo perde i suoi poteri e le gemme si trasformano in polvere senza valore. Rimuovere una gemma ne provoca la distruzione.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *emozione, gelare il metallo, immunità agli incantesimi, oscurità profonda, parlare con i morti, passare senza tracce, protezione dall'energia negativa, protezione dagli elementi; Prezzo di mercato:* 157.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Elmo degli sguardi: Questo elmo d'acciaio lucido come uno specchio è decorato con cinque gemme occhi di gatto. Assorbe automaticamente fino a cinque attacchi con lo sguardo indirizzati contro chi lo indossa, rendendo costui immune agli attacchi con lo sguardo. Tuttavia, quando l'elmo raggiunge la sua massima capacità di assorbimento, l'utente diviene vulnerabile a tutti gli attacchi di questo tipo anche se evita lo sguardo o chiude gli occhi. (Può comunque effettuare un tiro salvezza contro gli attacchi con lo sguardo, se questo è previsto).

Come azione standard, l'utente può rilasciare un effetto dello sguardo immagazzinato innocuo (cioè non come attacco) con una parola di comando. Questo effetto immagazzinato svanisce dopo dieci giorni.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *riflettere incantesimo, sguardo penetrante; Prezzo di mercato:* 33.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Fascia di guarigione massimizzata: Questa fascia è ricoperta di tanti piccoli diamanti e si considera come un bracciale rispetto agli oggetti magici indossati. Una volta al giorno chi la indossa può usare il talento Incantesimi Massimizzati per qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione) di 6° livello, o di livello inferiore, che lancia. L'incantesimo così alterato utilizza il suo normale slot di incantesimi (e non uno slot superiore di tre livelli come normalmente avverrebbe utilizzando il talento). Un bardo o uno stregone che usino tale oggetto devono sempre pagare la penalità di un tempo di lancio esteso.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati; *Prezzo di mercato:* 7.200 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Fascia del rilegatore: Questo cerchietto di metallo verde e blu reca incisa la pergamena bianca, simbolo di Oghma. Chi lo indossa ha la possibilità di usare tre volte al giorno *lettura del magico*. Inoltre un bardo che indossi la fascia ottiene un bonus sacro di +4 ai tiri di conoscenze bardiche.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *lettura del magico*, il creatore deve essere un bardo; *Prezzo di mercato:* 2.600 mo; *Peso:* -.

Fascia di Sune: Questa fascia scarlatta risulta dall'intreccio di sottili fili rossi e di delicati fili d'oro. Aggiunge un bonus di potenziamento +2 al Carisma e un bonus di deviazione +2 alla CA, e permette a chi la indossa di creare una *mano fiammeggiante* una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *estasiare, mano fiammeggiante, scudo della fede; Prezzo di mercato:* 19.600 mo; *Peso:* 0,90 kg.

Fibbia selvatica: Questo oggetto, che ha l'aspetto di un catenina d'oro lunga 7,5 centimetri, funziona solamente quando è fissato ad un amuleto (o altro oggetto analogo) o ad un abito (o altro oggetto analogo). La fibbia impedisce infatti che tale oggetto si fonda con la nuova forma eventualmente assunta da chi lo indossa per effetto di un incantesimo di trasformazione (quale per esempio *autometamorfosi* oppure l'abilità *forma selvatica* dei druidi), cosicché anche nella nuova forma sia possibile continuare ad utilizzare l'oggetto in questione. Ad esempio, un druido che ha fissato una *fibbia selvatica* sul proprio *talismano della Saggezza* potrebbe trasformarsi in un lupo (che normalmente non usa alcun tipo di equipaggiamento) continuando a tenere con sé il talismano nella sua forma normale, e completamente funzionante. Certe forme possono risultare dannose per certi oggetti (per esempio la forma di elementale del fuoco che indossa una *collana delle palle di fuoco*).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *autometamorfosi*, oppure il creatore deve possedere la capacità *forma selvatica; Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* -.

Filatterio del sacerdozio: Esistono due versioni di questo filatterio (inferiore e superiore); ciascuna consiste in una piccola scatola d'avorio contenente un testo sacro. Ciascun filatterio permette di massimizzare (come il talento Incantesimi Massimizzati) tre incantesimi divini qualsiasi che si sia in grado di lanciare in un giorno, senza ricorrere allo slot di incantesimi del livello più alto. Al momento del lancio, l'utente sceglie l'incantesimo da massimizzare. Il filatterio inferiore può agire solo su incantesimi fino al 3° livello, mentre il filatterio superiore è in grado di agire su incantesimi fino al 6° livello. Può essere indossato dall'utente sulla fronte (nel qual caso si considera alla stregua di una fascia) oppure sul braccio (in questo caso si considera come un bracciale).

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati; *Prezzo di mercato:* 27.200 mo (inferiore), 108.000 (superiore); *Peso:* -.

Giara delle spezie: Questo oggetto, piuttosto comune, è molto apprezzato dai viaggiatori. È in grado di produrre qualsiasi tipo di spezie, anche quelle più rare, che devono essere usate immediatamente (entro 1 round) per preparare

cibi o bevande. Se non sono impiegate entro questo lasso di tempo, le spezie così create scompaiono. La *giara delle spezie* si rifornisce a rotazione continua, di conseguenza chi la usa non deve temere di abbondare "con il condimento".

Le spezie hanno come effetto quello di purificare qualsiasi cibo o bevanda, esattamente come se mettessero in opera l'incantesimo *purificare cibo e bevande*. Inoltre tutte le bevande o le pietanze preparate con le spezie prodotte dalla giara conferiscono guarigione minore e prevenzione delle malattie fino a dodici convitati che se ne cibino. Bere o mangiare pasti preparati con queste spezie cura 1 punto ferita per ogni uso e conferisce un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza contro le malattie per le 4 ore successive. La *giara delle spezie* è in grado di produrre spezie sufficienti alla preparazione di tre pasti o bevande al giorno in grado di conferire queste proprietà curative e di resistenza. Le spezie possono agire su qualsiasi persona una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite minori, purificare cibo e bevande; Prezzo di mercato:* 5.600 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Globi esplosivi: Sebbene il segreto della costruzione di tali globi fosse noto solo ai potenti membri degli Zhentarim, i recenti scompigli dell'organizzazione hanno permesso che il processo di costruzione fosse reso noto anche a quanti sono estranei alla Rete Nera. Pare che Sememmon abbia venduto questo segreto per trovare riparo dai nemici, ed è probabile che queste voci siano fondate dal momento che egli è riuscito a salire di grado tra le fila degli Zhentarim fornendo informazioni sul processo di costruzione.

Un *globo esplosivo* assomiglia ad un grappolo disomogeneo formato da una dozzina di sfere di vetro trasparente. Con l'apposita parola di comando, le sfere cominciano ad irradiare luce, quindi si separano e cominciano ad orbitare l'una intorno all'altra. Dopo un round completo divengono attive, possono essere manovrate dalla persona che ha pronunciato la parola di comando, come azione gratuita, per colpire (in gruppo) qualsiasi bersaglio o luogo nel raggio di 120 metri.

Qualsiasi bersaglio colpito deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) o essere disintegrato. I globi quindi scoppiano in un'esplosione di fuoco fragorosa con una propagazione del raggio di 6 metri. Qualsiasi creatura all'interno dell'area subisce 10d6 danni da fuoco e 2d6 danni sonori, rimane assordata per 2d6 round e viene scaraventata immediatamente a 1d6 x 1,5 metri di distanza dal centro dell'esplosione. Il superamento di un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) dimezza i danni da fuoco (ma non quelli sonori) e nega l'onda d'urto, mentre il superamento di un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) nega l'assordamento.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *ariete, disintegrazione, grido, palla di fuoco; Prezzo di mercato:* 8.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Globo di sacralità: Queste lucide sfere hanno approssimativamente le dimensioni di una mela. Ciascuna reca inciso il simbolo di una divinità di allineamento buono, ed è sempre neutrale rispetto al caos e alla legge.

Una creatura malvagia che dovesse toccare una sfera dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25). In caso di fallimento, subirà 4d6 danni e verrà colpita dall'effetto di *regressione mentale*. In caso di superamento del tiro salvezza, subirà comunque 2d6 danni e sarà frastornata per 1d4 round.

Una creatura buona può prendere la sfera e pronunciare una parola di comando per lanciare un incantesimo *blocca mostri* oppure *purificare cibo e bevande*, ciascuno una volta al giorno. Inoltre, qualsiasi creatura di allineamento buono che sia pure seguace della divinità il cui simbolo appare sulla sfera (in altre parole qualsiasi creatura che abbia scelto come proprio patrono la divinità rappresentata sulla sfera) può prenderla e pronunciare una parola di comando per lanciare *cura ferite gravi* (3 volte al giorno) oppure *rigenerazione* (1 volta al giorno).

Un *globo di sacralità* emette continuamente un effetto *preghiera*. Tutte le creature di allineamento buono si considerano alleati della sfera; quelle di allineamento non buono si considerano suoi nemici.

Un globo contrasta e dissolve automaticamente tutti gli effetti di paura entro un raggio di 18 metri (non è richiesta alcuna azione).

Infine, una creatura che regge un globo può fargli effettuare attacchi di contatto contro i non morti. Un attacco andato a segno infliggerà ad una creatura non morta 5d6 danni.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite gravi, glifo di interdizione, individuazione del male* oppure *individuazione del bene, luce diurna, preghiera, purificare cibo e bevande, rigenerazione, rimuovi paura; Prezzo di mercato:* 178.700 mo; *Costo di creazione:* 89.450 mo + 7.140 PE; *Peso:* 0,45 kg.

Guanti del fulmine: Questi guanti in morbida pelle sono ricoperti da piccoli ribattini di rame. Tre volte al giorno chi li indossa può effettuare un attacco di contatto a distanza (con un raggio di 9 metri) che infligge 1d8+5 danni da elettricità, ottenendo inoltre un bonus +3 all'attacco se il bersaglio indossa un'armatura metallica (o fatta di metallo o costituita prevalentemente di metallo ecc.).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *stretta folgorante; Prezzo di mercato:* 8.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Guanti delle mani bilanciate: Questi guanti in pelle pregiata permettono a chi li indossa di combattere come se possedesse i talenti Combattere con Due Armi e Ambidestria. Se avesse già il talento Combattere con Due Armi, potrà effettuare un attacco aggiuntivo con la mano secondaria come se usasse il talento Combattere con Due Armi Migliorato.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *giusto potere* oppure *trasformazione di Tenser; Prezzo di mercato:* 18.000 mo; *Peso:* -.

Guanto d'arme della furia: Questo unico guanto d'arme in ferro battuto conferisce a chi lo indossa uno dei seguenti vantaggi:

- Un invisibile ma tangibile campo di forza che circonda costantemente chi indossa il guanto, fornendogli un bonus di armatura +2 alla CA. Questa difesa è per il resto simile all'incantesimo *armatura magica*.
- Una volta ogni tre giorni, chi indossa il guanto può lanciare un *dardo incantato* (come un incantatore di 1° livello).
- Sempre una volta ogni tre giorni, chi indossa il guanto può effettuare un colpo di battaglia. Questo attacco di contatto in mischia infligge 2d8+2 danni da forza al bersaglio, che deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 22) per evitare di essere scaraventato a terra e un

tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) per evitare di essere stordito per 1d4 round.

Chi indossa il guanto, inoltre, può usarlo una volta per ottenere automaticamente un risultato di 50 ad una singola prova di Forza. Se si utilizza questo potere il guanto si frantuma polverizzandosi.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, dardo incantato, pugno serrato di Bigby; Prezzo di mercato:* 22.000 mo; *Peso:* 0,90 kg.

Guanto d'arme degli occhi verdi di Xvim: Questo guanto d'arme è fatto di pelle nera con due gemme verdi sul dorso simili ad occhi che osservano, ciascuna delle quali può, una volta al giorno, illuminarsi grazie ad un incantesimo *luce*. Chi lo indossa ottiene scurovisione (18 metri) e può lanciare, solamente una volta al giorno, *allucinazione mortale* (una volta speso questo incantesimo, questo oggetto conserva comunque gli altri suoi poteri). Il guanto d'arme non interferisce con il lancio di incantesimi.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *allucinazione mortale, luce, scurovisione; Prezzo di mercato:* 11.800 mo; *Peso:* 0,90 kg.

Kiira: Queste pietre preziose semisferiche sono note con il loro nome elfico, che significa "gemma della conoscenza". Le versioni più potenti di questi oggetti, noti con il nome di *kiira superiori*, possono essere usati soltanto da elfi di particolari famiglie: chi non vi appartiene per nascita, e non è dotato di grande intelligenza, utilizzandoli rischia la pazzia e la regressione mentale. Tuttavia nel mondo si possono rinvenire versioni meno potenti, ma più sicure di questi oggetti.

La *kiira* va indossata sulla fronte (dove si regge da sola e può essere facilmente rimossa da chi la indossa) e si considera alla stregua di un cappello rispetto alle limitazioni relative agli oggetti dello stesso tipo che possono indossarsi contemporaneamente. Permette a chi la porta di focalizzare meglio attenzione e memoria, consentendo di ricordare meglio le informazioni. In termini di gioco, il tutto si traduce in un bonus di competenza +2 a tutte le prove basate sull'abilità Conoscenze, anche se occorre trascorrere un round completo in contemplazione per ottenere questo bonus.

Inoltre, una *kiira* funziona come un libro degli incantesimi, permettendo ad un mago (o qualsiasi altro incantatore che necessita di un libro degli incantesimi), di registrare in essa incantesimi e preparare incantesimi (contenendo fino a trenta incantesimi di qualsiasi livello), impiegando il normale tempo richiesto e affrontando le normali spese previste. Una *kiira* appena creata non contiene nessun incantesimo, mentre una *kiira* che faceva parte di un tesoro e che è stata ritrovata è probabile che contenga al suo interno vari incantesimi (a discrezione del DM). Se così fosse il valore dell'oggetto dovrebbe accrescersi come se si trattasse di un libro degli incantesimi.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *conoscenza delle leggende, pagina segreta; Prezzo di mercato:* 7.500 mo; *Peso:* -.

Lenti dell'oscurità: Questo paio di lenti di vetro scure si adattano agli occhi di chi le indossa, conferendogli un bonus di circostanza +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di luce e illusione (trama), come pure su qualsiasi effetto che provoca la cecità a causa della luce (come avviene per un *muro prismatico*).

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *oscurità, resistenza; Prezzo di mercato:* 7.700 mo; *Peso:* -.

Libro di sangue: Si tratta di un libro in pergamena, rilegato in pelle rosso sangue e chiuso da un fermaglio di bronzo. Una volta al giorno il proprietario può usarlo per evocare un segugio yeth. Egli può inoltre lanciare *dito della morte* una volta al giorno, ma ad ogni uso conseguirà il risucchio permanente di un punto ferita. Per utilizzarne il potere, il libro deve essere retto in mano. Il libro è resistente all'acqua, al fuoco, è dotato di serratura e può contenere fino a quarantacinque incantesimi di qualsiasi livello.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *dito della morte, evoca mostri V; Prezzo di mercato:* 21.300 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Maglia di Ilmater: Si tratta di una maglia fatta di crini di cavallo che dà a chi la indossa una penalità di -2 alla Destrezza, conferendogli però un bonus all'armatura naturale +3. Il proprietario può invocare una volta al giorno un *cura ferite gravi*, ma l'incantesimo può essere usato solo su un'altra creatura.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite gravi, pelle coriacea*, il creatore deve essere almeno di 9° livello; *Prezzo di mercato:* 17.400 mo; *Peso:* -.

Mano del padre quercia: Questo pezzo di corteccia di quercia è intagliato in forma di mano umana e magicamente indurito (durezza 10). Indossato come una collana su una cordicella di spago, possiede le seguenti capacità, ciascuna utilizzabile una volta al giorno: *bacche benefiche, crescita vegetale, forma arborea, intralciare, parlare con i vegetali* e *pelle coriacea*. La mano (ma non chi la indossa) è protetta da *resistere agli elementi*.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *bacche benefiche, crescita vegetale, forma arborea, intralciare, parlare con i vegetali, pelle coriacea* e *resistere agli elementi; Prezzo di mercato:* 41.400 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello della battaglia: Poiché è intrecciato con fibre d'acciaio, questo resistente mantello presenta una certa lucentezza. Il *mantello della battaglia* possiede tre poteri. Primo, fornisce a chi lo indossa un bonus all'armatura +4. Secondo, dietro comando, può trasformarsi in un bastone di ferro che funziona come un *bastone ferrato+1* e poi di nuovo ritrasformarsi in mantello. Terzo, chi lo indossa può comandargli di effettuare un tentativo di disarmare un avversario adiacente come azione standard, usando il bonus di attacco base del proprietario come se avesse il talento Disarmare Migliorato (il mantello si considera avente la stessa categoria

Mantello della battaglia

Illustrazione di Ted Beargeon

di taglia di chi lo indossa). Se il mantello riesce nel tentativo di disarmo, potrà scagliare l'arma dell'avversario fino ad una distanza di 3 metri in qualsiasi direzione come azione gratuita che non provoca attacco di opportunità (l'arma non può essere lanciata contro una creatura come se fosse un'azione di attacco).

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, *arma magica, armatura magica, grazia felina,* il creatore deve essere almeno di 8° livello; *Prezzo di mercato:* 22.600 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello bianco del ragno: Sul retro di questo mantello bianco è ricamato un grande ragno grigio, mentre tutta una serie di ragnatele si irradiano su tutta la sua superficie. Chi lo indossa può usare a piacimento *movimenti del ragno* e, una volta al giorno, *blocca persone*. Ottiene inoltre un bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra contro il veleno dei ragni e contro il veleno drow del sonno.

Mantello bianco del ragno

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *blocca persone, movimenti del ragno, resistenza,* il creatore deve essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 8.200 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello della fiamma nera: Quando non viene indossato questo mantello somiglia ad un groviglio di ragnatele spesse e nere, ma, una volta messo addosso, si trasforma in un mantello di tela grezza. Riesce ad assorbire fino a quattordici attacchi di risucchio di energia (un attacco che procurerebbe due livelli negativi si considera come due attacchi) prima di perdere le sue proprietà magiche.

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *protezione dall'energia negativa; Prezzo di mercato:* 11.800 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello lunare: Questo mantello grigio argento è uno degli oggetti tipici creati dal *fuoco lunare* di Selûne, benché certi incantatori abbiano trovato il modo di duplicarlo. Funziona come un *mantello della resistenza,* e conferisce inoltre a chi lo indossa la capacità di *levitare* e *camminare sull'acqua* (che l'incantatore può usare solo su di sé) una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *camminare sull'acqua, levitazione, resistenza,* il livello del creatore deve essere almeno il triplo del bonus conferito dal mantello (minimo di 7° livello); *Prezzo di mercato:* 9.000 mo (+1), 13.800 mo (+2), 18.800 mo (+3), 25.800 mo (+4), 34.800 mo (+5); *Peso:* 0,45 kg.

Mantello del mago della guerra: Questo mantello nero (chiamato anche mantello atmosferico) è ricavato da un unico taglio di stoffa ed è lungo fino agli stinchi. È cucito in modo da ricoprire il petto e le braccia di chi lo indossa ed ha anche un alto bavero e un cappuccio separato da tirarsi sulla testa. Sul lato destro del bavero è ricamato, entro un cerchio, il palmo di una mano, mentre sul lato sinistro un drago purpureo. Un altro drago campeggia nel pieno centro del cappuccio (cosicché è visibile posteriormente quando il cappuccio è tirato indietro). Il mantello conferisce costantemente a chi lo indossa: *caduta morbida, contrastare elementi (freddo)* e *scurovisione* (solo per l'utente). Una volta al giorno inoltre consente di usare *guardia di ferro inferiore, inviare, porta dimensionale* e *protezione dalle frecce.*

Simili mantelli sono di norma indossati dai maghi della guerra, dagli aristocratici o dagli agenti scelti del Cormyr, anche se dopo i recenti tumulti del posto è probabile che vari cadaveri siano stati depredati e che quindi i preziosi mantelli si trovino ora anche in altre mani.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *caduta morbida, contrastare elementi, guardia di ferro inferiore, inviare, porta dimensionale, protezione dalle frecce, scurovisione; Prezzo di mercato:* 30.375 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello da viaggio: Questo mantello leggerissimo di color grigio verde, protegge chi lo indossa dalle intemperie e dai disagi dei viaggi. Chi lo usa infatti resiste al freddo come fosse sotto l'effetto di un incantesimo *resistere agli elementi (freddo).* Il mantello inoltre è impermeabile e mantiene pertanto asciutta la zona che ricopre (dalla testa alle ginocchia). Tre volte al giorno, chi lo indossa può prelevare da una delle tasche una razione di cibo sufficiente a sfamarsi. Mentre da un'altra tasca, può prendere un'ampolla di metallo, corredata di turacciolo, che può fornire o dell'acqua fresca potabile, oppure del the zuccherato. L'ampolla è in grado di produrre fino a 9 litri di liquido al giorno. Inoltre, se viene riposta nell'apposita tasca, torna a riempirsi; mentre se viene separata dal mantello, o da colui che lo indossa, perde le sue proprietà magiche. Infine, se l'utente pronuncia una parola di comando, il *mantello da viaggio* si allarga fino alle dimensioni di una tenda da campeggio per una persona.

Illustrazione di Ted Beargeon

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *creare cibo e acqua, ingrandire, resistere agli elementi; Prezzo di mercato:* 1.200 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Martello del fabbro: Questo strumento perfetto conferisce a chi lo utilizza un bonus di circostanza +10 alle prove di Artigianato (fabbricare armi).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 2.055 mo; *Costo di creazione:* 1.055 mo + 80 PE; *Peso:* 3,6 kg.

Maschera alata: Le estremità di questa maschera somigliano a piume o ad ali. Chi la indossa può usare *volare* a piacimento, ma ogniqualvolta faccia ricorso a questa capacità emetterà una luce bianca (come un incantesimo *luce*). La maschera si considera alla stregua di un paio di lenti per le limitazioni relative all'indossare vari oggetti magici dello stesso tipo.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *luce, volare; Prezzo di mercato:* 13.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Maschera della pietra lunare: Questa maschera d'argento è ornata di piccole pietre lunari. Chi la indossa acquista un bonus di circostanza +5 alle prove di Ascoltare e Osservare. La maschera si considera alla stregua di un paio di lenti per le limitazioni relative all'indossare vari oggetti magici dello stesso tipo.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *chiaroudienza/chiaroveggenza, scurovisione;*

Prezzo di mercato: 12.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Maschera di sangue: Quando viene indossata, questa maschera di metallo rosso versa costantemente un liquido che sembra sangue. L'attitudine di un qualsiasi PNG che vede una creatura che la indossa, slitterà di un gradino verso "ostile" nei confronti di quella creatura. Normalmente il liquido è innocuo, ma una volta al giorno può essere lanciato come un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri. Se usato in tal modo, il fluido funziona sulla creatura che colpisce come un incantesimo *veleno*. Se la maschera è indossata da un barbaro, l'ira del personaggio dura 1 round in più. La maschera si considera alla stregua di un paio di lenti per le limitazioni relative all'indossare vari oggetti magici dello stesso tipo.

Maschera di sangue

Illustrazione di Ted Beargeon

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *emozione, veleno; Prezzo di mercato:* 17.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Maschera dello specchio: Questa maschera è circolare, con scure linee che si irradiano da un punto in mezzo agli occhi. Chi la indossa acquista un bonus di resistenza +5 a tutti i tiri salvezza contro gli attacchi con lo sguardo e gli incantesimi che funzionano attraverso la vista (come per esempio *lampo*, incantesimi di illusione (trama), la capacità di affascinare dei vampiri, eccetera). Inoltre qualsiasi creatura guardasse in viso colui che indossa la maschera, vedrebbe invece il proprio volto.

La maschera si considera alla stregua di un paio di lenti per le limitazioni relative all'indossare vari oggetti magici dello stesso tipo.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cambiare sembianze, resistenza; Prezzo di mercato:* 8.759 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Maschera del teschio bianco: Questa maschera è completamente bianca, come le ossa, tranne per i cerchi neri intorno agli occhi. Quando viene indossata, il viso di chi la porta sembra in tutto e per tutto un teschio. L'utente acquista un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro la malattia, la paura e la paralisi. È inoltre immune agli attacchi di risucchio di energia. Capisce immediatamente se una creatura che osserva è viva, morta, non morta o inanimata (cioè mai viva, come per esempio una statua che sembri viva).

La maschera si considera alla stregua di un paio di lenti per le limitazioni relative all'indossare vari oggetti magici dello stesso tipo.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei non morti, protezione dall'energia negativa, rimuovi paura, visione della morte; Prezzo di mercato:* 50.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Maschera delle zanne: Si tratta di una mezza maschera del tutto simile a quelle che si possono indossare alle feste in costume, tranne per il fatto che la parte inferiore ha numerosi denti simili a quelli affilati di un gatto. La maschera è in effetti un'arma +1 che permette a chi la indossa di effettuare un attacco con il morso infliggendo 1d4 danni (questo tipo di danno non è cumulativo con eventuale danno da morso già esistente). La creatura morsa deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere stordita per 1 round.

La maschera si considera alla stregua di un paio di lenti per le limitazioni relative all'indossare vari oggetti magici dello stesso tipo.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *zanna magica oppure arma magica; Prezzo di mercato:* 8.302 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mezzaluna di Yornar: Questo oggetto in pelle sembra molto vecchio e consunto dalle intemperie. Deve il suo nome ad un famoso ranger di Mielikki (il cui nome fa pure bella mostra di sé in uno dei testi sacri della dea), ed è stato tramandato di mano in mano per lungo tempo, e molti altri hanno creato oggetti dai poteri analoghi. Pronunciando l'apposita parola di comando, chi lo possiede può usare *individuazione del veleno* a piacere, può far risplendere la mezzaluna con *luminescenza* a volontà, oppure usare *zanna magica superiore* oppure *traslazione arborea* ciascuno una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione del veleno, luminescenza, traslazione arborea; Prezzo di mercato:* 27.700 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Nave volante di Halruaa: Tra tutte le meraviglie di Halruaa, la più famosa è senza dubbio la nave volante: un vascello che galleggia in aria anziché sull'acqua. I maghi di Halruaa hanno custodito per secoli i segreti relativi alla costruzione di questi congegni, lasciando che gli altri sperimentassero (e fallissero) altri metodi. Di recente un mago rinnegato di Halruaa ha rivelato il procedimento ad un altro incantatore e un paio di ricche nazioni hanno commissionato le proprie navi volanti.

La magia di una nave volante si manifesta in vari modi. Innanzitutto c'è il timone di controllo: una barra d'argento con un cilindretto d'oro scorrevole su ciascuna estremità. Il timone è legato alle dieci piastre levitanti (in teoria una nave più grande ne richiederebbe un numero maggiore) fissate alla carena della nave, che sono fatte tradizionalmente con i carapaci delle tartarughe marine di Halruaa. Sono queste piastre a far galleggiare la nave nell'aria e ad evitarle di imbarcare acqua esattamente come una nave normale, mentre la grande chiglia le consente di atterrare su una vasta superficie piana senza sbandare. La magia che tiene sospesa la nave si indebolisce con l'altitudine, diminuendo vistosamente la capacità di carico, per cui di norma una nave rimane a 30 metri dal suolo (quando la sua capacità di carico è pari a 15 tonnellate, molto inferiore quindi rispetto ad una normale nave che solca le onde). I movimenti orizzontali del vascello sono alla mercé del vento, anche se la magia supplementare delle piastre rende possibile virare con manovrabilità maldestra. I movimenti verticali della nave sono controllati dal timone e le permettono di salire o di discendere alla velocità di 13,5 metri. Una nave volante è sotto tutti gli altri aspetti, in rapporto quindi all'equipaggio e alle dimensioni, come una normale nave.

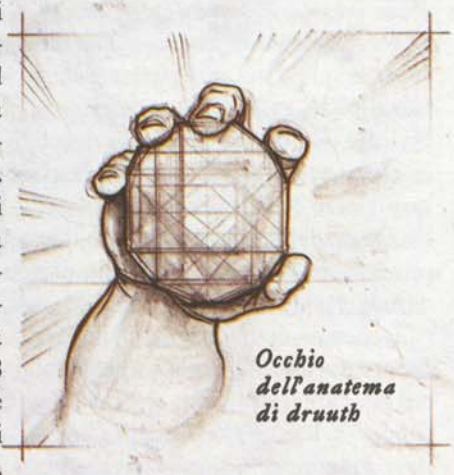
Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione, volare; Prezzo di mercato:* 700.000 mo; *Costo di creazione:* 355.000 mo + 27.600 PE; *Peso:* 20 tonnellate.

Occhio ammiccante: Questo frammento d'osso ben lucido delle dimensioni di una moneta può essere portato al collo come un amuleto, oppure essere appuntato sugli abiti come una spilla. Chi lo indossa è immune a *individuazione dei pensieri* e ad altre forme di lettura della mente. Gli effetti di *charme* e compulsione non agiscono sul proprietario e sono invece rispediti indietro all'incantatore che li ha lanciati, come con un *riflettere incantesimo*, ma senza limiti per il numero di livelli dell'incantesimo che si possono riflettere.

Chi lo indossa può comandare all'occhio di *ammiccare* una volta ogni dieci giorni. L'*ammiccamento* produce un lampo di luce bianca brillante quanto quella dell'incantesimo *luce diurna*. L'*ammiccamento* rende l'incantatore immune a tutti gli incantesimi, agli effetti magici e quelli soprannaturali, per 1 round, come se fosse protetto da un *campo anti-magia* personale per 1 round. In effetti il soggetto acquista un'insuperabile resistenza agli incantesimi, agli effetti magici e soprannaturali.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *campo anti-magia, riflettere incantesimo, vuoto mentale; Prezzo di mercato:* 120.000 mo; *Peso:* -.

Occhio dell'anatema di druuth: Questo cristallo giallo delle dimensioni di un pugno umano, fu originariamente creato da un mago che si opponeva ad un potente druuth (una congrega di doppelganger guidati da un mind flayer), e da allora ne furono realizzate molte copie. Esso si illumina di una luce rossa quando un doppelganger viene a trovarsi entro una distanza di 18 metri. La luce è invece blu se si tratta di un illithid, mentre se entrambe queste creature si trovano entro quella stessa distanza, l'occhio emette una luce viola. Se viene tenuto in mano, il cristallo fornisce un bonus di resistenza +4 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà. Una volta al giorno questo oggetto può lanciare un raggio rosso (come un attacco di contatto a distanza) che costringe il doppelganger a prendere le sue vere sembianze per 1d4 round, in caso di fallimento di un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16).



Occhio dell'anatema di druuth

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri, metamorfosi, resistenza; Prezzo di mercato:* 18.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Parola di potere del caos: Questo oggetto ha in apparenza la forma di una semplice tavoletta di pietra in cui sono incise delle rune magiche. Qualsiasi creatura che trascorra 1 minuto o più studiando le rune ne comprende il potenziale. Se le studia ancora per un'altra ora, le rune scompaiono e il personaggio acquista la capacità di invocare la parola di potere come se si trattasse di una capacità soprannaturale. Ogni volta che la parola è invocata, funziona come una *verga delle meraviglie* e l'utente subisce il risucchio permanente di 1 punto alla Saggezza. Se raggiunge il punteggio di 0 alla Saggezza, diviene completamente pazzo e sprofonda in un sonno agitato da terribili incubi, da cui non può più destarsi.

Chi conosce la parola del potere non può comunicarne il significato a chicchessia senza spendere mo e PE, per creare di fatto un'altra copia della parola scritta. Potrebbe usare un incantesimo *desiderio* (o una magia analoga) per portare a conoscenza della parola un'altra creatura consenziente direttamente nella sua mente.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *confusione*, il creatore deve essere caotico; *Prezzo di mercato:* 12.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Pendente dell'unicorno: Questo ciondolo d'argento reca inciso il simbolo di Lurue, divinità unicorno delle bestie parlanti. Chi lo indossa può usare *cura ferite moderate* e *neutralizza veleno* una volta al giorno. Se il pendente fosse indossato da un paladino, il suo punteggio al Carisma dovrebbe considerarsi più alto di 4 punti relativamente alla capacità *imposizione delle mani*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite moderate, estasiare, neutralizza veleno; Prezzo di mercato:* 28.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Pietre comunicanti: Questi oggetti, che si usano sempre in numero di due, solitamente somigliano a frammenti di pietre grezze. Una volta al giorno può essere inviato un messaggio (come l'incantesimo *inviare*) tra un paio di pietre. Se una delle pietre che formano la coppia non è in possesso di una creatura, allora il messaggio non viene spedito e l'utente sa che la comunicazione non è andata a buon fine. Se una delle pietre del paio viene distrutta, l'altra diviene inutilizzabile.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *inviare; Prezzo di mercato:* 15.000 mo (al paio); *Peso:* 0,45 kg.

Placca del teschio: Si tratta di un disco d'avorio in cui è incisa l'inquietante immagine di un teschio ghignante, su uno sfondo di smalto nero. Se viene indossato su una collana fatta con ossa di dita umane, il disco consente di lanciare una volta al giorno *rintocco di morte* e *individuazione dei non morti*. I non morti subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire effettuati contro chi indossa questa placca.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei non morti, rintocco di morte; Prezzo di mercato:* 9.200 mo; *Peso:* 0,90 kg.

Polvere della dispersione: Questa sottile polvere somiglia ad altri tipi di polveri magiche. Una sola manciata di questa sostanza gettata in aria crea una nube alta 3 metri, lunga 3 metri e larga 3 metri. Gli attacchi di raggi che penetrano o passano attraverso la nube hanno una probabilità di fallimento del 50%. La polvere si deposita e diviene innocua molto presto. Per ogni round completo in cui la polvere sia rimasta sospesa in aria, la probabilità di fallimento cala del 10% per annullarsi completamente dopo 5 round completi.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *polvere luccicante, sfocatura; Prezzo di mercato:* 2.100 mo; *Peso:* - kg.

Polvere nera: Questa magica sostanza alchemica è simile alla polvere da sparo. Brucia rapidamente, ma non è esplosiva (anche se può essere utilizzata per la costruzione di bombe e granate). Quando brucia illumina un'area del raggio di 9 metri. Il fuoco dura 1 round per ogni 30 grammi di polvere.

Illustrazione di Ted Beargeon

Trenta grammi è anche la quantità di polvere occorrente a caricare un'arma da fuoco. Se la *polvere nera* si inumidisce, non sarà mai più possibile darle fuoco né usarla per esplodere un proiettile.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, 9 o più gradi in Alchimia; *Prezzo di mercato:* 16 mo; *Peso:* 0,45kg.

Respiro del drago: Esistono dieci versioni di questo elisir, una per ognuna delle sottospecie principali di draghi.

d%	Pozione	Prezzo di mercato
01-10	Nero (linea di acido di 24 metri, 12d4 danni, CD 23)	2.300 mo
11-20	Blu (linea di fulmine di 30 metri, 12d8 danni, CD 25)	4.500 mo
21-30	Verde (cono di acido di 15 metri, 12d6 danni, CD 25)	3.500 mo
31-40	Rosso (cono di fuoco di 15 metri, 12d10 danni, CD 25)	5.500 mo
41-50	Bianco (cono di freddo di 12 metri, 6d6 danni, CD 23)	1.200 mo
51-60	Ottone (linea di fuoco di 24 metri, 6d6 danni, CD 23)	1.200 mo
61-70	Bronzo (linea di fulmine di 30 metri, 12d6 danni, CD 25)	3.500 mo
71-80	Rame (linea di acido di 24 metri, 12d4 danni, CD 24)	2.400 mo
81-90	Oro (cono di fuoco di 15 metri, 12d10 danni, CD 26)	5.600 mo
91-100	Argento (cono di freddo di 15 metri, 12d8 danni, CD 26)	4.600 mo

Qualsiasi drago che beva una pozione ottiene un singolo uso del rispettivo tipo di arma a soffio. Tale arma a soffio può essere utilizzata in un qualsiasi momento nel tempo che intercorre tra il successivo turno di chi la beve e fino alla successiva ora. Se viene consumato un secondo *respiro del drago* prima che sia impiegato il primo, l'effetto del primo si perde.

Creature diverse dai draghi trovano le pozioni assolutamente imbevibili e senza utilità, ma comunque innocue.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, livello dell'incantatore 12° o superiore; *Peso:* -.

Respiro di luna: Questo potente liquido è l'equivalente di quattro pozioni di *cura ferite leggere*. È possibile consumarlo in un'unica volta (per un totale di 4d8+4) o in quattro volte separate (ciascuna cura 1d8+1 danni). Un licantropo che beve questa pozione ne riceve automaticamente il massimo effetto indipendentemente dalla quantità ingerita.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, *cura ferite critiche*, il creatore deve avere accesso al dominio Luna; *Prezzo di mercato:* 1.500 mo; *Peso:* -.

Scarabeo dell'aura scintillante: Questo gioiello multicolore crea un campo di aure visibili e ronzanti in un raggio di 27 metri. Le aure bloccano ogni tentativo di individuazione del magico o dell'allineamento all'interno dell'area. A meno che non sia lanciato da un incantatore di 16° livello, o superiore, nemmeno un incantesimo *visione del vero* riuscirà a individuare l'allineamento all'interno del raggio di azione dello scarabeo.

Una volta al giorno, attraverso un comando, chi indossa lo scarabeo (e solo lui) può rendersi invisibile come con l'incantesimo *invisibilità*.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *anti-individuazione, dissimulare, invisibilità; Prezzo di mercato:* 45.000 mo; *Peso:* -.

Sfera di cristallo delle acque melodiose: Questa sfera cristallina fu ispirata dal Crystrum della Tranquillità, un testo sacro di Eldath. Per usare uno qualsiasi dei suoi poteri, bisogna versarle sopra una fiala di acquasanta. Una volta attivata, la sfera funziona per 24 ore. È in grado di scintillare con *luminescenza* e può lanciare *purificare cibo e bevande* senza limitazioni. Una volta al giorno può pure lanciare *neutralizza veleno* e *scrutare*: per quest'ultimo incantesimo è la sfera a fungere da congegno scrutante.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *luminescenza, neutralizza veleno, purificare cibo e bevande, scrutare; Prezzo di mercato:* 28.300 mo; *Peso:* 3,15 kg.

Sfera di luce stellare di Mierest: Si racconta che questo oggetto sia stato creato dallo stregone Mierest e che venne consegnato da quest'ultimo ad uno dei suoi ospiti come ricompensa per un grande servizio resogli. La sfera scintillante di metallo ha un diametro di 10 centimetri ed è piacevolmente tiepida al tatto. Quando viene tenuta in mano, alcuni vari puntini luminosi sulla sua superficie emettono una luce bianco blu della stessa intensità di una torcia. La luce può essere spenta come azione gratuita. La sfera nega diversi incantesimi a contatto: *folata di vento, luce, luci danzanti, luminescenza, muro di vento* e *oscurità*. Per dieci minuti al giorno, il possessore può comandare all'oggetto di emanare una luce azzurra nel raggio di 4,5 metri. Qualsiasi creatura od oggetto investito da questa luce diviene visibile come attraverso un incantesimo *visione del vero*. I round di questa visione non devono necessariamente essere consecutivi. Se passa attraverso una fiamma aperta, la sfera diffonde un melodia calmante per 4 minuti, udibile fino ad una distanza di 30 metri, che placa i boleti stridenti. I non morti intelligenti preferiscono stare alla larga dalla luce che si irradia dalla sfera anche se possono entrare nell'area illuminata.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *dissolvi magie, suono fantasma, visione del vero; Prezzo di mercato:* 53.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Spilla dell'Arpista: Esistono due tipi di spilla dell'Arpista: la spilla inferiore e la spilla superiore. Tali spille si considerano alla stregua di fermagli rispetto alle limitazioni relative agli oggetti dello stesso tipo che possono indossarsi contemporaneamente.

Di solito la spilla inferiore è fatta d'argento e viene data ad un nuovo membro degli Arpisti. Funziona esattamente come un *anello dello scudo mentale*.

Le spille superiori sono fatte solitamente di un argento trattato magicamente per raggiungere la durezza dell'acciaio (vedi alla sezione "Creazione degli oggetti magici", sotto). Chi la indossa è protetto costantemente dai seguenti effetti:

- Immune a *dardo incantato*
- *anti-individuazione*
- *resistere agli elementi* (*elettricità*)
- *allineamento imperscrutabile*

- bonus di resistenza +5 ai tiri salvezza contro gli effetti che influenzano la mente

Quando viene indossata da una creatura malvagia, una spilla dell'Arpista superiore si annerisce ed emette suoni scombinati e stridenti (penalità di -10 alle prove di Muoversi Silenziosamente).

Livello dell'incantatore: 3° (inferiore), 5° (superiore); *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *anti-individuazione* (inferiore), Creare Oggetti Meravigliosi, *allineamento imperscrutabile, anti-individuazione, individuazione del male, protezione dagli elementi, resistenza, scudo, suono fantasma* (superiore); *Prezzo di mercato:* 8.000 mo (inferiore), 79.000 mo (superiore); *Costo di creazione:* Standard (inferiore), 39.625 mo + 3.150 PE (superiore); *Peso:* -.

Spilla degli svirfneblin: Questa spilla è fatta di una pietra nera tempestata di gemme opache e non tagliate, avvolta in fili di metallo arrugginiti. Conferisce a chi la indossa scurovisione nel raggio di 18 metri, la possibilità di usare, una volta al giorno e a comando, gli incantesimi *sfocatura* e *cambiare sembianze* (entrambi solo su se stesso), e un bonus di circostanza +10 a tutte le prove di Nascondersi effettuate all'interno dell'area di effetto della pietra.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cambiare sembianze, invisibilità, scurovisione, sfocatura,* il creatore deve essere uno svirfneblin; *Prezzo di mercato:* 17.480 mo; *Peso:* -.

Stilla di luna: Questa pallida pietra rotonda è una delle manifestazioni permanenti del *fuoco lunare* di Selûne. Una volta al giorno è in grado di creare, a comando, *luci danzanti* controllate da chi porta la pietra.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *luci danzanti; Prezzo di mercato:* 180 mo; *Peso:* -.

Stivali di Gwaeron: Questi stivali rendono praticamente impossibile seguire le tracce di chi li indossa, poiché gli conferiscono un effetto costante di *passare senza tracce.* Inoltre il proprietario non lascia nemmeno tracce odorose, per cui anche inseguirlo contando sull'olfatto diviene impossibile.

Gli stivali sono comodi e resistenti. Hanno durezza 3 e 15 punti ferita.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *passare senza tracce*; *Prezzo di mercato:* 6.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Stivali di Shaundakul: In origine erano un segreto custodito dai fedeli seguaci della divinità dei viaggi, ma recentemente le conoscenze dettagliate relative alla creazione di questi stivali magici sono divenute ampiamente disponibili. Gli stivali aumentano di 10 la velocità base di chi li indossa. Costui inoltre, una volta al giorno, è in grado di raddoppiare la sua velocità di base (non tenendo conto dell'effetto degli stivali) per 5 minuti. Una volta ogni dieci giorni, poi, può lanciare *scopri il percorso.*

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, *ritirata rapida, scopri il percorso; Prezzo di mercato:* 6.300 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Strumenti dei bardi: Un saggio e potente bardo di nome Falataer creò a Moonshae il primo di questi strumenti, utilizzandoli per sottoporre ad un esame o per ricompensare gli studenti della sua scuola bardica (che si divideva in sette livelli di abilità). Da allora molti altri hanno copiato il design di tali strumenti e, per onorare Falataer, si continuò ad utilizzare il nome con cui furono battezzati in principio. Ciascun strumento possiede peculiari e unici poteri che possono essere attivati da chiunque possieda gradi sufficienti nell'abilità Intrattenere, senza che sia necessario effettuare una prova. Alcuni strumenti conferiscono un livello negativo al personaggio sprovvisto del necessario numero di gradi nell'abilità Intrattenere. Il livello negativo, che permane finché lo strumento viene trasportato e scompare quando non lo è più, non risulta mai nella perdita di livello reale, ma non può essere evitato in alcun modo (nemmeno con gli incantesimi *ristorare*) fintanto che lo strumento viene trasportato.

Bandorra di Fochluchan: Questo liuto perfetto a tre corde (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [liuto]) può essere suonato per produrre *luce* una volta al giorno. Un personaggio con 2 gradi in Intrattenere (liuto) può usare la bandorra per lanciare *lampo, messaggio* e *riparare* ciascuno una volta al giorno. Lo strumento conferisce un bonus di competenza +1 alle prove di musica bardica di un bardo per il controcanto, *affascinare* e *suggestione.*

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *lampo, luce, messaggio, riparare,* il creatore deve essere un bardo; *Prezzo di mercato:* 1.900 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Cetra di Mac-Fuirmidh: Questo liuto perfetto a forma di pera (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [liuto]) può essere suonato da chi possiede 4 gradi in Intrattenere (liuto) per lanciare *armatura magica, cura ferite leggere* e *sonno,* ciascuno una volta al giorno. Lo strumento conferisce un bonus di competenza +2 alle prove di musica bardica di un bardo per il controcanto, *affascinare* e *suggestione.*

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, cura ferite leggere, sonno,* il creatore deve essere un bardo; *Prezzo di mercato:* 2.900 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Liuto di Doss: Questo liuto perfetto (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [liuto]) conferisce un livello negativo a qualsiasi personaggio che non abbia almeno 6 gradi in Intrattenere (liuto). Un personaggio provvisto invece di tali gradi può usare lo strumento per lanciare *blocca persone, immagine speculare* e *ritarda veleno,* ciascuno una volta al giorno. Lo strumento conferisce un bonus di competenza +3 alle prove di musica bardica di un bardo per il controcanto, *affascinare* e *suggestione.*

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *blocca persone, immagine speculare, ritarda veleno,* il creatore deve essere un bardo; *Prezzo di mercato:* 9.800 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Mandolino di Canaith: Questo mandolino perfetto a otto corde (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [mandolino]) conferisce un livello negativo a qualsiasi personaggio che non abbia almeno 8 gradi in Intrattenere (mandolino). Un personaggio provvisto invece di tali gradi può usare lo strumento per lanciare *cura ferite gravi, dissolvi magie* e *evoca mostri III,* ciascuno una volta al giorno. Lo strumento conferisce un bonus di competenza +4 alle prove di musica bardica di un bardo per il controcanto, *affascinare* e *suggestione.*

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite gravi, dissolvi magie, evoca mostri III,* il creatore deve essere un bardo; *Prezzo di mercato:*

23.400 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Lira di Cli: Questa lira perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [lira]) conferisce un livello negativo a qualsiasi personaggio che non abbia almeno 10 gradi in Intrattenere (lira). Un personaggio provvisto invece di tali gradi può usare lo strumento per lanciare *grido, porta dimensionale* e *spezzare incantamento,* ciascuno una volta al giorno. Lo strumento conferisce un bonus di competenza +5 alle prove di musica bardica di un bardo per il controcanto, *affascinare* e *suggestione.*

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *grido, porta dimensionale, spezzare incantamento,* il creatore deve essere un bardo; *Prezzo di mercato:* 37.600 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa di Anstruth: Questa arpa perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [arpa]) conferisce un livello negativo a qualsiasi personaggio che non abbia almeno 12 gradi in Intrattenere (arpa). Un personaggio provvisto invece di tali gradi può usare lo strumento per lanciare *cerchio di guarigione, controllare acqua* e *nebbia mentale,* ciascuno una volta al giorno. Lo strumento conferisce un bonus di competenza +6 alle prove di musica bardica di un bardo per il controcanto, *affascinare* e *suggestione.*

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio di guarigione, controllare acqua, nebbia mentale,* il creatore deve essere un bardo; *Prezzo di mercato:* 60.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Arpa di Ollamh: Questa arpa perfetta (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [arpa]) conferisce un livello negativo a qualsiasi personaggio che non abbia almeno 14 gradi in Intrattenere (arpa). Un personaggio provvisto invece di tali gradi può usare lo strumento per lanciare *controllare tempo atmosferico, repulsione* e *sguardo penetrante,* ciascuno una volta al giorno. Lo strumento conferisce un bonus di competenza +7 alle prove di musica bardica di un bardo per il controcanto, *affascinare* e *suggestione.*

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare tempo atmosferico, repulsione, sguardo penetrante,* il creatore deve essere un bardo; *Prezzo di mercato:* 83.600 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Strumento dei venti: Quando viene suonata la nota giusta (cosa che richiede CD 15 alle prove di Intrattenere [liuto]) questo liuto perfetto (bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere [liuto]) evoca un elementale dell'aria grande come fosse l'incantesimo *evoca mostri VI.* Lo strumento può evocare un solo elementale per giorno.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI; Prezzo di mercato:* 11.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Talismano del teschio di drago: Questo amuleto di metallo ha la forma del teschio di un drago. Se il suo proprietario pronuncia la parola di comando, si protegge, insieme ad altre due creature che toccano insieme a lui il talismano, con un incantesimo *invisibilità ai non morti* per i successivi 30 minuti. (La protezione dura solo se le creature mantengono il contatto con l'amuleto). Il Culto del Drago crea simili amuleti per permettere ai membri che non sono degli incantatori di superare guardiani minori non morti all'interno delle loro roccaforti.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità ai non morti; Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Tatuaggio del monaco: Il tatuaggio in questione raffigura di solito un animale o una belva, per esempio tigri, draghi, serpenti, gru, scimmie ecc, che sono di una qualche importanza per i monaci di un certo monastero o di una data scuola. Il tatuaggio migliora il danno del colpo senz'armi, la velocità e la CA del monaco di quattro livelli. Perciò un monaco di 7° livello infligge danni, si muove ed evita di essere colpito come farebbe un monaco di 11° livello. Nessun'altra capacità viene migliorata da questo tatuaggio, nemmeno gli attacchi base; inoltre le capacità da esso conferite non si sommano a quelle di un altro tatuaggio. Esso non conferisce alcuna capacità ad un personaggio che non sia un monaco. Il tatuaggio non occupa spazio riservato all'equipaggiamento (vedi alla voce "Limiti agli oggetti magici indossati", pagina 176 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Tatuaggio del monaco

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un monaco di almeno 10° livello; *Prezzo di mercato:* 80.000 mo; *Peso:* -.

Tenaglie dell'armaiolo: Questo strumento conferisce a chi lo usa un bonus di competenza +2 alle prove di Artigianato (fabbricare armature) per la creazione di armature metalliche.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *riparare,* il creatore deve essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 2.055 mo; *Costo di creazione:* 1.055 mo + 80 PE; *Peso:* 2.25 kg.

Teschio di vetro di Orbakh: Questo robusto teschio di vetro, creato a Myth Drannor da un abitante originario di Thay, può essere utilizzato come un boccale. Può lanciare tre volte al giorno *distruggere non morti,* e una volta al giorno *debilitazione* e *sudario dei non morti.*

Teschio di vetro di Orbakh

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *debilitazione, distruggere non morti, sudario dei non morti; Prezzo di mercato:* 15.700 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Torque della dea: Questi oggetti provengono dalle Isole Moonshae, dove i chierici di Chauntea li crearono. Ciascuna reca il simbolo della divinità. Il *torque della dea* conferisce a chi la indossa immunità alla licantropia e un bonus sacro +2 ai tiri per colpire e ai danni contro i licantropi.

Illustrazione di Ted Beargeon

Conferisce inoltre un bonus di resistenza +1 (o +2) ai tiri salvezza e un bonus di deviazione alla CA dello stesso valore.

L'oggetto si considera alla stregua di una collana per le limitazioni relative all'indossare vari oggetti magici dello stesso tipo.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *arma magica, rimuovi malattia, scudo della fede; Prezzo di mercato:* 4.500 mo (*torque+1*), 16.500 mo (*torque+2*); *Peso:* 0,90 kg.

Torque dei titani: Questo pesante e consistente anello d'oro da collo è praticamente indistruttibile. Ha durezza 20, 50 punti perita e una CD alla rottura di 50.

Cinque volte al giorno, chi lo indossa può (come azione gratuita) ottenere un bonus di potenziamento +10 alla Forza, che dura per un round.

L'oggetto si considera alla stregua di una collana per le limitazioni relative all'indossare vari oggetti magici dello stesso tipo.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *forza straordinaria, potere divino; Prezzo di mercato:* 72.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Vesti del potere: Questi paramenti liturgici vengono di solito cuciti su misura per un particolare adoratore di una divinità. Ne esistono due varietà: *vesti del potere inferiori* e *vesti del potere superiori.*

Le *vesti del potere inferiori* conferiscono a chi le indossa un bonus di deviazione +3 alla CA ed un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza, oltre ad un effetto continuo di *protezione dalle frecce* (10/+1, nessun limite al numero di danni prevenuti), ed una resistenza al fuoco pari a 15. Conferiscono inoltre all'utente la possibilità di usare *caduta morbida* per cadute di 3 metri o più.

Le *vesti del potere superiori* hanno tutti i poteri di quelle inferiori e in più consentono di lanciare a chi li indossa *porta dimensionale* e *visione del vero* a volontà.

Livello dell'incantatore: 5° (inferiori), 9° (superiori); *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *porta dimensionale* (solo quelle superiori), *caduta morbida, contrastare elementi, protezione dalle frecce, resistenza, scudo della fede, visione del vero* (solo quelle superiori); *Prezzo di mercato:* 88.000 mo (inferiori), 200.000 mo (superiori); *Costo di creazione:* Standard (inferiori), 112.500 mo + 7.000 PE (superiori); *Peso:* -.

Artefatti

I segreti della creazione di questi oggetti, se mai gli esseri mortali li abbiano conosciuti, sono andati persi nei recessi del tempo. Alcuni sono unici, oppure sono gli ultimi esemplari del loro genere. In altri casi esistono più prototipi di un dato oggetto, sparsi per i territori di Faerûn.

Descrizione degli artefatti minori

Di seguito segue una selezione degli artefatti minori conosciuti.

Amuleto della pietra verde: Questi costosissimi oggetti sono costituiti da una pietra verde, delle dimensioni di un pugno, tagliata in una qualsiasi forma liscia, di solito in quella di un ovale piatto, mentre altre volte in forma di scudo o di elmo. Chi la possiede, riceve la stessa protezione garantita da un incantesimo *vuoto mentale.*

Il possessore acquista inoltre un bonus di resistenza +4 contro gli effetti necromantici, o contro qualsiasi effetto di trasporto verso un altro luogo o dimensione. Se normalmente un tale effetto non consentirebbe un tiro salvezza (com'è per l'incantesimo *labirinto*), l'utente può invece effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) per negare l'effetto.

Un *amuleto della pietra verde* deve essere indossato a contatto della pelle e, ogniqualvolta entri in funzione, comincerà a rilucere.

Livello dell'incantatore: 15°; *Peso:* -.

Bastone del grande druido: Questi potenti oggetti vengono di solito ricavati dal cuore di querce centenarie e, a volte, dal legno di alberi più esotici, come il mogano, o addirittura dal fusto di un treant. Si tratta di un *bastone ferrato+2* che possiede una certa varietà di poteri magici ad attivazione di incantesimo. Alcuni di tali poteri consumano delle cariche, altri no.

Il pomello di ciascun bastone è intagliato in modo da raffigurare la testa di una creatura, come segue:

d%	Creatura
01-20	Lupo crudele
21-40	Cinghiale crudele
41-60	Orso crudele
61-80	Aquila gigante
81-100	Gufo gigante

Una volta al giorno chi adopera il bastone può evocare 1d3 creature del tipo mostrato sul pomello. Eccetto che per il genere di creatura invocata, questo potere funziona come un incantesimo *evoca alleato naturale VII* e non consuma alcuna carica.

Sempre una volta al giorno, inoltre, l'incantatore è in grado di controllare fino a 36 Dadi Vita di animali in una propagazione del raggio di 450 metri, centrata sull'utente. Questo effetto agisce su ogni animale, dal più vicino al più lontano, fino a raggiungere l'animale che fa eccedere il limite dei 36 DV. È come se ogni animale venisse raggiunto da un incantesimo *dominare animali* (CD 14). Questo potere non consuma cariche.

Chi adopera il bastone può generare uno degli effetti magici che seguono:

- *Pirotecnica* (1 carica, CD 13)
- *Estinguere fuoco* (1 carica, le creature a base fuoco subiscono 15d6 danni [non vi sono tiri salvezza], CD 16 contro un singolo oggetto magico)
- *Tempesta di ghiaccio* (1 carica)
- *Tempesta di nevischio* (1 carica, CD 16)
- *Dissolvi magie* (1 carica)
- *Passare senza tracce* (1 carica)
- *Forma arborea* (1 carica)
- *Invocare il fulmine* (2 cariche, 10d10, CD 14)
- *Cura ferite gravi* (2 cariche)
- *Crescita vegetale* (2 cariche)
- *Rimuovi malattia* (2 cariche)
- *Parlare con i vegetali* (2 cariche)

Chi adopera il bastone può produrre uno degli effetti magici

che seguono una volta al mese (non sono consumate cariche):

- *Piaga degli insetti* (CD 17)
- *Evoca alleato naturale V*
- *Tramuta roccia in fango* (CD 17)
- *Muro di fuoco* (CD 17)
- *Muro di spine*

Il *bastone del grande druido* conferisce a chi lo utilizza una resistenza agli incantesimi pari a 23. Se poi la resistenza agli incantesimi viene diminuita volontariamente, allora il bastone può pure essere utilizzato per assorbire l'energia di incantesimi arcani diretti verso il suo possessore esattamente come una *verga dell'assorbimento* (vedi Capitolo 8: "Oggetti magici" nella *Guida del Dungeon Master*). Il bastone utilizza i livelli degli incantesimi come se fossero cariche e non come energia magica utilizzabile dall'incantatore. Se assorbe livelli di incantesimi in numero eccedente il suo limite massimo di 50, si annerisce e, divenendo un tizzone incenerito, si distrugge. Chi lo usa non può farsi un'idea di quanti livelli di incantesimo vengano scagliati contro di lui, poiché il bastone non glielo comunica, come invece farebbe una *verga dell'assorbimento*. Ne consegue che assorbire incantesimi si rivela rischioso, ma è l'unico modo di ricaricare il bastone.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 2,2 kg.

Lama azzurra: Questa unica *ascia da battaglia da ferimento e da lancio+5* è stata forgiata in una lega di argento e acciaio. Reca incise lungo la lama rune di potere. L'impugnatura è di solido acciaio, è rivestita di pelle di drago blu e ha uno zaffiro a forma di stella incastonato nel pomello. L'estremità della lama emette una tenue luce blu (diffondendo luce come una candela). Questa illuminazione si ravviva automaticamente (fino all'equivalente di una torcia) quando l'oggetto si trova ad una distanza di 18 metri da un esterno o da una creatura malvagia. L'utente può inoltre comandare all'arma di risplendere in questo modo. Funziona poi come un'arma da distruzione quando difende la città di Waterdeep. Le sue proprietà magiche sono protette da *aura imperscrutabile di Nystul* e si dice che Khelben "Bastone Nero", di tanto in tanto scruti il possessore dell'ascia per assicurarsi che non stia agendo contro gli interessi dei Lord di Waterdeep.

L'ascia è intelligente (Int 14, Sag 12, Car 10), neutrale buona e si considera di sesso femminile. È in grado di comunicare telepaticamente parlando in Comune o in Chondathan, anche se parla solo in rarissime occasioni. Fu creata da Ahghairon di Waterdeep. Gran parte della sua personalità le deriva da una porzione dell'anima di Lady Lauron, precedente signora della guerra di Waterdeep. Ferita a morte mentre difendeva la città, chiese al mago che le fosse permesso di continuare ad essere di un qualche aiuto nel difendere Waterdeep. L'ascia si ricorda delle proprie origini ma non ha memoria della donna a cui deve il suo spirito.

Livello dell'incantatore: 18°; *Peso:* 3,15 kg.

Lama lunare: Queste spade, talora chiamate lame degli elfi, sono i cimeli di aristocratiche famiglie elfiche. Si sa che ne esistono pochissimi esemplari, tutti custoditi gelosamente. Eppure, corrono voci sull'esistenza di altre *lame lunari* dormienti.

Una *lama lunare* è una spada intelligente (di solito una spada lunga) con un bonus di potenziamento +1 o +5. È sempre di allineamento buono (solitamente neutrale buono), ed ha inoltre uno scopo peculiare: servire il discendente di una particolare famiglia elfica (per i dettagli si veda sotto). Una fila di rune ne decora la lama: una runa per ogni proprietario che la spada ha avuto, e ciascuna runa racchiude un potere diverso.

Le *lame lunari* si trasmettono di padre in figlio all'interno della famiglia elfica in cui la lama presta i suoi servigi. È la spada stessa a determinare a quale erede essa appartenga. Quando il suo proprietario muore, uno degli eredi può rivendicarne il possesso. Se non esistono eredi meritevoli, la spada si addormenta celando i suoi poteri magici. Una *lama lunare* riconosce un solo padrone per volta.

Per rivendicare o risvegliare una *lama lunare*, un elfo o un mezzelfo avente lo stesso allineamento della lama, e facente parte della famiglia cui essa è da sempre appartenuta, deve impugnare la spada ed eseguire un particolare rituale. Se la famiglia servita dalla spada si è estinta, qualsiasi elfo o mezzelfo dell'allineamento appropriato può allora cercare di risvegliarla. Il rituale per rivendicarne la proprietà o per risvegliare la lama varia di spada in spada, ma solitamente richiede che la lama sia sguainata al posto giusto nel momento giusto (ad esempio nella stanza del trono o in un luogo sacro a una divinità elfica). Una volta completato il rituale, la spada può accettare o rifiutare chi la sta impugnando.

Ovviamente sull'esito del rituale l'ultima parola spetta al DM. In generale comunque, solo i più coraggiosi e i più irreprensibili hanno diritto a possedere una simile spada. Quanti infatti hanno commesso atti di codardia o di egoismo vengono rifiutati dalla spada a meno che non abbiano in qualche modo fatto ammenda (per esempio in quanto bersagli di un incantesimo *espiazione*, o più semplicemente compiendo gesta eroiche e altruistiche in grado di cancellare l'onta dei comportamenti passati). Se mai la lama dovesse rifiutare un dato proprietario, quest'ultimo riceverà 1d6 livelli negativi. Questi non risulteranno mai nella perdita di livello reale, ma se mai eccedessero il limite di livelli negativi a cui il "proprietario" può arrivare, costui morirebbe. Se invece sopravvive, i livelli negativi conferitigli dalla lama non potranno essere evitati in alcun modo (nemmeno con gli incantesimi *ristorare*) fintanto che possiede la spada.

Se la spada accetta il nuovo proprietario, questi perderà 5.000 PE mentre la spada si armonizzerà con lui. (Se l'aspirante proprietario non avesse punti esperienza in numero sufficiente da pagare questo costo, non potrà rivendicare né risvegliare la lama). Una nuova runa appare sulla lama e la spada acquista una nuova capacità (una *lama lunare*, non accetterà mai nuovi proprietari se questi si passeranno la spada di mano in mano solo per far in modo che essa acquisisca nuovi poteri).

Un elenco di capacità speciali appropriate alla *lama lunare* è presentato sotto. Il DM può sceglierne una o generarla a caso.

La capacità speciale *ombra elfica* di un'arma si ritrova soltanto nelle *lame lunari*. Un'*ombra elfica* è una creatura incorporea, che somiglia ad un elfo, contenuta nella gemma incastonata in una *lama lunare*. La creatura ha tutte le caratteristiche di un'ombra non morta, tranne per il fatto che è di allineamento neutrale e non può essere scacciata, intimorita o controllata dai chierici (né da nessun altro

all'infuori del proprietario della *lama lunare*). Quando viene invocata, l'*ombra elfica* può apparire ovunque entro un raggio di 75 metri dalla spada, potendosi poi spostare liberamente, purché rimanga sullo stesso piano di esistenza del proprietario. Quest'ultimo ha sulla creatura un controllo totale che esercita come azione gratuita. L'*ombra elfica* agisce sempre nel turno del proprietario della *lama lunare*.

Livello dell'incantatore: 15°; *Peso:* variabile.

d%	Capacità speciali*
01-40	Qualsiasi capacità primaria (Tabella 8-33: "Capacità primarie degli oggetti intelligenti", pagina 229 della *Guida del Dungeon Master*)
41-67	Qualsiasi potere straordinario (Tabella 8-34: "Poteri straordinari degli oggetti intelligenti", pagina 229 della *Guida del Dungeon Master*)
68-69	Anatema*
70-71	Danzante*
72-73	Difensiva*
74-75	Ombra elfica (vedi sopra)
76-77	Luminosità eterna**
78-79	Infuocata*
80-81	Gelida*
82-83	Tocco fantasma*
84-85	Saltante**
86-87	Affilata*
88-89	Incalzare rafforzato*
90-91	Folgorante*
92-93	Velocità*
94-95	Lama incantata**
96-97	Accumula incantesimi*
98-99	Da lancio*
100	Vorpal*

*Capacità speciali delle armi tratte dalla *Guida del Dungeon Master*.

**Capacità speciali delle armi tratte dal presente volume.

Pietra lucente: Nani e gnomi artigiani crearono questi rari e potenti oggetti nei tempi antichi. Una *pietra lucente* sembra un ovale di cristallo o d'ambra multisfaccettato, delle dimensioni grosso modo di una mano umana. Il cristallo sintetico è eccezionalmente duro e spesso, per cui la pietra ha durezza 60 e 60 punti ferita.

Una *pietra lucente* emette costantemente un bagliore pari ad un incantesimo *luce diurna*. Tale bagliore nega e dissolve qualsiasi effetto di *oscurità* non superiore al 9° livello. La sua luce può essere bloccata posizionando la pietra all'interno di un contenitore opaco.

Una *pietra lucente* è in grado di dare potenza agli oggetti che funzionano a carica; è sufficiente piazzarla sopra l'oggetto carico, ed essa vi si fisserà come una calamita. Non può succedere che cada accidentalmente, però può benissimo essere rimossa. Ogni 10 minuti di permanenza sull'oggetto, la pietra gli conferisce 1 carica, fino al suo massimo numero di cariche. Ogni carica conferita all'oggetto ne sottrae una alla *pietra lucente*. Quegli oggetti esposti a sovraccariche, come ad esempio un *bastone dei magi*, rischiano di sovraccaricarsi se lasciati a contatto con una *pietra lucente* troppo a lungo.

Gli oggetti magici che non funzionano a carica, ma che hanno solo un limitato numero di utilizzi al giorno, possono ugualmente attingere potere dalla pietra. Ponendoli in contatto con essa per 10 minuti, sarà possibile utilizzarli una volta in più rispetto al previsto. Ogni utilizzo extra di un tale oggetto consuma 7 cariche della *pietra lucente*.

I nani e gli gnomi in grado di lanciare incantesimi divini possono, dietro comando, rilasciare un raggio del potere della *pietra lucente*. Tale raggio può raggiungere la lunghezza di 2,7 metri ed è in grado di procurare ad una creatura 6d6 danni e di infliggere pieno danno agli oggetti. Ciascun raggio rilasciato dalla pietra le sottrae una carica.

Una *pietra lucente* è in grado di ricaricarne un'altra. È sufficiente che un essere vivente tenga due pietre, una per mano, e desideri che una delle due carichi l'altra. Ad ogni round una carica si trasferisce dalla pietra-mittente alla pietra-destinataria, e la creatura che funge da conduttore percepirà l'energia che fluisce dall'una all'altra. Dopo 1 minuto, il flusso di energia purifica il corpo della creatura, neutralizzando qualsiasi veleno, malattia, infezione o qualsiasi organismo estraneo si trovi nel suo corpo, incluse le malattie magiche come la licantropia e la putrefazione delle mummie.

Se una *pietra lucente* viene distrutta da un attacco, rilascia tutta la sua energia in un raggio di 2,1 metri. L'esplosione infligge 10d10 danni purché nella *pietra lucente* sia rimasta almeno 1 carica. Le creature entro un raggio di 7,5 metri non ricevono alcun tiro salvezza. Quelle che si trovano ad una distanza superiore possono effettuare dei tiri salvezza sui Riflessi (CD 23) per dimezzare i danni.

Ciascuna *pietra lucente* viene dotata alla creazione di 1.000 cariche, ma solitamente tali pietre ne hanno solo d%x10 quando vengono ritrovate. Quando si scarica una *pietra lucente*, essa sbiadisce e diviene una pietra non magica e inerte.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 2,2 kg.

Scettro esplosivo: Questo congegno fu creato a Netheril. Quando è nuovo è dotato di 50 cariche. Tuttavia la maggior parte degli scettri sono vecchi di centinaia d'anni e solitamente, quando vengono ritrovati, hanno solo una decina di cariche rimaste. Lo *scettro esplosivo* è un oggetto auto-identificante ed è dotato dei seguenti poteri:

Chi lo usa è immune al fuoco e ai lampi.

Non può essere buttato a terrà né spostato dall'onda d'urto di una detonazione o di un'esplosione mentre impugna lo scettro. Subisce inoltre la metà dei danni da qualsiasi esplosione, come quella di un *corno della distruzione*, o della *polvere nera*, o ancora quella di un altro *scettro esplosivo* (con il superamento di un tiro salvezza il danno è solo di un quarto).

Chi lo utilizza può stordire un bersaglio effettuando un attacco di contatto in mischia con lo scettro. La creatura toccata può evitare lo stordimento superando un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20). In caso di fallimento rimane stordito per 1d4 round. Questo potere consuma 1 carica.

L'utente può sbaragliare gli avversari con un'onda d'urto insonora costituita da un cono di forza della lunghezza di 9 metri. I bersagli subiscono automaticamente 2d6 danni e devono effettuare tiri salvezza sui Riflessi (CD 20) o essere buttati a terra. Questo potere consuma 2 cariche.

L'utente può effettuare un colpo poderoso su qualsiasi creatura o oggetto con un attacco di contatto in mischia. Il tocco infligge 5d6 danni, un tiro salvezza sulla Tempra (CD

20) dimezza il danno. Il colpo poderoso può danneggiare qualsiasi costrutto. Inoltre i costrutti che non superano il tiro salvezza vengono distrutti. Questo potere consuma 4 cariche.

Livello dell'incantatore: 13°; *Peso:* 2,7 kg.

Shimmaryn: Questi oggetti somigliano a gioielli luccicanti ingabbiati all'interno di elaborate grate metalliche: si tratta infatti di minuscole zone di magia morta contenute in un reticolo magico.

Quando lo *shimmaryn* tocca la carne nuda di una creatura, questa può scacciare via tutti gli effetti magici attualmente operanti su di essa, come se fosse stata sottoposta ad un incantesimo *dissolvere superiore* che automaticamente ha successo. (Gli effetti benefici terminano insieme a quelli nocivi). Per impiegare questo effetto l'utente deve essere cosciente.

In alternativa, può scegliere di diventare immune per 3 round a tutti gli incantesimi, gli effetti magici e gli effetti soprannaturali, acquisendo un'imbattibile resistenza agli incantesimi e agli effetti magici e una simile immunità agli effetti soprannaturali. Uno *shimmaryn* può essere utilizzato in tutta sicurezza solo tre volte al giorno. Ogni ulteriore uso risucchia 1 punto di Costituzione all'utente.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* -.

Spada di agilità di Arbane: Fu Arbane di Myth Drannor a creare questa spada e, prima che il processo della creazione si perdesse nella nebbia dei tempi, almeno un'altra dozzina ne vennero create per mano sua e di altri. A comando, questa *spada lunga della velocità+2* permette a chi la impugna di lanciare *saltare* una volta al giorno. L'utente è inoltre immune agli effetti di illusione (trama) ed è protetto da un incantesimo *libertà di movimento* quando la spada è sguainata. L'oggetto è in grado di negare l'oscurità (come se si usasse un incantesimo *luce diurna*) una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 10°; *Peso:* 1,8 kg.

Verga di Valmaxian: Questo potente oggetto conferisce all'incantatore uno slot di incantesimi aggiuntivo per ogni livello di incantesimi che è in grado di lanciare. L'incantatore deve tenere la verga in mano quando prepara gli incantesimi (oppure, se si tratta di un bardo o di uno stregone, quando concentra la propria mente) senza mai lasciarla. Se la abbandona, qualsiasi incantesimo extra preparato viene perso e qualsiasi slot extra fornito dalla verga svanisce. Nulla accade agli incantesimi già lanciati. La verga si limita ad aggiungere slot di incantesimi ad una creatura in un lasso di tempo di 24 ore.

Sebbene questa versione della verga funzioni per gli incantesimi di livello compreso tra 0 e 9°, si ritiene che esistano delle versioni minori dello stesso oggetto create da bardi, paladini e ranger che agiscono solo sugli incantesimi dei livelli disponibili per tali classi.

Livello dell'incantatore: 17°.

Descrizione degli artefatti maggiori

Di seguito segue una selezione degli artefatti maggiori conosciuti.

Corona dei corni: Questo oggetto contiene l'essenza e l'intelligenza di Myrkul, Signore delle Ossa, ex divinità della morte. Si tratta di un cerchio d'argento con un diamante nero incastonato sulla fronte e quattro corni d'osso montati lungo la parte superiore. All'interno del diamante è visibile l'energia arcana. La *corona dei corni* è intelligente, malvagia ed esiste al solo scopo di generare sofferenza e male tra le genti del mondo.

Myrkul la creò quando era ancora in vita, ed essa venne rotta solo grazie agli sforzi di Khelben "Bastone Nero" Arunsun. I frammenti dell'oggetto mantennero un certo potere e quando Myrkul venne ucciso da Mezzanotte (la donna mortale posseduta dall'essenza di Mystra), il dio fece passare a forza la sua essenza morente attraverso le difese della Torre del Bastone Nero, forgiò nuovamente la corona, dandole una nuova forma e conferendole nuovi poteri, quindi la teletrasportò lontano. La corona si compiace dei molesti proseliti di Cyric, ma rifugge gli alleati di Khelben e i templi di Mystra.

Chi la indossa ottiene i seguenti poteri:

- Aura di paura come se fosse un lich.
- Resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi ed effetti necromantici.
- Intimorire o comandare i non morti come un chierico di 6° livello. Se è già in possesso di questa capacità, questi livelli si sommano con quelli da chierico che già possiede, aumentandone la potenza.
- *Teletrasporto senza errore* una volta ogni dieci giorni, agisce solo sull'incantatore e sul suo equipaggiamento.
- *Cono della non morte:* Si può utilizzare solo una volta ogni 10 minuti, produce un cono di 12 metri. Le creature al suo interno devono effettuare tiri salvezza sulla Tempra (CD 20) o essere uccise per poi resuscitare 1d4 round più tardi come wraith sotto il controllo dell'incantatore. Se il tiro salvezza viene superato, le creature subiscono 3d6+20 danni. Si tratta di un effetto mortale necromantico.
- *Mano di Myrkul:* Una volta al giorno, chi indossa la corona può invocare sulla propria mano delle fiamme nere, che si considerano alla stregua di un incantesimo di contatto. Se il suddetto attacco di contatto in mischia viene effettuato con successo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o essere ucciso istantaneamente, risorgendo 1d4 round più tardi come uno spettro sotto il diretto controllo dell'incantatore. Se il tiro salvezza viene superato, la creatura subisce 2d8+10 danni. Si tratta di un effetto mortale necromantico.

La corona possiede inoltre i seguenti effetti negativi:

- Per tutto il tempo in cui la indossa, l'utente cambia il proprio allineamento in neutrale malvagio.
- La corona non può essere rimossa a meno che Myrkul non lo voglia. Normalmente è la corona a decidere di abbandonare l'utente, teletrasportandosi lontano.
- La corona può usare sull'utente l'incantesimo *suggestione* una volta al giorno, riuscendo a "possederlo" fino a 20 minuti al giorno come usasse l'incantesimo *giara magica*.
- Nel corso di due anni l'utente si trasforma lentamente in un non morto. Ogni singolo utilizzo di *cono della non morte* o di *mano di Myrkul* accelera questo processo di 1d4 mesi. Quando la trasformazione è completa, l'utente comincia a somigliare ad un lich e il suo tipo cambia in "non morto", mentre per il resto egli mantiene tutte le sue normali capacità. Se, una volta raggiunto questo stadio, la corona si teletrasporta lontano, l'utente viene

istantaneamente distrutto.

- L'utente diviene possessivo e maniacale nei confronti della corona, non permettendo ad alcuno di avvicinarla.
- Tutte le creature che si trovano entro una distanza di 30 metri dalla corona, mentre essa è indossata, devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o subire nei confronti del potente oggetto l'effetto di un incantesimo *simpatia*.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 0,9 kg.

Corona dei naga: Questi cerchi di metallo argentato (si dice che in un dato periodo ne siano esistiti pochissimi esemplari), che hanno tre punte o aculei, pare siano stati creati parecchio tempo addietro dagli yuan-ti (il nome "corona dei naga" è un semplice appellativo popolare). La corona è un oggetto auto-identificante e possiede i seguenti poteri:

- Chi la indossa può usare a piacimento l'incantesimo *vedere invisibilità*.
- Grazie ad un comando mentale la corona genera un effetto di *repulsione*.

Sempre grazie ad un comando mentale, la corona riflette gli incantesimi come se chi la indossa fosse sotto l'effetto di *riflettere incantesimo*.

Gli incantesimi arcani che l'utente ha a disposizione in un giorno vengono raddoppiati per tutti i livelli. Questo potere non è cumulativo con quello di un *anello della stregoneria* né con altri effetti che conferiscono incantesimi arcani extra.

Una volta al giorno, l'utente è in grado di dominare tutte le creature rettili con un punteggio di Intelligenza non superiore a 2 entro un raggio di 450 metri. L'effetto dura 1 ora ed è simile a quello di un incantesimo *dominare mostri*, tranne per il fatto che agisce su tutte le creature rettili all'interno del raggio di azione. L'utente può impartire ordini telepaticamente a tutte le creature rettili sotto il suo controllo all'interno del raggio di 450 metri oppure ad ogni singola creatura rettile o gruppo di creature rettili a lui visibili.

Nessuna creatura rettile con un punteggio all'Intelligenza pari o inferiore a 2 attaccherà colui che indossa la corona, nemmeno se questi la attaccasse o se la creatura fosse già sotto il controllo di un'altra *corona dei naga*. In quest'ultimo caso, la creatura rettile non subisce ulteriori effetti di charme o compulsione, nemmeno se provenienti da un'altra *corona dei naga*.

Le creature rettili con un punteggio di Intelligenza di 3 o superiore possono attaccare l'utente, ma subiscono una penalità al morale di -3 al tiro per colpire.

Livello dell'incantatore: 15°; *Peso:* -.

Libri degli incantesimi

Sebbene siano in molti a pensare che il libro degli incantesimi di un mago sia un tomo pesante e voluminoso, fatto di pagine in pergamena o in cartapecora rilegate, con una copertina ornata di intricati ghirigori (e magari con un grosso fermaglio a bloccarlo), questi volumi possono in realtà assumere praticamente qualsiasi forma: si va dalle cinture formate da piastre di metallo che fungono da pagine, ai libri "camuffati" per magia da scudi, scacchiere, liuti o da qualsiasi altra cosa.

Tuttavia la maggior parte dei libri degli incantesimi si dividono in due gruppi: gli "arcanabula" e i "grandi libri". Gli arcanabula, o libri da lavoro, costituiscono i tomi del quotidiano lavoro dei maghi. Contengono incantesimi scarabocchiati alla rinfusa, inframmezzati di annotazioni e sono per lo più macchiati e usurati dai molti viaggi e dall'uso "sul campo di battaglia".

Libro degli incantesimi

I grandi libri, chiamati talora "grimori", compongono ordinate e formali raccolte di incantesimi. Tenuti in gran considerazione, spesso dotati di grossi fermagli, vengono per lo più occultati dal mago in un nascondiglio o nella sua dimora. Tendono ad essere grandi e spesso di dimensioni insolite (ad esempio più lunghi che larghi), con decorazioni dorate o scritte ad inchiostro, e molti hanno persino pagine fatte da piastre di avorio o di argentone, incise o stampigliate di scritte. Molti hanno protezioni metalliche agli angoli (salvapunte decorati), e copertine intarsiate o con incisioni a rilievo.

Utilizzare i libri degli incantesimi

Ogni mago possiede un personale assortimento di annotazioni, formule, cifrari, manoscritti volti a trascrivere il funzionamento degli incantesimi. Anche se i concetti e il linguaggio base utilizzati sono sempre gli stessi, nessun mago può aprire il libro degli incantesimi di un altro e preparare così su due piedi gli incantesimi sconosciuti che vi trova. Ogniqualvolta un mago si provi in questa operazione (ivi inclusi quei tomi dimenticati ritrovati in torri rovinose, oppure gli appunti di viaggio rubati dai tesori dei nemici), dovrà ricorrere ad un incantesimo *lettura del magico* oppure tentare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + il livello dell'incantesimo da esaminare) per riuscire a identificare l'incantesimo e le sue funzioni. E fin quando non riesce a farlo, quel dato incantesimo non gli è di alcuna utilità.

Un mago può preparare gli incantesimi da un libro che non gli appartiene o ricopiarli sul proprio, come descritto alla sezione "Scritti magici arcani", nel Capitolo 10: "Magia" nel *Manuale del Giocatore*. Due circostanze speciali, peraltro comuni a Faerûn, meritano di essere qui riferite:

Maestri ed apprendisti: I maghi che si circondano di apprendisti, solitamente trasmettono loro molte di quelle stesse annotazioni e di questi stessi codici che hanno personalmente perfezionati. Qualsiasi mago ricorra ad una prova di Sapienza Magica nel tentativo di decifrare, preparare o copiare gli incantesimi del libro del maestro (o dell'apprendista) riceve un bonus di circostanza +2.

Padroneggiare un libro degli incantesimi sconosciuto: Invece di faticosi lavori di copiatura di ogni incantesimo

Illustrazione di Ted Beargeon

rinvenuto in un nuovo libro e reputato di un qualche interesse, un mago può compiere uno sforzo mirato alla comprensione dei particolari cifrari e annotazioni contenuti in quel dato volume. A volte ci si riferisce a questa procedura come al "sintonizzarsi" al libro degli incantesimi, anche se si tratta di una questione di tempo e di studi piuttosto che di un processo mistico. Riuscire a leggere un nuovo libro degli incantesimi richiede un periodo di dieci giorni più un giorno per ogni incantesimo ivi contenuto, e una prova di Sapienza Magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo del libro con il più alto livello). Una volta portata a termine tutta la procedura, il mago potrà utilizzare quel libro come se fosse suo, senza aver bisogno di effettuare prove di Sapienza Magica per prepararne o copiarne gli incantesimi. Se invece non riuscirà a farcela, non potrà ripetere il tentativo fin quando non avrà ottenuto almeno 1 ulteriore grado in Sapienza Magica.

Realizzare un libro degli incantesimi

Decorazioni e scritte apocrife a parte, ogni libro degli incantesimi richiede due pagine per ogni livello dell'incantesimo in esso trascritto. Le pagine della maggior parte dei libri degli incantesimi sono state trattate per essere resistenti e protette contro il fuoco, l'acqua, la muffa, le macchie, ogni sorta di eventuali parassiti eccetera. Tali interventi fanno sì che persino le pagine vuote di un libro degli incantesimi risultino piuttosto costose.

Al prezzo base di 15 mo è possibile acquistare un buon libro di 100 pagine in pergamena, rilegato in pelle: tipico libro usato per l'albero genealogico di famiglie aristocratiche (o aspiranti tali) e per la copia maestra delle riflessioni di un saggio. Materiali più "esotici" fanno aumentare tanto il prezzo quanto il peso di un libro degli incantesimi, e sono di norma riservati ai grandi libri, non certo agli arcanabula.

Il peso, la durezza, i punti ferita e il costo di un libro degli incantesimi fabbricato in maniera atipica sono dati dal totale per la realizzazione delle pagine che lo compongono e della sua copertina. Ad esempio, un libro con copertina d'acciaio (metallo duro) e lamine di rame al posto delle pagine pesa 11,25 kg, ha durezza 8, 13 punti ferita e costa 700 monete d'oro.

I libri di un certo prestigio possono essere acquistati insieme a una doppia sovraccoperta di cuoio inciso e bulinato che li rendono praticamente impermeabili. Sono in tal modo protetti dalla pioggia sferzante, da accidentali sotterramenti nella neve, ma non certo da una prolungata immersione in acqua. I costi esposti nella tabella che segue sono comprensivi di vari tipi di "trattamenti" fisici, quali bagni in tinture ricavate da erbe segrete o in soluzioni alchemiche, volti a ritardare i danni derivanti da fuoco e muffa.

Tabella 6-10: Libri degli incantesimi

Copertina	Peso	Durezza	Punti ferita	Costo
Cuoio	0,45 kg	2	0	5 mo
Legno, sottile	0,45 kg	3	1	20 mo
Metallo, morbido	2,25 kg	5	4	100 mo
Metallo, duro	2,25 kg	7	5	200 mo
Pelle di drago	0,90 kg	4	2	200 mo
Sovraccoperta	0,45 kg	1	1	+20 mo
Pagine (100)	**Peso**	**Durezza**	**Punti ferita**	**Costo**
Pergamena	0,90 kg	0	1	10 mo
Carta di lino	0,90 kg	0	2	20 mo
Cartapecora	0,90 kg	0	3	50 mo
Ossa o avorio	1,8 kg	0	4	100 mo
Lamine metalliche	9 kg	1	8	500 mo

Proteggere un libro degli incantesimi

Qualsiasi mago che ne abbia i mezzi "assicura" il proprio libro degli incantesimi contro incidenti, danni o furto. Gli arcanabula sono dotati di protezioni di poco conto e di basso costo, come ad esempio semplici *rune esplosive* o un incantesimo *trappola di fuoco*. La maggior parte dei maghi sono pronti ad accettare la perdita di uno dei loro libri di viaggio per cui non investono molto denaro per la loro protezione.

Per quanto riguarda i grandi libri, invece, è tutta un'altra storia. Nascosto in compartimenti segreti (o persino su altri piani di esistenza) e dotato di trappole meccaniche, fedeli guardiani e letali incantesimi protettivi, un grande libro è qualcosa di cui l'eventuale perdita non è neanche lontanamente concepita. Un mago può nasconderne uno all'interno di un vano brulicante di ragni o serpenti velenosi, che egli è in grado di immobilizzare a suo piacimento; dietro camere d'aria piene di gas paralizzanti o sonniferi, e trappole meccaniche come lame falcianti o aghi avvelenati nascosti nelle serrature, nei coperchi o nelle intelaiature di forzieri in cui i libri sono nascosti. Queste trappole raramente sono tali da mettere in pericolo il libro stesso, e possono comunque presentarsi sotto svariate forme.

Le protezioni magiche, naturalmente, possono far lievitare di migliaia di monete d'oro il costo persino del più semplice tomo. Quelle più comunemente impiegate includono:

Resistente (Minore): Il libro ha resistenza 5 contro gli attacchi di acido, freddo, elettricità e fuoco.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi; Prezzo di mercato:* +1.000 mo.

Resistente (Maggiore): Il libro ha resistenza 12 contro gli attacchi di acido, freddo, elettricità e fuoco.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *protezione dagli elementi; Prezzo di mercato:* +3.000 mo.

Mascherato: Il libro appare alla vista e risulta al tatto come qualcosa di diverso avente dimensioni e peso simili (differenza di dimensione non superiore al 25%, pesante non meno della metà o non più del doppio). Dietro un comando il libro riassume le sue normali sembianze oppure le sue "mentite spoglie". Chi tocca il libro può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) per non cadere nell'inganno.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore; Prezzo di mercato:* +2.000 mo.

Nauseante: Il libro è impregnato di un'essenza acida, repellente gli insetti nocivi. Qualsiasi creatura che tenta di ingerire una minima porzione del libro si ammala e deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o essere nauseata come sotto effetto di un incantesimo *nube maleodorante*. (Gli effetti si protraggono per 1d4+1 round successivi al momento dell'ingestione).

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *nube maleodorante; Prezzo di mercato:* +2.000 mo.

Levitante: Il libro degli incantesimi si libra in aria in qualsiasi punto lo si collochi, come una *verga inamovibile* (con la differenza che è in grado di sostenere soltanto il proprio peso).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione; Prezzo di mercato:* +2.000 mo.

Impermeabile: Il libro è resistente al danno causato da un'immersione o dall'esposizione all'acqua.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi; Prezzo di mercato:* +2.000 mo.

Dotato di trappola magica: Nel libro è stata incorporata una trappola magica. Ad esempio una *stretta folgorante* che colpisce chiunque lo afferri, all'infuori del legittimo proprietario. Si può predisporre la trappola perché scatti non appena il libro viene sfiorato, quando viene aperto, oppure quando ne viene letta una particolare pagina. Si può ricorrere a qualsiasi incantesimo appropriato per una trappola (vedi Tabella 4-7: "Incantesimi per trappole magiche", pagina 117 della *Guida del Dungeon Master*).

Livello dell'incantatore: A seconda dell'incantesimo selezionato, minimo 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, incantesimo selezionato; *Prezzo di mercato:* Aggiungere un costo pari a 500 mo x il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore, più 100 mo x il costo dell'incantesimo della trappola (in mo o PE), se ne ha uno.

Creazione degli oggetti magici

A Faerûn la creazione degli oggetti magici segue le stesse regole presentate nella *Guida del Dungeon Master*. Per quanti volessero improvvisarsi creatori di tali oggetti sono comunque disponibili molte opzioni aggiuntive: dall'invocazione della Trama d'Ombra, all'inclusione di rare o insolite componenti. Maghi, chierici e altri artigiani di oggetti magici hanno svariate opportunità per rendere la loro creazione un'opera esclusiva.

Oggetti magici della Trama d'Ombra

Quelli creati da personaggi che ricorrono alla Trama d'Ombra sono oggetti rari e pericolosi, plasmati solamente dal clero di Shar e da pochi altri suoi incantatori. Gli utenti della Trama d'Ombra che non siano alleati alla chiesa di Shar, sono talmente rari e solitari che solo una manciata di oggetti magici sono creati come oggetti della Trama d'Ombra.

Si tratta di oggetti che sembrano identici a quelli creati dagli utenti della Trama, mentre in realtà sono profondamente diversi.

Gli effetti magici da essi generati hanno analoghi vantaggi e limitazioni:

Gli effetti delle scuole di Ammaliamento, Illusione e Necromanzia ottengono un bonus di +1 alle CD dei tiri salvezza, e un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi. Analoghi vantaggi si applicano agli effetti con il descrittore oscurità.

Gli effetti delle scuole di Invocazione o Trasmutazione si considerano aventi livello dell'incantatore ridotto di 1 (anche se il loro costo si calcola in base al livello originario dell'incantatore). Il livello dell'incantatore in tal modo ridotto influenza il raggio di azione dell'incantesimo, la sua durata, i danni e qualsiasi altra variabile dipendente dal livello. La CD del tiro salvezza dell'effetto si riduce di 1, mentre le prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi subiscono una penalità di -1. La CD per dissolvere effetti di invocazione o trasmutazione di un oggetto della Trama d'Ombra è pari a 11 + il livello ridotto dell'incantatore. (In linea di massima, gli utenti della Trama d'Ombra non si prendono il disturbo di creare oggetti che includano effetti di invocazione o trasmutazione). Inoltre gli oggetti della Trama d'Ombra non possono generare effetti con il descrittore luce.

Tali oggetti inoltre possono rappresentare un serio pericolo per quegli utenti che non hanno dimestichezza con i misteri della Trama d'Ombra. Attivarne uno attraverso incantesimi a completamento, ad attivazione o attraverso parole di comando, procura 1d4 danni temporanei alla Saggezza non appena lo si utilizza la prima volta e poi per ogni giorno successivo, fino a quando l'utente non abbia acquisito il talento Magia della Trama d'Ombra. Se il funzionamento dell'oggetto è continuo, il danno si verifica ogni giorno al crepuscolo o quando l'utente abbandona o ripone l'oggetto, a seconda di quale delle due cose si verifichi per prima.

Materiali speciali

Faerûn pullula di strani materiali che sembrano avere una certa affinità con determinati tipi di magia. Anche se di sicuro esistono altri modi di utilizzarli, tali materiali vengono più comunemente impiegati come gemme focus per bacchette e poi per la creazione di armi e armature.

A meno che non sia diversamente indicato, le capacità speciali intrinseche in tali sostanze e oggetti sono capacità straordinarie e continuano ad operare anche laddove la magia non funziona (sebbene a volte, come nel caso delle gemme incastonate nelle bacchette, questa affermazione sia opinabile).

Gemme e bacchette

Un gioiello di valore non si limita ad aggiungere bellezza e attrattiva ad una bacchetta, ma ne aumenta anche le prestazioni. Incastonare una qualsiasi delle gemme descritte sotto in una bacchetta all'atto della sua creazione le conferisce l'effetto prestabilito. Ovviamente, oltre il normale costo della creazione, occorre pagare un ulteriore costo materiale per una gemma che abbia dimensioni e qualità appropriate. Aggiungere una gemma tuttavia non aumenta il costo in PE, mentre allunga di un'intera giornata il tempo necessario alla creazione della bacchetta. È possibile incastonare una sola gemma. Il prezzo della bacchetta aumenta proporzionalmente al valore della gemma utilizzata.

Amaratha: Conosciuta anche come pietrascudo, l'amaratha è una gemma molto brillante di color bianco verdastro o di un pallido verde. Si trova comunemente nelle pareti rocciose dei canyon o nel Sottosuolo.

Incastonata in una bacchetta i cui effetti forniscono resi-

stenza o immunità all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco o al suono, essa aggiunge +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Beljuril: Conosciute anche come lampi di fuoco, sono gemme grandi (di solito del diametro di 10 cm), di un profondo e piacevole verde marino, a volte risplendente di una scintillante luce, ad intermittenza abbacinante. Questo effetto in una grande stanza illuminata da candele o in una sala da ballo con molte lanterne accese cattura già l'attenzione, ma è addirittura abbagliante nel buio di una camera o nelle notti illuni.

Incastonata in una bacchetta avente un incantesimo con il descrittore elettricità, questa gemma aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +2. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Diamante: I diamanti sono dure pietre traslucide che possono avere colori chiari (di solito bianco azzurro) o essere di un intenso blu, giallo o rosa, tra le altre sfumature.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di evocazione (guarigione), un diamante aggiunge +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Frammento lunare: Questi cristalli sono gemme opache di bianca madreperla, si ritrovano prevalentemente nei deserti e nelle aree tropicali di Toril. Sono per natura grandi e rettangolari, con angoli smussati. Il frammento lunare più grande che si conosca funge da coperchio del feretro di un re sconosciuto, in un tumulo delle Brughiere dei Troll e ha una lunghezza di circa 2,1 metri, ma la maggior parte di queste gemme ha solitamente una lunghezza di 30 centimetri e una larghezza di 10.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di evocazione (richiamo), un frammento lunare aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Giacinto: Chiamata anche iacinto o gemma di fiamma, questa pietra di color arancio acceso, è affine allo zaffiro e ad altri corindoni. Nel cuore di ogni giacinto danza e si agita una minuscola fiamma, non sufficiente ad illuminare la zona circostante, ma abbastanza vivida da essere notata anche a distanza. Questa proprietà della pietra è alla base dello splendore di molti mantelli ed eleganti abiti indossati da ricchi nobili.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo con il descrittore fuoco, un giacinto aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +2. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Giada tombale: Questa gemma rara e preziosa altro non è che giada diventata rossa o marrone per essere stata a lungo sottoterra. Se ha vicino un oggetto di bronzo, una giada così sepolta può pure rimanere verde. Le giade tombali non acquistano maggior valore in base alle loro particolari colorazioni.

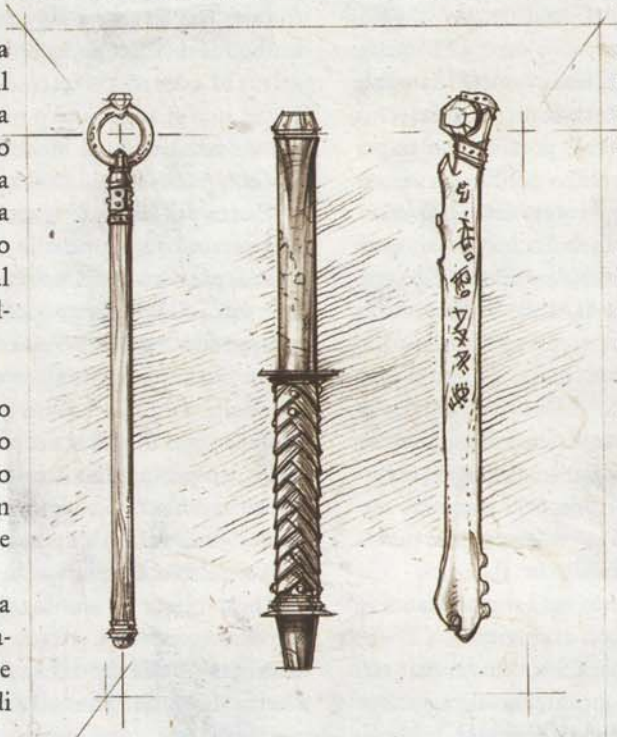
Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di ammaliamento (compulsione), un frammento di giada tombale aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Jasmal: È una gemma durevole, molto resistente, che si trova in piccoli filoni o, molto raramente, in sedimenti più grandi presso i Picchi del Tuono e le montagne Dorso del Mondo. Una volta lucidate, queste gemme catturano la luce del sole o delle torce, emettendo aloni di luce ambrata, pur rimanendo trasparenti e incolori. Abbastanza dure da avere un'estremità affilata, sono spesso montate su fibbie di mantelli o tuniche.

Incastonato in una bacchetta che conferisce un bonus di potenziamento ad un'arma o ad un'armatura, il jasmal aggiunge +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.



Gemme e bacchette

Illustrazione di Ted Beargeon

Lacrima del re: Talora chiamate anche lacrime ghiacciate o lacrime del lich, queste pietre rarissime sono chiare, a forma di goccia, lisce e straordinariamente dure: infatti nessuno è mai riuscito a romperne una, tagliarla, scalfirla, nemmeno con incudine e martello. L'origine di queste pietre è sconosciuta, ma stando ai racconti popolari si tratterebbe di lacrime cristallizzatesi di antichi re e regine necromanti.

Incastonata in una bacchetta avente un incantesimo di divinazione, una lacrima del re aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +2. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Lacrime rosse: Chiamati anche lacrime di Tempus, questi cristalli a forma di goccia, dal colorito di un vivido rosso ciliegia, rosso cremisi o di un arancio acceso, si trovano in profonde miniere o nelle pareti di gole in cui antiche rocce sono emerse alla luce. Le leggende narrano trattarsi di lacrime di amanti, versate alla morte del proprio amato e diventate rosse per il sangue sparso dall'ucciso sul campo di battaglia.

Incastonata in una bacchetta avente un incantesimo di trasmutazione, una lacrima rossa aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece

+1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Opale: Gli opali, lisce gemme opache, sono di un pallido blu con screziature verdi e oro. Come tipo sono affini agli opali del fuoco e agli opali neri, ma sono più comuni. Vengono utilizzati per molti oggetti magici e incantesimi, inclusi gli *elmi della luminosità*.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di ammaliamento (charme), un opale aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Opale d'acqua: L'opale d'acqua è una varietà di opale chiaro e traslucido con colori cangianti, come una macchia d'olio in uno stagno. Sono gemme rare e preziose, usate per abbellire le cornici di specchi o finestre, o nella costruzione di congegni magici (quali ad esempio le *sfere di cristallo*).

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di divinazione, un opale d'acqua aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Opale di fuoco: Si tratta di gemme di un colore arancio rosso, con tinte uniformi o contenenti granelli dorati o verdastri. Si trovano comunemente nei pressi di sorgenti termali ancora attive o di geyser. Sono parte essenziale per la produzione degli *elmi della luminosità*.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo con il descrittore fuoco, un opale di fuoco aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Opale nero: Si tratta di un tipo di opale verde screziato di nero e con venature d'oro. Si trova comunemente in antiche sorgenti termali o in quel che ne rimane. L'espressione di Faerûn "nero come un opale nero" sta effettivamente a significare "niente affatto nero" (o nulla affatto cattivo), e viene usata per riferirsi a ladri di buon cuore o altri individui del genere che sono messi in imbarazzo dai normali complimenti.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo con il descrittore forza, un opale nero aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Orblen: I cristalli orblen danno luogo a gemme dorate di grandi dimensioni che possono avere un taglio sfaccettato o cabochon. La tinta tipica della gemma le è valsa il soprannome di pietra di miele, ed è una delle gemme predilette della Costa della Spada Settentrionale. Benché ne siano state rinvenute svariate, si tratta in realtà di una gemma piuttosto rara. La pietra di miele più grande che si conosca, un grosso frammento roccioso del diametro di 15 centimetri, è in possesso della famiglia reale del Cormyr.

Incastonata in una bacchetta avente un incantesimo di evocazione (creazione), una di tali gemme aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Orl: Nell'emisfero nord di Faerûn, si ritiene una gemma unica: gli orl si trovano solo nelle miniere blu, come quelle esistenti a Wheloon. Si possono rinvenire nelle rocce friabili sotto forma di simmetrici cristalli acuminati, a forma di fuso. Possono essere rossi, arancio o bruno-fulvi, ma quelli rossi sono considerati i più preziosi. Certi appassionati di tali gemme preferiscono indossarli come cristalli grezzi ancora non tagliati, ma è difficile trovarli in commercio.

Incastonata in una bacchetta avente un incantesimo con il descrittore caos, o un qualsiasi incantesimo che conferisce un bonus di fortuna, questa gemma aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Pietra del ladro: Si tratta di piccole pietre di una tinta iridescente e cangiante, che ha lo spettro dell'arcobaleno. Le sfumature fluide dei colori sembrano quasi liquide alla luce del sole. Sono pietre estremamente rare: se ne ritrova sempre una e soltanto una, in dato luogo, in un dato tempo, in mezzo a pietre di altro tipo, in regioni fredde o sui fondali delle paludi. Nessuno è stato ancora in grado di stabilire in quale tipo di roccia sia più probabile rinvenirne. Le pietre del ladro presentano delle sfaccettature naturali, iridescenti. Certe tribù umane primitive le ritenevano l'essenza senziente di draghi o di potenti eroi, ma i saggi giudicano tali credenze solo delle sciocchezze.

Incastonata in una bacchetta avente un incantesimo con il descrittore caos o teletrasporto, una pietra del ladro aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +2. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Ravenar: La ravenar è una varietà nera e lucida di tormalina, chiamata anche, per l'appunto, tormalina nera. È tenuta in gran valore nell'emisfero nord di Faerûn, meno apprezzata invece nel resto dei territori, dove si considera non molto pregiata. Viene comunemente usata per gli intarsi su pugnali, fermagli e simili.

Incastonata in una bacchetta avente un incantesimo con il descrittore suono, una corvite aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Rubino: Questo corindone, il cui colore varia dal rosso chiaro al profondo cremisi, è molto apprezzato per i suoi riflessi brillanti e vividi. Le leggende popolari vogliono che i rubini siano delle gemme portafortuna.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di invocazione, un rubino aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +2. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Rubino a stella: Si tratta di una variante del rubino (corindone rosso), rispetto al quale è meno traslucido e racchiude al suo interno una brillante stella bianca. La stella, normalmente a sei punte (anche se sono possibili altre

varianti con punte sempre in numero pari), non è altro che un effetto ottico creato dalle proprietà del cristallo minerale.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di illusione, un rubino a stella aggiunge +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Smeraldo: Berillo di un intenso verde, lo smeraldo è di solito tagliato in forma quadrata.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di ammaliamento, aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +2. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Zaffiro: Lo zaffiro è un corindone di un blu brillante e translucido, le cui gradazioni variano da un azzurro brillante a un blu pallido.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di evocazione (convocazione), uno zaffiro aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Zaffiro nero: Si tratta di una rara varietà di zaffiro, di un profondo nero con riflessi gialli o bianchi. Questi gioielli provengono soprattutto dal Sud, in particolare dalla Grande Crepa, dato che abbondano nel Reame delle Profondità dei nani e vengono riportati in superficie attraverso la Grande Crepa per essere poi messi in commercio.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo con il descrittore oscurità, uno zaffiro nero aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +2. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Zaffiro a stella: Si tratta di una variante estremamente preziosa dello zaffiro (corindone blu o nero), rispetto al quale è meno traslucido e racchiude al suo interno una brillante stella bianca a quattro o più punte. La stella, che ha sempre un numero pari di punte (solitamente sei), non è altro che un effetto ottico creato dalle proprietà del cristallo minerale.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di abiurazione, uno zaffiro a stella aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +2. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +2 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 5.000 mo.

Zendalur: Si tratta di una gemma screziata di bianco e blu, rinvenuta in forma di cristalli ovali piuttosto grandi, del diametro variabile da 5 a 15 centimetri, tra i corsi di lava solidificatasi. Finemente lucidate, le zendalur sono usate per i lavori ad intarsio e come piccoli cabochon in anelli, orecchini e ciondoli.

Incastonato in una bacchetta avente un incantesimo di necromanzia, un cristallo di zendalur aumenta la CD del tiro salvezza contro l'effetto della bacchetta di +1. Se i tiri salvezza non si applicano o non sono ammessi, aggiunge invece +1 al reale livello di incantatore dell'effetto.

Costo materiale: 1.000 mo.

Armi e armature

I poteri speciali di questi materiali non sono dovuti alla magia, di conseguenza continuano ad essere attivi anche in quelle aree dove la magia invece non lo è. Qualsiasi resistenza conferita da questi materiali non è cumulativa con altri effetti analoghi.

Qualsiasi oggetto fabbricato con uno dei materiali descritti di seguito si considera come un oggetto perfetto, tranne che per il costo extra previsto per il materiale. La qualità "perfetto" non modifica il bonus di potenziamento dell'arma o la penalità di armatura alla prova delle armature. Il modificatore del prezzo di mercato si riferisce sempre al peso di un normale oggetto (d'acciaio), e non al peso dell'oggetto fabbricato con materiali insoliti.

Acciaioscuro: Quando viene lucidato o tagliato, l'acciaioscuro è di color argentato, ma le superfici esposte assumono profondi riflessi color porpora. L'antico procedimento per ottenere questo tipo di acciaio era andato perduto, ma è stato riscoperto di recente grazie ad alcuni antichi testi nanici. La lega si compone di ferro meteorico temperato con una varietà di oli speciali.

Le armature costruite in acciaioscuro conferiscono una resistenza all'acido pari a 2. Le armi forgiate con acciaioscuro infliggono +1 danno da elettricità tutte le volte che colpiscono (questa caratteristica si somma ad altre capacità, quali folgorante e ad esplosione folgorante). Gli oggetti la cui composizione non sia principalmente di metallo, non ne risentono in maniera significativa. (Una spada lunga oppure una cotta di maglia beneficeranno di questa resistenza, mentre una lancia o una cotta di cuoio borchiato non ne risentiranno affatto). L'acciaioscuro ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Armatura +2.000 mo; arma +1.500 mo.

Adamantio: L'adamantio è un metallo incredibilmente duro descritto nella *Guida del Dungeon Master*. Certa gente a Faerûn ritiene che il metallo adamantino sia ottenuto dalla combinazione di adamantio con argento ed electrum nelle giuste proporzioni, o persino mischiando acciaio e mithral, ma nani e altri intenditori si fanno beffe di tali racconti.

Le armi costruite con adamantio hanno un bonus di potenziamento naturali all'attacco e al danno, come illustrato qui di seguito e come spiegato a pagina 242 della *Guida del Dungeon Master*. L'adamantio ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 20 e 40 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Oggetto	Bonus di potenziamento	Mod. al prezzo di mercato
Armatura leggera	+1	+2.000 mo
Armatura media	+2	+5.000 mo
Armatura pesante	+3	+10.000 mo
Scudo	+1	+2.000 mo
Arma fino a 1d6 danni	+1	+3.000 mo
Arma con 1d8 danni o superiore	+2	+9.000 mo

Arandur: L'arandur è un raro metallo naturale, che si trova nelle rocce ignee, solitamente come filone di minerale verde blu tra roccia vetrificata. Una volta rifinito e forgiato, il metallo assume un colore blu argento con riflessi

verdi. È famoso perché si mantiene sempre affilato persino dopo ripetuti usi, ed è quindi il materiale prediletto per la fabbricazioni di armi taglienti.

Le armature costruite con arandur conferiscono una resistenza al suono pari a 2. Gli oggetti la cui composizione non sia principalmente di metallo, non ne risentono in maniera significativa. (Una cotta di maglia beneficerà di questa resistenza, mentre una di cuoio borchiato non ne risentirà affatto). L'arandur ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 12 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Armatura +2.000 mo.

Argento: Apprezzato per la sua purezza e bellezza, l'argento è inoltre usato per la costruzione di armi e armature. Viene comunemente utilizzato negli oggetti che coinvolgono la magia della luce e della luna, come pure nelle armi ad anatema volte a combattere i mutaforma. Con il trattamento magico appropriato, può diventare duro come l'acciaio. Le informazioni che seguono si riferiscono all'argento sottoposto a questi specifici trattamenti.

Le armature costruite in argento conferiscono una resistenza all'elettricità pari a 2. Le armi forgiate con argento trattato magicamente sono in grado di danneggiare creature la cui riduzione del danno sia del tipo argento, infliggendo loro +1 danno. Gli oggetti il cui punto di impatto o la cui superficie non sia composta principalmente di metallo, non risentono in maniera significativa di queste proprietà (una spada oppure una spada lunga ne beneficeranno, mentre un randello non ne risentirà affatto).

L'argento trattato magicamente ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Armatura +2.000 mo; arma +1.000 mo.

Dlarun: Questo metallo bianco, noto talora col nome di acciaio di ghiaccio, può essere lucidato al punto da sembrare, negli oggetti finiti, avorio, tuttavia alla luce di una candela avrà dei riflessi verdastri. Si trova tra la creta scavata lungo gli argini dei fiumi e, una volta lavorato, diviene morbido e malleabile. Quando lo si riscalda di nuovo in una seconda fase della lavorazione, diventa duro e resistente. Questa sua proprietà lo rende l'ideale per i lavori ornamentali e piccole sculture.

Le armature costruite con dlarun conferiscono una resistenza al fuoco pari a 2. Le armi forgiate con dlarun infliggono +1 danno da gelo tutte le volte che colpiscono (questa caratteristica si somma ad altre capacità, quali gelida e ad esplosione di ghiaccio). Gli oggetti la cui composizione non sia principalmente di metallo, non ne risentono in maniera significativa. (Una spada lunga oppure una cotta di maglia beneficeranno di questa resistenza, mentre una lancia o una cotta di cuoio borchiato non ne risentiranno affatto). Il dlarun non può essere utilizzato in un oggetto magico che usa effetti del fuoco, come un'arma infuocata o ad esplosione di fiamme.

Il dlarun ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Armatura +2.000 mo.

Ferro febbrile: In alcuni crateri vulcanici si formano bacini di metallo fuso che non riesce mai a raffreddarsi. Talora questi bacini di metallo semisolido attraggono l'energia grezza della Trama e vengono trasformati in quello che i nani chiamano ferro febbrile. Questo materiale può essere reso del tutto solido attraverso un procedimento magico che prevede l'applicazione di un freddo intenso, dopodiché è possibile lavorarlo.

Le armature costruite con ferro febbrile conferiscono una resistenza al fuoco pari a 2. Le armi forgiate con questo materiale infliggono +1 danno da fuoco tutte le volte che colpiscono (questa caratteristica si somma ad altre capacità, come un'arma infuocata o ad esplosione di fiamme). Gli oggetti la cui composizione non sia principalmente di metallo, non ne risentono in maniera significativa (una spada lunga o una cotta di maglia beneficeranno di questa resistenza, mentre una lancia o una cotta di cuoio borchiato non ne risentiranno affatto). Il ferro febbrile non può essere utilizzato in un oggetto magico che usa effetti del freddo, come un'arma gelida o ad esplosione di ghiaccio.

Il ferro febbrile ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 12 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Armatura +2.000 mo; arma +1.500 mo.

Hizagkuur: Questo raro metallo di un pallido grigio argentato deve il proprio nome a colui che lo scoprì tanto tempo fa: un nano. Si trova soltanto in sporadici ma ricchi giacimenti nel Sottosuolo in forma di un minerale morbido, di un colorito grigioverde simile all'argilla o al fango friabile. Un solo sbaglio nella sua lavorazione, e l'hizagkuur rimane fango inutile.

Le armature costruite con hizagkuur conferiscono una resistenza al freddo pari a 2. Le armi forgiate con hizagkuur infliggono +1 danno da elettricità e +1 danno da fuoco tutte le volte che colpiscono (questa caratteristica si somma ad altre capacità). Gli oggetti la cui composizione non sia principalmente di metallo, non ne risentono in maniera significativa (una spada lunga oppure una cotta di maglia beneficeranno di questa resistenza, mentre una lancia o una cotta di cuoio borchiato non ne risentiranno affatto). L'hizagkuur non può essere utilizzato in un oggetto magico che usa effetti del freddo, come un'arma gelida o ad esplosione di ghiaccio.

L'hizagkuur ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Armatura +2.000 mo; arma +3.000 mo.

Legno crepuscolare: Gli alberi del crepuscolo, la specie da cui è ricavato questo legname, crescono in tutta Faerûn, devono il loro appellativo all'aspetto quasi soprannaturale dei boschetti cui danno forma. Gli alberi sono lisci, con piccoli rami in cima a tronchi lunghi anche 18 metri. Hanno cortecce nere e legno grigio fumo resistente come il ferro.

Qualsiasi arma di acciaio, o composta in gran parte di acciaio (come una spada o una mazza), fatta di legno crepuscolare si considera un oggetto perfetto e pesa solo la metà dello stesso oggetto in acciaio. Le armi che normalmente non vengono fabbricate in acciaio, o lo sono solo in parte (come un randello o un'ascia da battaglia), non possono venir fabbricate in legno crepuscolare né acquistano, se mai lo sono, nessun beneficio o penalità speciali.

Il legno crepuscolare non è indicato per la fabbricazione delle armature: non può essere lavorato in forma di anelli come l'acciaio, e le piastre sovrapposte fatte di questo materiale non si flettono bene (nemmeno un incantesimo *scolpire legno* è in grado di creare il livello di dettagli richiesto). Tuttavia, è possibile costruire corazze di piastre in legno crepuscolare, aventi le seguenti statistiche: bonus all'armatura +5,

bonus massimo alla Destrezza +4, penalità di armatura alla prova -2, fallimento degli incantesimi arcani 20%. Una corazza di piastre in legno crepuscolare si considera come un'armatura leggera per le limitazioni al movimento e di altro tipo.

Il legno crepuscolare pesa la metà dell'acciaio, ha durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Arma +1.500 mo; corazza di piastre +3.000 mo.

Metallo vivente: Potenti fonti di energia vitale, come circoli druidici o siti consacrati a Chauntea, talora lasciano filtrare energia nel suolo. Queste "infiltrazioni" mutano le proprietà dei giacimenti naturali di ferro che si trovano nelle immediate vicinanze. Questo metallo vivente è di un colore grigioverde chiaro e ha proprietà rigenerative e rimodellanti naturali. È il materiale prediletto per la fabbricazione degli *anelli di rigenerazione*.

Nel tempo, le armature costruite in metallo vivente si rimodellano per adattarsi a chi le indossa. Dopo averle indossate regolarmente per dieci gironi, il bonus massimo alla Destrezza aumenta di 1, la penalità di armatura alla prova diminuisce di 1 e la possibilità di fallire incantesimi arcani si riduce del 5%. Le armature la cui composizione non sia principalmente di metallo, non risentono in maniera significativa di queste proprietà (una cotta di maglia se ne avvantaggerà, mentre una cotta di cuoio borchiato non ne risentirà affatto).

Inoltre un oggetto fatto di metallo vivente si riparerà da solo, riacquistando 1 punto ferita al minuto, ma solo se non sia sceso a 0 punti ferita o se non sia stato distrutto (per esempio disintegrato).

Il metallo vivente ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 12 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Oggetto	Modificatore al prezzo di mercato
Armatura leggera	+700 mo
Armatura media	+2.000 mo
Armatura pesante	+4.500 mo
Altri oggetti	+100 mo per ogni 0,45 kg

Mithral: Il mithral è un metallo duro e leggero, descritto nella *Guida del Dungeon Master*. Certi bardi ingenui ritengono che il mithral possa essere combinato con l'acciaio per dare l'adamantio, ma questi racconti generano unicamente fragorose risate tra le comunità naniche.

Il mithral magicamente pesa la metà dell'acciaio, ha durezza 15 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Oggetto	Modificatore al prezzo di mercato
Armatura leggera	+1.000 mo
Armatura media	+4.000 mo
Armatura pesante	+9.000 mo
Scudo	+1.000 mo
Altri oggetti	+500 mo per ogni 0,45 kg

Oro: La maggior parte della gente usa l'oro come una valuta, ma gli incantatori conoscono le proprietà magiche di questo metallo. Quando viene trattato e lavorato magicamente, l'oro può diventare duro come l'acciaio. Le informazioni che seguono si riferiscono all'oro sottoposto a questi specifici trattamenti.

Le armature costruite in oro conferiscono una resistenza all'acido e al fuoco pari a 2. Le armature d'oro si considerano di una categoria più pesanti del normale per valutare le limitazioni al movimento e di altro tipo (per esempio, se un barbaro può o meno usare la sua capacità di movimento veloce mentre indossa un'armatura). Le armature leggere si considerano medie, quelle medie si considerano pesanti. Le possibilità di fallire un incantesimo per le armature o gli scudi fatti d'oro aumentano del 10%, il bonus massimo alla destrezza diminuisce di 2 (quindi può raggiungere un valore inferiore allo 0) e le penalità di armatura alla prova aumentano di 3.

Le armi in oro si considerano armi pesanti (vedi il riquadro sulle "Armi pesanti").

L'oro trattato magicamente pesa il doppio dell'acciaio, ha durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Armi pesanti

Le armi pesanti, come quelle fatte d'oro o di platino, sono piuttosto scomode ma infliggono danno aggiuntivo. Senza l'appropriato talento Competenza nelle Armi Esotiche (per esempio, nella spada pesante), si subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire portati con un'arma pesante. Questo concerne solo le armi costruite interamente o principalmente in metallo (come spade e asce), mentre sono escluse le altre almi (ad esempio le lance).

Un personaggio può adoperare un'arma pesante di una misura inferiore alla propria taglia come arma a due mani per evitare la penalità agli attacchi. Ad esempio, un umano che brandisce una mazza leggera fatta d'oro con entrambe le mani, oppure un ogre che impugna una spada lunga di platino con due mani, non subiranno la penalità all'attacco.

Non è possibile ricorrere al talento Arma Preferita per un'arma fatta di un metallo pesante.

Le armi in metallo pesante infliggono danni aumentati, così come spiegato nella tabella sottostante:

Vecchio danno (per ogni dado)	Nuovo danno
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 o 1d10	2d6
1d12	2d8

Oggetto	Modificatore al prezzo di mercato
Armatura	+5.000 mo
Arma fino a 1d3 danni	+1.500 mo
Arma da 1d4 fino a 1d6 danni	+2.500 mo
Arma da 1d8 danni o superiore	+5.000 mo

Platino: Questo metallo bianco argentato assomiglia all'alluminio, ma è estremamente duro. Poiché è molto malleabile, viene spesso trattato magicamente perché acquisti la rigidità dell'acciaio e mantenga così la sua forma anche se usato in combattimento. Questo procedimento ne catalizza anche le proprietà magiche. Le informazioni che seguono si riferiscono al platino sottoposto a questi specifici trattamenti.

Le armature costruite in platino trattato conferiscono una resistenza al freddo e al suono pari a 2. Le armature di platino si considerano di una categoria più pesanti del nomale per valutare le limitazioni al movimento e di altro tipo (per esempio, se un barbaro può o meno usare la sua capacità di movimento veloce mentre indossa un'armatura). Le armature leggere si considerano medie, quelle medie si considerano pesanti. Le probabilità di fallire un incantesimo per le armature o gli scudi fatti di platino aumentano del 10%, il bonus massimo alla destrezza diminuisce di 2 (quindi può raggiungere un valore inferiore allo 0) e le penalità di armatura alla prova aumentano di 3. Le armature la cui composizione non sia principalmente di metallo, non risentono in maniera significativa di queste proprietà (una cotta di maglia se ne avvantaggerà, mentre una cotta di cuoio borchiato non ne risentirà affatto).

Le armi in platino si considerano armi pesanti (vedi il riquadro sulle "Armi pesanti").

Il platino trattato magicamente pesa il doppio dell'acciaio, ha durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Oggetto	Modificatore al prezzo di mercato
Armatura	+5.000 mo
Arma fino a 1d3 danni	+1.500 mo
Arma da 1d4 fino a 1d6 danni	+2.500 mo
Arma da 1d8 danni o superiore	+7.000 mo

Rame: Piuttosto conosciuto tra le umili genti del mondo, il rame è noto agli incantatori per i suoi magici poteri purificanti, coadiuvanti nella magia che nega gli effetti di veleno e malattia. Se il suo colore brillante lo rende molto usato per gli oggetti ornamentali, la sua relativa morbidezza non è adatta alla fabbricazione di armi o armature a meno che non siano poi trattate magicamente (procedimento che ne attiva anche la resistenza). Il rame viene comunque utilizzato spesso in quegli oggetti che forniscono protezione dal freddo.

Le armature costruite con rame magicamente trattato, conferiscono una resistenza al freddo pari a 2. Gli oggetti la cui composizione non sia principalmente di metallo, non ne risentono in maniera significativa (una cotta di maglia beneficerà di questa resistenza, mentre una di cuoio borchiato non ne risentirà affatto). Il rame ha lo stesso peso dell'acciaio, durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Armatura +2.000 mo.

Zalantar (Legnoscuro): Questo legno, proveniente dagli alberi zalantar subtropicali, è nero, da qui il suo nome nordico di "legno nero". Lo zalantar ha le stesse proprietà del legnoscuro (vedi pagina 243 della *Guida del Dungeon Master*), e qualsiasi oggetto di legnoscuro fabbricato a Faerûn è fatto in realtà di zalantar.

Lo zalantar ha durezza 5 e 10 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Modificatore al prezzo di mercato: Come oggetto perfetto +10 mo per ogni 0,45 kg.

oggetti naturali straordinari

La magia della Trama pervade anche il mondo naturale, creando oggetti con caratteristiche straordinarie ai limiti del magico. I saggi teorizzano che queste sostanze funzionino da collettori dell'energia magica della terra, mentre altri sostengono opinioni meno fantasiose. Questi oggetti si formano in modo del tutto naturale, senza processi magici o alchemici per imbrigliarne le capacità. Una prova di Conoscenze (natura) (CD 20) può identificare un tale oggetto e i suoi effetti. Una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 20, 30, o maggiore) può consentire ad un personaggio di rinvenire una tale sostanza o un tale oggetto nel luogo più idoneo ad essi, sempre che si verifichino le appropriate circostanze.

A meno che non sia diversamente specificato, le capacità speciali intrinseche a queste sostanze e oggetti sono capacità straordinarie, e rimangono funzionanti anche in quelle aree in cui la magia non ha effetto.

Oggetto	Costo	Peso
Bacca rossa spina di Helm	1 ma	—
Baccello dell'erbasonno	50 mo	—
Legno weir	50 mo / 0,45 kg	come oggetto
Linfa d'argento (30 grammi)	20 mo	—
Olio di fiori felsul (30 grammi)	100 mo	—
Polline ibrido	50 mo	—
Polvere fatata (30 grammi)	100 mo	—
Roccia nebbiosa	5 mo	—
Scurbacca	5 mo	—
Torcia di chiomanera	1 ma	0,45 kg

Bacca rossa spina di Helm: La maggior parte delle bacche delle spine di Helm hanno un sapore aspro e un colore blu indaco. Rare volte, tuttavia, un ramoscello di bacche rosse emerge da un ramo. L'effetto di un incantesimo *bacche benefiche* lanciato sulle bacche rosse delle spine di Helm dura un giorno in più del previsto.

Baccello dell'erbasonno: I baccelli delle piante di erbasonno, simili a quelli delle piante erbalatte, contengono spore che inducono il sonno. Se uno di questi baccelli viene aperto, o viene bruciato, rilascia tali spore. Colpire un bersaglio lanciandogli contro un baccello di erbasonno, richiede un attacco di contatto a distanza (incremento di gittata di 1,5 metri). Un bersaglio così colpito deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 12) o si assopirà per 1 minuto.

Legno weir: Gi alberi di weir sono molto rari e godono dell'attiva protezione di driadi, treant, ranger e druidi. Se lasciati liberi di svilupparsi, crescono dando vita a enormi e intricate foreste giganti che somigliano ai boschi di grandi querce con foglie bicolore (marroni con un riflesso argentato sul davanti e di un nero vellutato dietro). La legna fornita da questi alberi è ottima per la costruzione di flauti, arpe e corni lunghi, dato l'inconfondibile suono caldo e chiaro che conferisce a questi strumenti (molti dei quali, perfetti, sono infatti creati con questo legname). Ogni albero di weir (o qualsiasi oggetto creato con il suo legno) all'interno di un'area illuminata da luce magica (come un incantesimo *luci danzanti*, *luce* oppure *fiamma perenne*) emette un tenue bagliore magico equivalente alla luce di una candela per 1d4 round dopo che ha abbandonato l'area illuminata. Gli alberi di weir viventi hanno una resistenza al fuoco pari a 20, sebbene nessuno abbia ancora scoperto il sistema di preservare questa qualità una volta che l'albero è stato abbattuto.

Linfa d'argento: La linfa degli alberi d'argento è chiara e un po' appiccicosa. Funziona da antitossina naturale (minore), fornendo a chi ne consuma almeno 30 grammi un bonus alchemico di +2 sulla Tempra, ai tiri salvezza contro il veleno, per 1 ora. Un comune albero d'argento può produrre fino a 2d4 grammi di linfa all'anno.

Olio di fiori felsul: Pare che gli alberi di felsul attecchiscano meglio nei climi freddi e nei suoli poveri. Inoltre nei luoghi rocciosi sono proprio questi alberi a fornire l'unico riparo disponibile. Crescono sui dirupi, sulle cime delle scogliere e nei crepacci, laddove solo pochissimi altri alberi riescono a sopravvivere. Sono nodosi e ritorti, con un legno che si sbriciola al tatto, di una tinta variabile da un color cannella scuro al marrone. Nella precoce fioritura primaverile (e non tutti gli alberi fioriscono ogni anno), i petali possono essere raccolti e macinati per farne un fragrante profumo che aggiunge un bonus di competenza +1 a qualsiasi prova basata sul Carisma ed effettuata per convincere il bersaglio (ad esempio Raggirare, Diplomazia o Intimidire) per 10 minuti. 30 grammi di quest'olio sono sufficienti per 10 utilizzi, e ogni anno un comune albero fornisce 1d4-1 (minimo 0) grammi di profumo.

Polline ibrido: Un fiore giallo brillante, della stessa varietà delle margherite, sboccia all'inizio della primavera nell'Alta Brughiera e nei tratti erbosi alle falde di alcune montagne. Se viene inalato, il polline conferisce un bonus di +2 alla Forza del personaggio, ma gli infligge pure una penalità di -2 all'Intelligenza e alla Saggezza. L'effetto dura per 1d4 x 10 minuti.

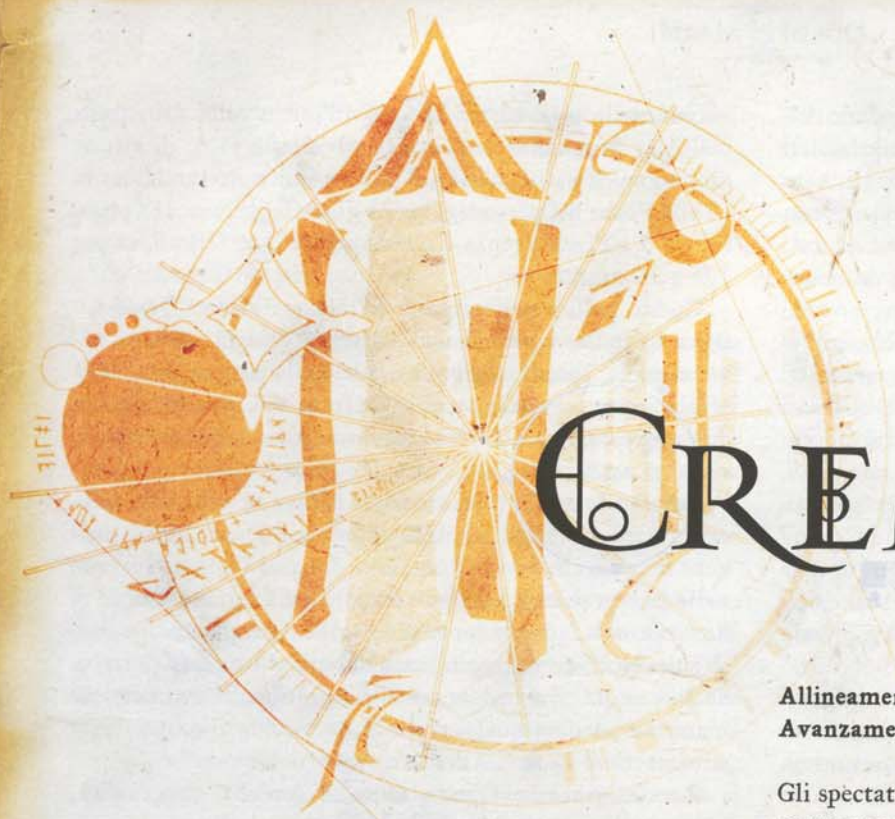
Questo polline provoca una certa assuefazione. Ogniqualvolta lo inala, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12). Se non lo supera, si sentirà affaticato una volta svanito l'effetto del polline. Questa dipendenza può essere rimossa attraverso un incantesimo *rimuovi malattia*.

Polvere fatata: I frammenti di pelle e di capelli di creature fatate, come gli spiritelli, vanno a formare questa polvere magica, che essi raccolgono e donano a quanti entrano nelle loro grazie. Questa polvere, che brilla in condizioni di luce normale, emette un tenue bagliore dorato visibile solo al buio. Non esistono sostanze alchemiche in grado di riprodurla e se ne vengono aggiunti 30 grammi al componente materiale di un qualsiasi incantesimo di illusione, essa aumenterà di +1 la CD del relativo tiro salvezza.

Roccia nebbiosa: Queste rocce si depositano periodicamente sulle spiagge delle Isole Nelanther e sulle battigie più ad occidente delle Isole Moonshae. Quando vengono gettate nell'acqua, producono una foschia che riempie uno spazio di un cubo con spigolo di 3 metri (fornendo a chiunque vi rimanga dentro metà occultamento), che poi si dissolve in modo naturale. L'acqua salata non sortisce alcun effetto particolare su queste pietre, tuttavia esse perdono questa capacità se non vengono mantenute umide di brina.

Scurbacca: Queste piccole bacche purpuree crescono in cespugli nascosti nelle numerose foreste che circondano il Mare delle Stelle Cadute. Solo pochissime bacche di un cespuglio maturano ad ogni autunno, e di anno in anno si fanno più rare. La loro buccia contiene sostanze ombrose e, quando viene rotta o calpestata, una bacca crea un cerchio di oscurità del diametro di 1,5 metri per 2 round.

Torcia di chiomanera: Il legno degli alberi chiomanera brucia più lentamente (ed è meno inquinante) del normale legname. Una torcia fatta di legno di chiomanera brucia per 2 ore, producendo pochissimo fumo.



Creature

Per le schede dei mostri presentati in questo capitolo viene usato lo stesso schema del *Manuale dei Mostri*. Per interpretare le statistiche che seguono si faccia dunque riferimento al libro summenzionato.

affine dei beholder, spectator

Aberrazione Media
Dadi Vita: 4d8+4 (22 pf)
Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 1,5 m, volare 9 m (buona)
CA: 19 (+2 Des, +7 naturale)
Attacchi: Raggi oculari +5 contatto a distanza, morso -2 mischia
Danni: Morso 1d4
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Raggi oculari
Qualità speciali: Telepatia, visione a 360°, riflettere incantesimo, creare cibo e acqua, volare, spostamento planare, RI 15
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +1, Vol +7
Caratteristiche: For 10, Des 14, Cos 12, Int 15, Sag 17, Car 15
Abilità: Ascoltare +9, Cercare +13, Conoscenze (arcane) +9, Intimidire +6, Osservare +16, Percepire Inganni +10
Talenti: Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Generalmente legale neutrale
Avanzamento: 5-8 DV (Medio); 9-16 DV (Grande)

Gli spectator sono i parenti più piccoli dei beholder, evocati spesso per rimanere a guardia di tesori. I loro poteri sono meno rivolti al combattimento rispetto a quelli dei beholder, ma si adattano meglio alle loro mansioni, inoltre sono pure capaci di spostamenti planari limitati.

Come i loro parenti più grandi, gli spectator sono creature sferiche galleggianti, con un grande occhio centrale, varie piccole antenne oculari e una grande bocca dentata. Tuttavia le loro antenne oculari sono solo quattro, e l'occhio centrale riflette la magia invece di sopprimerla. Nemmeno il corpo è altrettanto resistente rispetto a quello di un beholder, ma compensa a questa mancanza rispondendo alle minacce con maggiore agilità e prontezza.

Uno spectator non è necessariamente malvagio e può persino essere amichevole nei confronti di chi lo avvicina senza cattive intenzioni. Ciononostante fare la guardia al suo tesoro rimane la priorità, ragion per cui la creatura farà ogni cosa che è in suo potere per assolvere al suo compito. Se non dovesse per un qualche motivo riuscire a sventare il furto di un tesoro, andrà via per sempre (solitamente su un altro piano di esistenza).

Gli spectator comprendono la lingua dei beholder e il Comune, ma preferiscono comunicare telepaticamente.

combattimento

Per loro natura, gli spectator sono passivi e di norma non attaccano a meno che essi o i loro beni non siano esplicitamente minacciati. Anche in quel caso tuttavia la loro prima mossa consisterà generalmente in un tentativo di dissuasione dell'avversario. Gli spectator non abbandoneranno la loro posizione a meno che non vengano uccisi o accecati.

Raggi oculari (Sop): Tre dei quattro piccoli occhi sono in grado di produrre un raggio magico una volta al round, anche quando lo spectator sta attaccando fisicamente o muovendosi al massimo della velocità. La creatura può puntare tutti i suoi raggi in qualsiasi direzione. La capacità magica del quarto occhio non è usata in combattimento (vedi sotto).

L'effetto di ciascun occhio somiglia a quello di un incantesimo lanciato da uno stregone di 13° livello ma segue le

regole per i raggi (vedi alla voce "Dirigere un incantesimo", pagina 148 del *Manuale del Giocatore*). Tutti i raggi hanno una gittata di 45 metri.

Blocca mostri: Funziona come l'incantesimo omonimo (Volontà nega CD 17). Gli spectator ricorrono a questa capacità se *suggestione* fallisce.

Infliggi ferite gravi: Funziona come l'incantesimo, provoca 3d8+13 danni (Volontà dimezza, CD 16). Lo spectator preferisce non ricorrere a questa capacità, se non come ultima chance.

Suggestione: Funziona come l'incantesimo omonimo (Volontà nega CD 15), e suggerisce sempre di "andare via in pace". Lo spectator prova innanzitutto a difendere il suo tesoro in questo modo, rivolgendosi poi a capacità più aggressive se non ottiene risultati.

Telepatia (Sop): Gli spectator possono instaurare una comunicazione telepatica entro 30 metri con qualsiasi creatura avente un linguaggio.

Visione a 360° (Str): Gli spectator sono eccezionalmente perspicaci: acquistano un bonus razziale +4 alle prove di Osservare e Cercare. Non possono essere attaccati sui fianchi.

Riflettere incantesimo (Sop): L'occhio centrale di uno spectator produce continuamente l'effetto *riflettere incantesimo* entro un cono lungo 45 metri che si diparte dalla fronte della creatura. Per il resto funziona esattamente come l'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 13° livello e può riflettere un incantesimo di qualsiasi livello al round. Ad ogni round lo spectator può decidere quando ricorrere a questa capacità.

Affine dei Beholder, spectator

Creare cibo e acqua (Sop): Come un'azione di round completo, uno spectator è in grado di ricorrere alle sue quattro antenne oculari per *creare cibo e acqua* come l'incantesimo omonimo, producendo nutrimento sufficiente a sfamare otto creature di taglia Media.

Volare (Str): Il corpo di uno spectator è per natura capace di fluttuare. Può così volare come se ricorresse al relativo incantesimo alla velocità di 9 metri (manovrabilità buona). Il poter fluttuare garantisce inoltre alla creatura un effetto permanente di *caduta morbida* con un raggio di azione personale.

Spostamento planare (Sop): Uno spectator accecato non è più in grado di sorvegliare il suo tesoro e si rifugia allora su un altro piano di esistenza per guarire. Questa capacità somiglia all'incantesimo *spostamento planare* ma agisce solo sullo spectator. Una volta guarita dalla cecità, la creatura fa ritorno.

guardiano del crocevia

Folletto Enorme (Incorporeo)
Dadi Vita: 16d6+32 (88 pf)
Iniziativa: +1 (Des)
Velocità: 6 m, volare 12 m (perfetta), nuotare 6 m
CA: 11 (-2 taglia, +1 Des, +2 deviazione da Carisma)
Attacchi: Tocco incorporeo +9 mischia
Danni: 1d12
Faccia/Portata: 3 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Evoca satiro
Qualità speciali: Incorporeo, telepatia, qualità da guardiano
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +11, Vol +16
Caratteristiche: For -, Des 13, Cos 15, Int 15, Sag 18, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +6, Ascoltare +17, Comunicazione Segreta +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +12, Conoscenze (natura) +8, Decifrare Scritture +5, Intimidire +9, Leggere Labbra +9, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +17, Percepire Inganni +15, Raggirare +5
Talenti: Abilità Focalizzata (Ascoltare), Abilità Focalizzata (Conoscenza delle Terre Selvagge) Abilità Focalizzata (Osservare), Abilità Focalizzata (Percepire Inganni), Schivare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 16-32 DV (Mastodontico)

Un guardiano del crocevia è uno degli effetti di un incantesimo *creare crocevia e sentieri nascosti*. L'unico suo scopo è quello di sorvegliare il crocevia a cui è preposto (per i dettagli completi, si veda alla sezione "Crocevia e sentieri nascosti", nel Capitolo 4). Se un guardiano viene ucciso, il crocevia che proteggeva smette di funzionare come punto di partenza e, se il punto a cui conduceva è ancora funzionante, il guardiano che si trova laggiù può permettere alla gente di passare, ma si tratterà da quel momento in poi di una via a senso unico.

combattimento

I guardiani dei crocevia cercano di evitare qualsiasi combattimento. In caso di pericolo ricorrono alla loro capacità di evocare un satiro.

Evoca satiro (Str): Una volta al giorno, un guardiano del crocevia può tentare di evocare 1d3 satiri con flauti con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità dura 1 ora.

Incorporeo: Un guardiano del crocevia può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o superiori, o magia, con una probabilità del 50% di ignorare

un qualsiasi danno inflitto da fonte corporea. Se lo desidera è in grado di passare attraverso gli oggetti solidi e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Telepatia (Sop): I guardiani possono instaurare una comunicazione telepatica entro 30 metri con qualsiasi creatura avente un linguaggio.

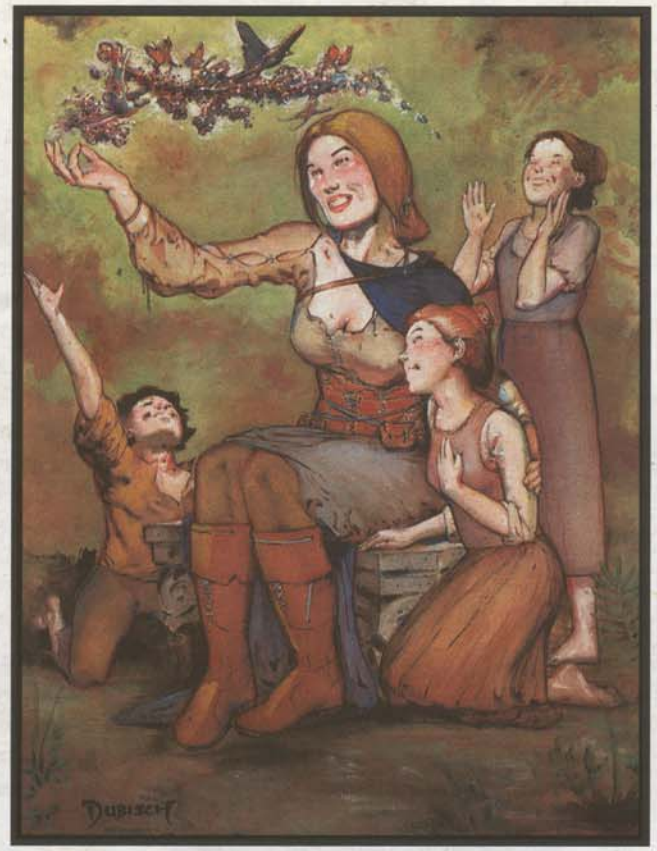
Qualità da guardiano: I guardiani devono tenersi entro una distanza di 15 metri dal crocevia che proteggono.

Il magister

(archetipo)

Il Magister è il mago scelto dalle divinità della magia per incoraggiare un uso sempre più diffuso dell'Arte a Faerûn e per promuoverne la disponibilità e l'utilità.

Il Magister di solito è un anacoreta, evita la pubblicità e il contatto diretto con altri potenti esseri nel mondo. Non perché la carica di Magister sia una maledizione o perché chi ne è insignito minacci gli altri, ma semplicemente perché molti maghi ritengono che ottenerne la carica implichi che il precedente Magister debba essere tolto di mezzo, di conseguenza il Magister è costretto a difendersi ingaggiando continuamente inutili battaglie magiche.



Il Magister

Il Magister non porta nessun segno distintivo che lo faccia individuare come qualcosa di diverso da un normale mago. La maggior parte delle persone ritiene che si diventi Magister uccidendo chi detiene quella carica. Mentre in passato un Magister perdeva la sua posizione se veniva sconfitto nel duello con un altro mago, Azuth si è dato da fare perché la procedura di selezione cambiasse, ritenendo che quel metodo fosse troppo caotico e che fin troppi Magister di talento fossero andati perduti per la cupidigia di incantatori rivali. Adesso l'Eletto di Azuth nomina i Magister, e uno solo tra essi viene scelto dal Signore degli Incantesimi in persona, perché sia il campione della magia.

Se un Magister rimane ucciso in combattimento per mano di un altro, raramente avviene adesso che Azuth permetta al vittorioso sfidante di assumerne il titolo. Comunque, se qualcuno rintracciasse e sfidasse ad un duello magico non mortale un Magister, per provare la propria competenza nel lancio di incantesimi e la propria abilità nello scovare un Magister nonostante le precauzioni che questi ha sicuramente preso, Azuth ne rimarrebbe senza dubbio colpito e potrebbe ricompensare lo sfidante indipendentemente dal risultato del duello. Molti di questi individui sorprendentemente pieni di risorse sono divenuti, nel corso dei secoli, gli Eletti di Azuth.

Creature non morte non possono divenire Magister, né lo possono quanti sono posseduti da un'entità divina. Qualsiasi duello magico comporta che il Magister osservi le regole standard, e non è ammessa alcuna interferenza esterna e la magia di Azuth scoraggia completamente qualsiasi tentativo di ingerenza.

Può esserci un solo Magister alla volta. Se abbandona la propria carica (volontariamente o perché sconfitto in un duello magico non mortale), un Magister può scegliere di servire le divinità della magia in altri modi, ad esempio divenendo un oggetto magico senziente, oppure rinascendo come una persona particolarmente dotata nella magia. Alcuni scelgono di riunirsi ai ranghi degli Eletti di Azuth.

Quando un individuo accetta i poteri del Magister, tutti gli esseri in grado di lanciare incantesimi arcani percepiscono un fremito nella Trama e sanno che la carica è passata di mano, anche se non conoscono l'identità del nuovo Magister. Nello stesso istante, in tutti i templi di Mystra, Azuth e Savras compare una manifestazione del simbolo del Magister, che poi si trasforma nel sigillo della persona che ha assunto la carica. L'apparizione svanisce dopo 10 minuti. Per decreto di Mystra, il suo clero non può rifiutarsi di rivelare l'identità di un nuovo Magister dietro confacente pagamento (di norma oggetti magici per il valore di 10.000 mo). In un tempio di Mystra, Azuth e Savras al Magister non può essere rifiutata la guarigione né un posto in cui riposare.

Come risultato dell'aver accesso a secoli di conoscenze magiche possedute dal precedente Magister, come pure a quegli incantesimi assicurati dalle divinità della magia, si suppone che il libro degli incantesimi di un Magister contenga tutti gli incantesimi da mago e stregone elencati nel *Manuale del Giocatore* e nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS. Inoltre, il Magister ha a disposizione molti rari incantesimi, inclusi quelli spesso connessi ad un particolare mago od organizzazione magica. Solo se ha ottenuto il permesso da parte di chi ha messo a punto i suddetti preziosi incantesimi, il Magister può farne partecipi altri.

Illustrazione di Michael Dubisch

Generare un magister

Il "Magister" è un archetipo che può aggiungersi a qualsiasi incantatore arcano (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "personaggio"). Esso fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative, tranne quando diversamente specificato. Stregoni e maghi specialisti divengono raramente dei Magister, dal momento che la quantità

e il tipo di incantesimi che possono imparare sono limitati (questo è valido ancor più per gli stregoni che per i maghi).

Qualità speciali: Il Magister mantiene tutte le qualità speciali del personaggio, più quelle elencate qui di seguito.

Generosità arcana (*Sop*): Il Magister ha l'incarico di promuovere e incrementare l'uso della magia nel mondo, per cui ogniqualvolta dona un oggetto magico che ha creato personalmente, oppure insegna a qualcuno un nuovo incantesimo, ottiene PE pari a 1/2 del costo in PE di quell'oggetto (considerare l'insegnamento di un nuovo incantesimo alla stregua di donare una pergamena dello stesso incantesimo).

Questo bonus non si ottiene per oggetti o incantesimi che distruggono o assorbono la magia (quali ad esempio *dissolvi magie, campo di trasformazione energetica* oppure *disgiunzione di Mordenkainen*). Molti Magister hanno creato una propria eredità lasciando provviste segrete di libri degli incantesimi od oggetti magici laddove individui dal grande potenziale magico potranno trovarli.

Epurazione magica (*Sop*): Quando un personaggio diviene un Magister, tutte le maledizioni, effetti di charme e altri incantesimi o effetti che lo condizionavano vengono rimossi. Il nuovo Magister inoltre può immediatamente avvalersi di un *teletrasporto* per una destinazione sicura in cui rimanere indisturbato fino ad un massimo di dieci giorni, per apprendere di più circa i doveri che comporta la sua nuova carica. Il nuovo Magister è protetto da una resistenza agli incantesimi pari a 50 e da *guardia di ferro superiore*, anche se queste protezioni svaniscono dopo 1d4+3 mesi, la prima, e dopo nove giorni la seconda.

Scudo di Mystra (*Str*): Il Magister è immune a tutti gli incantesimi ed effetti di ammaliamento e ai poteri psionici, e acquista inoltre un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti magici.

Vista del mago (*Str*): Il legame di un Magister con la Trama gli consente di percepire entro un raggio di 18 metri le zone di magia selvaggia o quelle di magia morta, un eventuale lancio di incantesimi, *portali* ed effetti magici ancora in corso. La loro percezione è automatica e non richiede concentrazione. La "vista del mago" opera anche quando il Magister è in stato di incoscienza (risvegliandolo se qualcosa di nuovo accade).

Capacità magiche: Il Magister può usare a volontà *caduta morbida* (automatico), *lettura del magico, levitazione, visione del vero*; 6 volte al giorno *camminare sull'acqua, porta dimensionale*. Può inoltre lanciare un incantesimo, uno per ogni livello dal 1° al 9°, come capacità magica una volta al giorno; questi incantesimi vengono selezionati nel momento in cui assume la nuova carica e non possono essere più cambiati.

Vuoto mentale (*Sop*): Il Magister è costantemente protetto da un incantesimo *vuoto mentale* intensificato (10° livello).

Immunità agli incantesimi (*Sop*): Il Magister è immune ad un incantesimo, uno per ogni livello dal livello 0 al 9°, come se fosse protetto da *immunità agli incantesimi*. Questi incantesimi vengono selezionati nel momento in cui assume la nuova carica e non possono essere più cambiati. Il Magister è inoltre immune ad ogni forma di scrittura magica (quali ad esempio *glifo di interdizione, rune esplosive, sigillo del serpente* e *simbolo*), inoltre la sua presenza non ne attiva gli effetti.

Passo del Magister (*Sop*): Il Magister è in grado di attraversare qualsiasi barriera magica di livello non superiore al 6°, come se non esistesse. Ma questa sua azione non distrugge comunque la barriera.

Incantesimi focalizzati (*Sop*): Il Magister lancia tutti gli incantesimi come se possedesse il talento Incantesimi Focalizzati per tutte le scuole.

Infondere (*Mag*): Funziona come *infondere capacità magiche*, tranne per il fatto che il Magister può infondere in un bersaglio qualsiasi incantesimo preparato (o incantesimo conosciuto, nel caso di uno stregone). Questa capacità costa al Magister 1 punto ferita permanente per ogni utilizzo effettuato.

Sintonizzazione nominale (*Sop*): Il Magister è in grado di udire il suo nome o il suo titolo pronunciati in qualsiasi parte del mondo, e le nove parole che ne seguono. Si fa inoltre un'idea della direzione e della distanza di chi le ha proferite. Considerare questa capacità come un effetto di divinazione di 9° livello.

Sigillo del Magister (*Sop*): Il Magister, come quasi tutti i potenti maghi, possiede un suo sigillo personale, ma può anche usare quello ufficiale di Magister. Qualsiasi altra creatura che provasse a scrivere tale sigillo in modo indelebile (non, per intenderci, tracciandolo in aria o sulla sabbia) dovrà effettuare due tiri salvezza sulla Volontà (ciascuno con CD 25) per negare *cecità* e *regressione mentale* (rispettivamente) della durata di dieci giorni.

Preparazione rapida (*Sop*): Al Magister occorrono solo 10 minuti, e non un'ora, per preparare incantesimi.

Resistenza agli Incantesimi: 20.

Abilità: Essendo in grado di attingere ad un archivio di conoscenze messo a sua disposizione dalle divinità della magia, il Magister ottiene un bonus di circostanza +10 a tutte le prove di Conoscenze (arcane) e Sapienza Magica.

Clima/Terreno: Lo stesso del personaggio.

Organizzazione: La stessa del personaggio.

Grado di Sfida: Lo stesso del personaggio +4. Il Magister è un potente avversario, supportato da diverse divinità della magia.

Tesoro: Lo stesso del personaggio.

Allineamento: Lo stesso del personaggio.

Avanzamento: Lo stesso del personaggio.

esempio di magister

Talatha Vaerovree era, fino a non molto tempo fa, una maga poco nota di Innarlith, città edificata sulla spiaggia più orientale del Lago dei Vapori. Nonostante avesse ricevuto un'ottima istruzione nell'Arte, conduceva una tranquilla esistenza, traendo gioia dalle passeggiate per le valli e le colline intorno alla sua casa. Era una persona piuttosto riservata, dedita allo studio dell'Arte. Manifestava una certa propensione alla manipolazione della magia, benché non ne fosse consapevole. Quando il suo mentore, Onlagar Blurnwood, morì di una malattia devastante, proseguì da sola gli studi, senza rendersi conto che i suoi progressi erano notevoli.

Infine fu notata da Azuth e Mystra e quando venne il momento di nominare il nuovo Magister, entrambi furono d'accordo che l'Arte non avrebbe potuto trovare in Talatha una servitrice migliore. Contemporaneamente, su ordine di Mystra, Azuth si preoccupò che fosse chiaro per maghi e

stregoni che le regole per diventare un Magister erano cambiate. Questo ha reso la vita di Talatha un po' meno difficile, anche se certi incantatori non hanno prestato credito agli annunci dei sacerdoti di Azuth e hanno sfidato la nuova Magister ad un duello magico. Fino ad oggi, la padronanza dell'Arte della maga si è sempre dimostrata superiore, ma Talatha non ama simili gare e desidera essere lasciata in pace.

Il sigillo del Magister

Trascorre i suoi giorni girovagando per i Reami, istruendo quanti vogliono apprendere l'Arte. Ha visto le meraviglie di Halruaa, conversato con alcuni dei grandi Maghi del Nord e assistito a meraviglie che aveva soltanto sognato. Ha imparato molto sul mondo che la circonda, ma sarebbe la prima ad ammettere che le rimane ancora tanto da capire. Ovunque vada, chi la incontra percepisce immediatamente che si tratta di una persona prediletta dalle divinità. Ed in effetti è esattamente così.

Talatha Vaerovree di Innarlith: Umana Mag 17/Acm 3: GS 24; Umanoide Media (umana); DV 20d4+40; pf 97; Iniz +7; Vel 9 m; CA 18 (a contatto 18, colta alla sprovvista 15); Att +13 mischia (1d4+4/19-20, *pugnale+2*) oppure +11 attacco di contatto in mischia oppure +12 attacco di contatto a distanza; AS capacità magiche; QS capacità speciali da Arcimago, capacità del Magister; AL NB; TS (contro gli incantesimi aggiungere +2 per lo scudo di Mystra) Temp +8, Rifl +9, Vol +16; For 15, Des 17, Cos 15, Int 22, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Alchimia +16, Ascoltare +9, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +36, Conoscenze (dei piani) +16, Conoscenze (natura) +11, Conoscenze (religioni) +11, Diplomazia +13, Intrattenere +6 (a discrezione del DM), Nuotare +6, Orientamento +8, Osservare +9, Percepire Inganni +8, Professione (cuoca) +9, Sapienza Magica +36, Scrutare +24; Controincantesimo Migliorato, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantatore Prodigio - Mago, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Padronanza degli Incantesimi (*analizzare dweomer, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvere superiore, protezione dagli incantesimi, spostamento planare, teletrasporto senza errore*), Scrivere Pergamene, Sensi Acuti,

Qualità speciali: Capacità del Magister: generosità arcana, scudo di Mystra, vista del mago, capacità magiche (ciascuna 1 volta al giorno): *dardo incantato, individuazione dei pensieri, dissolvi magie, creazione minore, teletrasporto, contingenza, desiderio limitato, simbolo, imprigionare; permanente* continuo *vuoto mentale*; immunità agli incantesimi: *dardo incantato, ragnatela, palla di fuoco, tempesta di ghiaccio, giara magica, carne in pietra, desiderio limitato, labirinto, fermare il tempo*; passo del Magister; Incantesimi Focalizzati; infondere; sintonizzazione nominale; sigillo del Magister; preparazione rapida; RI 20; bonus di circostanza +10 alle prove di Conoscenze (arcane) e Sapienza Magica. Capacità dell'Arcimago: potenza degli incantesimi +1, maestro di controincantesimi, maestro delle forme.

Proprietà: Pugnale+2, anello di rigenerazione, bastone di tuoni e fulmini, anello di protezione+5.

Incantesimi preparati (4/6/6/6/5/5/5/5/4/4; CD 20 + livello dell'incantesimo): 0—*individuazione del magico, lettura del magico, prestidigitazione, riparare*; 1°*armatura magica, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, dardo incantato, movimenti del ragno, spruzzo colorato;* 2°—*forza straordinaria, individuazione dei pensieri, luce diurna, protezione dalle frecce, sfera infuocata, vedere invisibilità;* 3°—*blocca persone, fulmine, linguaggi, palla di fuoco, respirare sott'acqua, volare;* 4°—*globo minore di invulnerabilità, metamorfosi, tempesta di ghiaccio, tentacoli neri di Evard;* 5°—*blocca mostri, cono di freddo, muro di forza, regressione mentale, teletrasporto;* 6°—*analizzare dweomer, catena di fulmini, dissolvere superiore, immagine proiettata, sguardo penetrante;* 7°—*esilio, parola del potere: stordire, spada di Mordenkainen, teletrasporto senza errore, visione;* 8°—*labirinto, metamorfosi di un oggetto, protezione dagli incantesimi, simbolo;* 9°—*disgiunzione di Mordenkainen, evoca mostri IX, fermare il tempo, trasformazione.*

Libro degli incantesimi: Tutti gli incantesimi da mago e da stregone di tutti i livelli.

mago spettrale

(archetipo)

Un mago spettrale è un incantatore arcano non morto, che vive per magia una non vita, talora per sua scelta, altre volte no. Incorporeo e capace solo di interagire, con grande difficoltà, con il mondo corporeo, un mago spettrale mantiene tutte le capacità che aveva in vita e vi ricorre per punire quanti osano oltraggiare la sua esistenza di non morto.

Un mago spettrale ha pressoché lo stesso aspetto che aveva da vivo, il che lo rende subito riconoscibile a quanti gli erano vicini. Sul suo viso si notano gli orrori della non morte e il suo aspetto è stanco e provato. Anche nella sua forma incorporea trasporta gli stessi oggetti magici che aveva al momento della sua morte, anche se non si tratta più di veri e propri oggetti.

I maghi spettrali possono essere creati attraverso l'incantesimo *creare non morti superiori* lanciato da un chierico che sia almeno di 16° livello.

generare un mago spettrale

Il "mago spettrale" è un archetipo che può aggiungersi a qualsiasi incantatore arcano (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "personaggio"). Il tipo della creatura cambia in "non morto (incorporeo)". Esso fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali del personaggio, tranne quando diversamente specificato qui di seguito.

Dadi Vita: Aumentano a d12.

Velocità: 9 m, volare 9 m (buona).

CA: Un mago spettrale, come qualsiasi creatura incorpo-

Illustrazione di Rob Lazzaretti

rea, ha un bonus di deviazione pari al suo bonus di Carisma (minimo +1).

Attacchi: Il mago spettrale non può effettuare normali attacchi fisici ma ottiene un attacco di tocco incorporeo al suo normale bonus di attacco base a cui si somma il suo modificatore alla Destrezza.

Danni: L'attacco di tocco incorporeo di un mago spettrale non infligge alcun danno ma causa la paralisi (vedi sotto).

Attacchi speciali: Un mago spettrale mantiene tutti gli attacchi speciali del personaggio (tranne quelli che non possono essere usati dagli essere incorporei, come per esempio lottare). In più acquista un attacco di tocco incorporeo paralizzante. I tiri salvezza hanno una CD di 10 + 1/2 DV del mago spettrale + il suo modificatore di Carisma.

Paralisi (*Sop*): Una creatura toccata da un mago spettrale deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere paralizzata per un numero di round pari ai Dadi Vita del mago spettrale.

Qualità speciali: Un mago spettrale mantiene tutte le qualità speciali del personaggio (tranne quelle che non possono essere usate dagli essere incorporei), più quelle elencate qui di seguito, acquisendo inoltre il tipo del non morto (incorporeo).

Manipolazione corporea (*Sop*): Un mago spettrale è in grado di manipolare gli oggetti materiali come azione standard. Questa capacità è limitata a quello che può essere realizzato con un incantesimo *mano magica*. Ciò consente al mago spettrale di usare componenti materiali per gli incantesimi e di sfogliare le pagine di un libro degli incantesimi così da essere in grado di prepararli. Il mago spettrale deve essere in contatto con l'oggetto per poter ricorrere a questa capacità, per cui deve toccare le componenti che desidera usare per lanciare quell'incantesimo che ne abbisogna. Ciò gli permette anche di usare oggetti magici che per funzionare non necessitano di essere indossati.

Legame con gli oggetti (*Sop*): Un mago spettrale ha un legame magico con gli oggetti che trasportava al momento della sua morte. È in grado di percepirne, come azione standard, l'esatta ubicazione. La maggior parte dei maghi spettrali ricercano e raccolgono le loro proprietà materiali, sorvegliandole con cura maniacale.

Follia (*Str*): Ogni volta che un mago spettrale inizia un combattimento, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15). Se non riesce a superarlo, diventa folle 1d4 round più tardi come se il trauma del combattimento lo spingesse oltre i limiti del raziocinio. Questa follia agisce esattamente come l'incantesimo *confusione* e dura 10 round.

Resistenza allo scacciare (*Str*): Un mago spettrale ha resistenza allo scacciare +2.

Aura innaturale (*Sop*): Tanto gli animali selvatici, quanto quelli domestici, sono in grado di percepire la presenza innaturale di un mago spettrale ad una distanza di 9 metri. Non si avvicineranno di propria volontà entro questa distanza e verranno presi dal panico se costretti a farlo.

Caratteristiche: Essendo una creatura non morta (incorporea), un mago spettrale non ha punteggio di Forza né di Costituzione.

Abilità: Un mago spettrale riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi, Intimidire e Orientamento. Per il resto ha le stesse abilità del personaggio.

Talenti: Posto che non avesse già questi talenti in vita, il mago spettrale ottiene Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento e Sensi Acuti.

Clima/Terreno: Lo stesso del personaggio e sotterranei.
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5).
Grado di Sfida: Lo stesso del personaggio +2.
Tesoro: Lo stesso del personaggio.
Allineamento: Sempre malvagio.
Avanzamento: Un mago spettrale non può acquisire livelli di classe, ma può ottenere Dadi Vita pari al suo originario livello di classe (avanzando di livello come non morto).

Illustrazione di Carl Critchlow

Mago spettrale

esempio di mago spettrale

In questo esempio si considera come creatura base un mago umano di 5° livello.

Mago spettrale
Non morto Medio
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 9 m, volare 9 m (buona)
CA: 13 (contatto 13, colto alla sprovvista 11)
Attacchi: Tocco incorporeo +4 mischia
Danni: Paralisi
Attacchi speciali: Paralisi, incantesimi
Qualità speciali: Non morto, incorporeo, manipolazione corporea, legame con gli oggetti, follia, resistenza allo scacciare +2, aura innaturale
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For -, Des 14, Cos -, Int 16, Sag 12, Car 13
Abilità: Alchimia +7, Ascoltare +2, Cercare +5, Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +7, Diplomazia +3, Intimidire +9, Nascondersi +9, Orientamento +9, Osservare +3, Sapienza Magica +11
Talenti: Combattere alla Cieca, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Focalizzato Superiore (Invocazione), Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi territorio e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Come il personaggio
Allineamento: Neutrale malvagio
Avanzamento: 6-10 DV (Medio)

combattimento

Il tiro salvezza sulla Tempra contro la paralisi di questo mago spettrale ha una CD di 13.

Proprietà: Pergamena di *ragnatela*, pergamena di *confusione*, pergamena delle *palle di fuoco* (2), *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di cura ferite gravi*, *bracciali dell'armatura+1*, *mantello della resistenza+1*. In quanto creatura incorporea, non può usare le pozioni, i bracciali e il mantello.

Incantesimi preparati (4/4/3/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo oppure 17 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di invocazione): 0—*individuazione del magico, lampo, luci danzanti, scossa elettrica**; 1°—*contrastare elementi, dardo incantato, immagine silenziosa, sonno*; 2°—*ariete**, *ragnatela, vampa di Aganazzar***; 3°—*nube maleodorante*.

Libro degli incantesimi: 0—tutti quelli del *Manuale del Giocatore* più *scossa elettrica** 1°—*armatura magica, caduta morbida, colpo accurato, contrastare elementi, dardo incantato, disco fluttuante di Tenser, identificare, immagine silenziosa, movimenti del ragno, sonno*; 2°—*ariete**, *fiamma perenne, grazia felina, polvere luccicante, ragnatela, vampa di Aganazzar***; 3°—*dissolvi magie, evoca mostri III, nube maleodorante, palla di fuoco*.

*Indica un incantesimo presentato in questo manuale.

**Indica un incantesimo presentato nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS.

Progenie criptica

Illustrazione di Carlo Arellano

progenie criptica
(archetipo)

Una progenie criptica è un tipo di non morto che si viene a creare quando una persona disperata ricorre all'incantesimo *non morte dopo la morte* per evitare la morte vera e propria. Questi esseri di solito si mettono alla ricerca dei propri uccisori e tornano poi alle loro precedenti attività (anche se quanti hanno accesso ad una magia potente, come quella di *resurrezione*, potrebbero desiderare di ritornare al loro stato di vita normale).

Una progenie criptica somiglia superficialmente alla forma che aveva in vita, ma la sua pelle è di un grigio pallido e gli occhi sono malevoli e orlati di rosso. Reca le ferite che ne hanno causato la morte, magari coperte da indumenti, che possono essere guarite attraverso l'energia negativa.

Una progenie criptica può essere originata anche da un cadavere attraverso un incantesimo *creare non morti superiori* lanciato da un chierico che sia almeno di 18° livello.

generare una progenie criptica

La "progenie criptica" è un archetipo che può aggiungersi a qualsiasi creatura vivente (d'ora in avanti ci si riferirà a quest'ultima col termine di "creatura base"). Il tipo di creatura cambia in "non morto" e fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Dadi Vita: Aumentano a d12.

CA: Una progenie criptica acquista un bonus all'armatura naturale (vedi la tabella sotto). Se la creatura base possiede già un bonus naturale, usare quello con il valore più alto.

Dadi Vita	Armatura naturale
1-4	+1
5-8	+2
9-12	+3
13-16	+4
17+	+5

Qualità speciali: Una progenie criptica mantiene tutte le qualità speciali della creatura base più quelle elencate di seguito, acquistando inoltre il tipo del non morto.

Resistenza allo scacciare (Str): La progenie criptica ha una resistenza allo scacciare +2.

Caratteristiche: Essendo una creatura non morta, una progenie criptica non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: Una progenie criptica riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Intimidire. Per il resto ha le stesse abilità della creatura base.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base e sottosuolo.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Generalmente malvagio. Pochi esseri non malvagi si sottomettono volontariamente all'incantesimo *non morte dopo la morte* o divengono creature non morte.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

esempio di progenie criptica

In questo esempio si considera come creatura base un guerriero mezzorco di 8° livello.

Progenie criptica
Non morto Medio
Dadi Vita: 8d12 (52 pf)
Iniziativa: +7 (+1 Des, +2 Occhi Aperti +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 6 m
CA: 21 (contatto 11, colto alla sprovvista 20)
Attacchi: *ascia grande+1* +14/+9 mischia oppure arco corto perfetto +10/+5 a distanza
Danni: *ascia grande+1* 1d12+9; arco corto perfetto 1d6
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione, qualità dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 13, Car 6
Abilità: Addestrare Animali +0, Artigianato (fabbricare armature) +2, Cavalcare +4, Intimidire +0, Nuotare +6, Osservare +2, Saltare +10, Scalare +10
Talenti: Arma Focalizzata (ascia grande), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (ascia grande), Estrazione Rapida, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Occhi Aperti, Specializzazione in un'Arma (ascia grande)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Lo stesso del personaggio
Allineamento: Caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

combattimento

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danni massicci.

Proprietà: Corazza di bande+2, ascia grande+1, amuleto d'ambra dei parassiti (millepiedi mostruoso Enorme) *mantello della resistenza+1, piume di Quaal (uccello),* arco corto, 20 frecce perfette.

scalamagdrion

Drago Grande
Dadi Vita: 10d12+30 (95 pf)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 4,5 m, volare 12 m (scarsa)
CA: 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale)
Attacchi: Morso +13 mischia, 2 artigli +8 mischia, 2 ali +8 mischia
Danni: Morso 2d6+4, artiglio 1d8+2, ala 1d6+2
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali: Squarciare 2d8+6
Qualità speciali: Immunità al freddo, immunità al fuoco, silenzio, riflettere incantesimo
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +9, Vol +8
Caratteristiche: For 19, Des 14, Cos 16, Int 9, Sag 12, Car 9
Abilità: Ascoltare +13, Conoscenze (arcane) +9, Muoversi Silenziosamente +12, Osservare +13, Scalare +14
Talenti: Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo freddo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 11-18 DV (Grande); 19-26 DV (Enorme)

Scalamagdrion

Lo scalamagdrion è una grande creatura simile ad un drago argentato con rilevanti qualità anti-magia.

Può raggiungere i 36 metri di lunghezza, ha scaglie grigie e occhi verdi, ali possenti e una lunga coda prensile dotata di lunghe escrescenze ossee. A prima vista è facile confondere uno scalamagdrion col giovane adulto di un drago d'argento.

Gli scalamagdrion parlano il Draconico, ma hanno pure un loro proprio linguaggio silenzioso che si basa sui movimenti della bocca, delle ali e degli artigli, in pratica un linguaggio draconico dei segni.

combattimento

Per loro natura, gli scalamagdrion sono piuttosto audaci e aggressivi. Se sono a guardia di un libro magico (vedi sezione "Società degli scalamagdrion", sotto), si lanciano in combattimento senza alcuna esitazione, preferendo di norma attaccare per primi i guerrieri e gli altri specialisti del combattimento in mischia, contando contemporaneamente sulla propria capacità di riflettere gli incantesimi per difendersi dagli attacchi magici.

Squarciare (Str): Se uno scalamagdrion colpisce con entrambi i suoi artigli ghermisce il corpo dell'avversario lacerandogli le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+6 danni aggiuntivi.

Immunità (Str): Gli scalamagdrion sono immuni al fuoco e al freddo.

Silenzio (Sop): Questa capacità replica in maniera continua gli effetti dell'omonimo incantesimo, centrato sullo sca-

Illustrazione di Carl Critchlow

lamagdrion che può, a sua discrezione, sospenderla.

Riflettere incantesimo (Sop): Questa capacità replica in maniera continua l'effetto dell'omonimo incantesimo avente come bersaglio lo scalamagdrion stesso. A differenza di *riflettere incantesimo*, questa capacità è illimitata (non si esaurisce mai).

società degli scalamagdrion

Le prime notizie relative a queste creature si ritrovano in un libro magico dal titolo *Scalamagdrion*. Tra i tanti incantesimi ivi descritti, si trova un'unica illustrazione raffigurante una creatura somigliante ad un drago. Si tratta per l'appunto di uno scalamagdrion. Se la si osserva attentamente ci si rende conto che la creatura dell'illustrazione si muove. Infatti, la pagina in cui si trova la figura non è altro che un *portale* che conduce ad un piano o ad un luogo in cui risiedono gli scalamagdrion. Secondo la leggenda, qualsiasi utilizzo non autorizzato del suddetto volume evoca uno scalamagdrion guardiano. Pare che esista una maniera simile per prendere contatto con una di queste creature e assicurarsi i suoi servigi, ma si tratta di un segreto che solo pochissimi conoscono.

Qualche volta quanti sono in grado di avere uno scalamagdrion quale addetto ai libri di magia, si riferiscono a tali creature anche con l'appellativo di "Guardiano del Tomo". Quando non sono impegnati a dare la caccia ad aspiranti ladri di libri magici, gli scalamagdrion abitano in un vasto reticolo di caverne, che probabilmente si trova sotto il Grande Ghiacciaio, anche se forse si tratta di uno spazio extradimensionale distinto. Se invece fa la guardia ad un libro di magia, solo lo scalamagdrion preposto a tale compito è in grado di attivare in quel libro il *portale* collegato ad esso; diversamente l'illustrazione rimane una normale raffigurazione. Quando riescono a sconfiggere un ladro che ha impunemente tentato un furto, gli scalamagdrion trasportano l'armatura tolta all'avversario sconfitto attraverso il portale.

indice analitico

Nota: Per le voci menzionate in più di una pagina, il numero di pagina in **grassetto** indica dove si trova la descrizione principale.

Abbai Abbathor 53
Abbathor 53
Abbazia della Verità Accecante 54
acciaio di ghiaccio 176
acciaioscuro 175
acquisizione di incantesimi migliorata (mago di gilda) 36
Adamantio 175
Aerdrie Faenya 29
Aglarond 3, 67
Alamanther 134
Alaundo il Veggente 6
Alta Brughiera 179
alta magia elfica 13
Alustriel 56
amaratha 172
Amn 47
anelli 143
Angharradh 29
Ao 4, 11
Arandur 175
arcanabula 170, 171
Archveult 11
area dell'incantesimo potenziata (mago della guerra) 37
argento 176
armatura, magica 134
armi pesanti 177
armi, magiche 136
armi, pesanti 177
Arpisti, gli 28, 29, 30, 50
Arte, l' 8
artefatti 166
Artigianato (abilità) 20
Arvoreen 149
assassino, incantesimi 68
Aumentare Evocazione (talento) 21, 38
Aumentare scorta (canalizzatore del fuoco magico) 23
Azuth 5
Bacca rossa spina di Helm 178
Bacino di Eldath (benedizione) 39
Baldur's Gate 59, 65
Bane 142
bardi e crocevia 46
bardo, incantesimi 68
Bastone di Silvanus (benedizione) 39
bastoni 147
beholder spectator, affine 180
beljuril 173
benedizione (sacerdote Arpista) 40
Beshaba 95, 106
Blingdenstone 141
Bosco dei Nove Cavalieri, crocevia 46
Bosco delle Spine 46
Bosco delle Spine, crocevia 46
Legno Weir 179
Brannoch 56, 58
Brughiere dei Troll 173
Caccia, la 48
Caligarde 11
Calimshan 11, 46, 48
campicelli di funghi esplosivi 43
campo anti-magia 162
canalizzatore del fuoco magico 23
Cantlowe, crocevia 46
Catena di Orsraun 46
Cavaliere Rosso 88
Cercare (abilità) 20
Chauntea 4, 30
Chessenta 67
chierico, incantesimi 69
circoli druidici 48
Clangeddin Silverbeard 84
classi di prestigio 23
colpire l'etereo (incantatrix) 31
commercio di oggetti magici 64
congegni dell'artefice 28
conoscenza della natura (viandante mistico) 41
Conoscenze (arcane) (abilità) 20
Conoscenze (religioni) (abilità) 20
conoscenze arpiste 34, 40
Controincantesimi Reattivi (talento) 21
Controincantesimo Migliorato (talento) 36
Corellon Larethian 8, 29, 50
Cormanthor 140
Cormanthyr 6
Cormyr 40, 46, 51
Corni Tempestosi 136
corona di fuoco (canalizzatore del fuoco magico) 25
corpo senza tempo (viandante mistico) 41
Corte Elfica 47
Costa della Spada 174
Costa della Spada Settentrionale 174
crocevia 44
crocevia delle cime dell'eremita 46
Culto del Drago 38, 47
Cuore di Lliira (benedizione) 39
Cyric 7
danza armonica (danzatore magico) 26
danza confondente (danzatore magico) 27
danza del sonno (danzatore magico) 26
danza estasiante (danzatore magico) 26
danzatore magico 25
Deep Sashelas 8
Deneir 29, 50
Deserto Calim 46
Desolazione di Teshyllal 46
Desolazione Sconfinata 14
Desolazioni, crocevia 46
Deviare Frecce (canalizzatore del fuoco magico) 25
diamante 173
Disattivare Congegni (abilità) 21
Discernimento di Oghma 34, 39
dissolvere focalizzato (mago di gilda) 36
dissolvere superiore 169
dissolvi magie 138, 144, 148, 152, 153, 163, 164, 166
dlarun 176
dono del fuoco magico 21
Dove Falconhand 151
Draghi Purpurei 144
Dragomare 53
druido, incantesimi 70
duello magico 14
duergar 8
effetto ombra (gnomo artefice) 29
Eldath 39, 47, 50
elementalista del fuoco 13
elementalista dell'acqua 13
elementalista dell'aria 12
elementalista della terra 12
Elminster 93
eludere (danzatore magico) 26
Erevan Ilesere 39
Escludere Materiali (talento) 21
esploratore Arpista, incantesimi 71
esplosione rapida (canalizzatore di incantesimi) 24
Evermeet 138
Falsificare (abilità) 21
famiglio (viandante mistico) 41
Fenmarel Mestarine 39
ferro febbrile 176
Festa della Luna 49
fiera di magia 60
Foresta del Re 46, 51
Foresta di Confine 118
Foresta di Mir 47
fossa del destino 44
frammento lunare 173
Fulcro di Herkemon 46
fuoco lunare 17
fuoco magico 17, 23
Gaerdal Ironhand 89
gemma di fiamma 173
gemme sintoniche 13
giacinto 173
giada tombale 173
Gilda Arcana di Silverymoon 60
gilde dei maghi 59
gilde dei ranger 48
gloria del divino (viandante mistico) 41
gnomo artefice 27
Gond 88, 94
Grande Crepa 139

Grande Foresta 47
Grande Ghiacciaio 155
Grande Mare 50
Grazia di Mystra (benedizione) 34, 39
Grimori 170
Grimwald 11
guardia nera, incantesimi 72
guardiano, crocevia 45
guardiano del crocevia 181
guarigione migliorata
(canalizzatore del fuoco magico) 24
Halaster 48
Halruaa 6
Hanali Celanil 8
hathran, incantesimi 73
Hellgate Keep 47
Helm 51
High Dale 50
Hizagkuur 176
Horus-Re 156
identificazione migliorata
(maestro alchimista) 32
Ilmater 159
Ilneval 50
Imaskar 11
Incantatrix 30
Incantesimi Ampliati (talento) 21, 37
Incantesimi Tematici (talento) 21
Incantesimo spezzare incantamento
(mago della gilda) 36
Iscrivere Rune (talento) 20
Isis 8
Isole Moonshae 56
Isole Nelanther 179
jasmal 173
Jergal 119, 120
Kara-Tur 12
Karsus 5
Kelemvor 78
Khelben Arunsun 3
Kossuth 13
L'Ultimo Desiderio
del Marinaio 50, 52
Labelas Enoreth 29, 50
lacrima del re 173
lacrima rossa 173
Laduguer 8
Laeral Silverhand Arunsun 136
Lago dei Draghi 53
Lago di Vapore 46, 49
lampo di fuoco 173
Lantan 23, 47
Lathander 53
legno crepuscolare 176
legnoscuro 178
libro degli incantesimi 170
Lliira 29, 50
Loviatar 105
Luiren 139
Luna Oscura 33
Luogo di Ilneval, il 50
Lurue 162
Luthcheq 67
maelstrom di fuoco
(canalizzatore di incantesimi) 25
maelstrom mistico 42
maestro alchimista 31
maghi commercianti 66
Maghi Rossi (di Thay) 67
Magia della Trama d'Ombra
(talento) 21
magia delle gemme 13, 41
magia elementale 12
Magia Insidiosa (talento) 10
magia morta 9
magia runica 17
magia selvaggia 10
Magia Tenace (talento) 22
Magister (archetipo) 182, 183, 184
Magister, il 5, 60, 61
mago Arpista 33
mago della guerra del Cormyr 36
mago di gilda di Waterdeep 34
mago e stregone, incantesimi 73
mago spettrale (archetipo) 184, 185,
186
mago, incantesimi 73
mago-killer 37
Malar 156
Maniero di Broadleaf 56
Mare delle Stelle Cadute 13, 47
Maschere della Notte 54
Mask 54
Membro della gilda
(mago di gilda di Waterdeep) 35
Mescere Pozioni (talento) 32, 41
metallo vivente 177
metamagia istantanea (incantatrix) 31
metamagia migliorata (incantatrix) 31
Mezzanotte 4
Mielikki 29, 50
Milil 29, 50
Mithral 177
Montagne Galena 42
Monte Blaarrbi 42
Moradin 139
Mulhorand 6, 8
Myrkul 5
Mystra 4, 6, 10, 14, 28, 33, 47, 50,
154, 169
Mystryl 4, 9
Myth Adofhaer 47
Myth Drannor 47
Myth Dyraalis 47
Myth Glaurach 47
Myth Iiscar 47
Myth Lharast 47
Myth Nantar 47
Myth Ondath 47
Myth Rhynn 47
Myth Unnohyr 47
mythal 47
Narfell 11, 14
Nchaser 11
Netheril 5, 6, 8, 11
Nulathoe 11
Nykkara, crocevia 46
Occhio di Deneir (benedizione) 39
oggetti magici, autoidentificanti 134
oggetti magici, creazione 172
oggetti magici, Trama d'Ombra 172
oggetti meravigliosi 149
Oghma 29, 50
olio dei fiori Felsul 178
ombra elfica 167, 168
Ondathel 47
opale 174
opale d'acqua 174
opale di fuoco 174
opale nero 174
orblen 174
orda Tuigan 40
organizzazioni antimagia 67
origine (di un incantesimo) 68
orl 174
oro 177
paladino, incantesimi 76
pantheon drow 99
Passo di Mielikki (benedizione) 39
Periodo dei Disordini, il 5
Piazza Vietamagia (a Suzail) 42
Picchi del Tuono 173
pietra del ladro 174
pietrascudo 172
platino 178
polle magiche 19, 36
polvere fatata 178, 179
Potere, il 8
pozione superiore
(viandante mistico) 41
pozioni 143
progenie criptica (archetipo) 186, 187
prototipo (gnomo artefice) 29
Radiosità di Selûne 39
Radura della Danza, la 50
Rafforzare incantesimo (talento) 22
rame 178
ranger, incantesimi 76
Rashemen 140
Raumathar 11, 14
ravenar 174
resistenza agli incantesimi 10, 19, 40
resistere allo charme
(viandante mistico) 41
ricacciare (incantatrix) 31
Rillifane Rallathil 29
Rinsaldare lo spirito (incantatrix) 31
risucchiare oggetto carico
(canalizzatore del fuoco magico) 23
risucchiare oggetto permanente
(canalizzatore del fuoco magico) 24
risucchiare oggetto (incantatrix) 31
roccia nebbiosa 179
Roccia della Sentinella 51
Roccia di Arn, crocevia 46
rubino 174

rubino a stella 174
sacerdote Arpista 39
Sala della Bruma del Mattino 53
Sala dell'Acqua Alta 52
salvataggio (gnomo artefice) 29
Sapienza Magica (abilità) 21
Savras 5, 6
Scalamagdrion 187, 188
scintille 43
scuole bardiche 56
Sehainine Moonbow 29, 50
Selûne 4, 6, 12, 17, 29, 47, 50
Sembia 141
Set 8
Shandril Shessair 38
Shar 6
Shoonach 48
Siamorphe 131
sicurezza (per un tempio) 50
Silvanus 29, 50
Silverymoon 48, 56, 60
simbolo di morte di Bane 125
simbolo di perdita di incantesimi 125
Simbul, la 135
Sintonizzare Gemme (talento) 22
smeraldo 175
Solonor Thelandira 29, 50
Sorriso di Tymora (benedizione) 39
Sostituzione Energetica (talento) 22
Sottomonte 48
specializzazione in una scuola (incantatrix) 31
spectator 180
streghe di Rashemen 140
Sune 53
Suzail 42
Szass Tam 7
Talos 7
Tempus 143, 173
Teoria arcana (mago arpista) 34
Terre Cadute, le 61
Teziir 53
Thay 7, 13, 67
Thoth 8
tiri salvezza migliorati (mago-killer) 38
torcia di chiomanera 178, 179
Torm 136, 140, 141
Trama d'Ombra, la 7, 10
Trama, la 4, 8, 9, 13, 14, 15, 33, 38, 47
tumuli dei folletti 43
Tymora 29, 50
Tyr 54, 55
Ulutiun, l' 155
Uncino di Herald 48
Utilizzare Oggetti Magici (abilità) 21
Valkur 52
vedere l'etereo (incantatrix) 31
Velsharoon 7
verghe 145
viandante mistico 40
vipera celestiale 97
vipera immonda 97
vipere 97
Voce di Milil (benedizione) 39
volare (canalizzatore del fuoco magico) 25
Waterdeep 5, 19, 26, 27, 46, 52
Waterdeep, crocevia 46
Waukeen 53
Westgate 54, 65
Xvim 159
zaffiro 175
zaffiro a stella 175
zaffiro nero 175
Zakhara 6
zalantar 178
Zendalure 175
Zhentarim 67

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - Sede Legale: 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande?
Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il nostro sito internet
www.25edition.it

Scopri il Potere e Conosci l'Arte

La Magia pervade Faerûn. Questo manuale esplora i segreti nascosti della magia presente nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®. Dalla storia della magia alle varianti magiche (includendo le gemme magiche, il fuoco magico e il duello magico), dalle creature magiche ai luoghi di potere, fino alle opzioni avanzate per la creazione di oggetti magici, questo volume contiene tutte le informazioni necessarie ai Dungeon Master e ai giocatori che utilizzano personaggi incantatori nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS.

- Più di 200 nuovi incantesimi
- Circa 200 nuovi oggetti magici
- 11 nuove classi di prestigio

Per utilizzare questo accessorio, è necessario essere in possesso del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER*, del *Manuale dei Mostri* e dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede Legale: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web **www.25edition.it**

ISBN 88-8288-047-8

9 788882 880477

Prezzo: € 29,95