



DIFENSORI della FEDE

Una Guida per Chierici e Paladini



Rich Redman e James Wyatt

INDICE

Introduzione	4
Cosa c'è e cosa non c'è in questo libro	4
Come usare questo libro	4
Capitolo 1: Chierici e Paladini	5
Giocare un chierico in modo efficace	5
Guarigione	5
Scacciare	5
Chierici malvagi e non morti	5
Divinazione	6
La divinazione e il DM	6
Chierici in combattimento	7
Armi	7
Armature	7
Incantesimi	7
Avanzamento	7
Giocare un paladino in modo efficace	8
In cosa eccellono i paladini	8
Armi	9
Armature	9
Il Codice	9
Il Codice e il DM	9
Tattiche	10
Incantesimi del paladino	10
Scacciare	11
Doveri	12
I doveri e il DM	12
Avanzamento	12
Cavalcature speciali	12
Cavalcature speciali alternative	13
Cavalcature vecchie o a riposo	14
Cavalcare un drago	14
Addestrare un drago	15
Mantenere un drago	15
Perdere un drago	15
Autorità e cavalcature	15
Gregari draghi	15
Draghi come cavalcature speciali	16
Incanalare energia	17
Incanalare energia e allineamento neutrale	17
Intervento divino	17
Conversione	19
Abilità	19
Nuove abilità di Artigianato e Professione	19
Stesse abilità, nuovi usi	19
Nuovi talenti	19
Talent virtuali	19
Talent divini	19
Oggetti sacri	21
Oggetti magici	23
Capitolo 2: Chiese e Organizzazioni	28
Il ruolo delle chiese	28
Unirsi alla chiesa	28
Struttura della chiesa	28
Come usare questo capitolo	28
Missioni per la chiesa	29

Contatti all'interno della chiesa	29
Sostegno della chiesa	29
Le chiese e le altre organizzazioni	30
Legale buono	30
Neutrale buono	31
Il Solarium (Tempio di Pelor)	31
Caotico buono	33
Legale neutrale	34
Il Mausoleo (Tempio di Wee Jas)	35
Neutrale	36
Caotico neutrale	37
Legale malvagio	38
Neutrale malvagio	38
Caotico malvagio	39
La Coppa di Sangue (Tempio di Erythnul)	40
Lame della giustizia	41
La casa della morte	42
Una casa della morte	43
Consiglio delle spade	45
Coltelli Ghignanti	46
Ordine del calice	46
Osservatori stellari	47
Cenacolo di Monte Baden	48
Condurre il tempio	50
Spese	50
Entrate	51
Attività della chiesa	52
Chierici avventurieri	53

Capitolo 3: Classi di prestigio	54
Cacciatore consacrato	54
Cacciatore di morti	52
Cavalieri del Calice	54
Cavaliere del circolo intermedio	59
Gli Osservatori Stellari	59
Contemplativo	60
Esorcista sacro	62
Inquisitore	64
Maestro del Sudario	65
Oracolo divino	67
Evocare non morti	67
Ospedaliere	69
Pugno sacro	71
Sacerdote-guerriero	73
Sacro liberatore	75
Templare	77

Capitolo 4: Magia divina	80
Nuovi incantesimi da chierico	80
Nuovi incantesimi da paladino	80
Nuovi incantesimi da druido	81
Nuovi incantesimi da ranger	81
Domini di prestigio	81
Nota sul Potere Concesso	82
Nuovi incantesimi	85

Appendice: Chierici mostruosi	97
Le divinità dei Draghi	99
Le divinità dei Giganti	99
Esterni e Signori Elementali	100

TABELLE

1-1: Cavalcature speciali (Paladini di taglia media)	14
1-2: Cavalcature speciali (Paladini di taglia Piccola)	14
1-3: Capacità speciali da cavalcatura del paladino	15
1-4: Gregari draghi	16
1-5: Talenti	20
1-6: Oggetti sacri	22
1-7: Capacità speciali delle armature e degli scudi	27
1-8: Armature e scudi specifici	27
1-9: Armi	27
1-10: Verghe	27
1-11: Oggetti meravigliosi	27
3-1: Cacciatore consacrato	55
3-2: Cacciatore di morti	57
3-3: Cavaliere del Calice	58
3-4: Cavaliere del circolo intermedio	59
3-5: Contemplativo	61
3-6: Esorcista sacro	62
3-7: Inquisitore	65
3-8: Maestro del sudario	66
3-9: Oracolo divino	68
3-10: Ospedaliere	69
3-11: Pugno sacro	72
3-12: Sacerdote-guerriero	74
3-13: Sacro liberatore	76
3-14: Compagno celestiale	77
3-15: Templare	78
A-1: Divinità mostruose	100



PLAYTESTER

Playtesters: James B. Alan, Chris A. Altnau, Brandy L.S. Antill, Todd Antill, Pedro Barrenechea, Gregg W. Belcher, Kurt Benshoof, Scott Bernacchi, Robin Bernacchi, Randy S. Bishop, Jennifer J. Blanchard, Jeffrey C. Boles, Stephanie Boles, Shannon Bourke, Anthony Boyer, John Brewer, Rodney Brica, Gorm Brunso, Eirik Bull-Hansen, Joseph B. Campbell, Nicholas Canu, Joe Carl, Mac Chambers, Edward A. Chavers II, Brad K. Christensen, Carol Clarkson, John Compton, Daniel Cooper, David L. Cooper, Wesley E. Cummins III, Eric T. Dahlen, Randy Doherty, John W. Dorman, Lily A. Douglas, Scott A. Dunphy, Keith Dussell, Christian Duus, Andrew G. Eggleston Sr., Robert Ehmann, Gerald A. Emert Jr., Jerry Emert, Mark Erhardt, Helge Furuseth, Riccardo D. Gocio, John Hagel, Jamie A Hall, Geoff M. Hancock, Bethany A. Hansen, Michele A. Hernandez, Adolfo J. Herrera, Craig B. Hindle, Daniel Hodges, Stanley T. Hodges, Olav B. Hovet, Paul J. Huck, Rhonda L. Hutcheson, James Jacob, Seth Johnson, Caleb Johnson, Doug A. Justice, Rose B. Justice, Kon Kabilafkas, Brett Kaufhold, Brandon Kaya, Andrew Kennedy, Peter Kral, Christopher J. Krall, Kurt K. Macholeth, Paul A. Mackley II, Catie A. Martolin, Brian Miller, David Moore, Timothy W. Moore, Steven Mounts, Ken Mowrey, Barrett Moy, Karen L. Murphy, Andrew Nelson, Bill Nicholson, James Norton, Brian Ogaard, Patrick L. O'Hagan, Sherry L. O'Neal-Hancock, Seth Owings, Chris Perkett, Weston Peterson, Brandon Plunkett, Ryan M. Puckett, Thomas Refsdal, Jennifer A. Rhines, James A. Rickey, Michelle Rooney, Curry Russell, Tony J. Scalise, James L. Simon, Michael J. Simonds, William N. Simonds, Ray Sindyla, Kelly Y. Smith, Scott M. Smith, Bryan K. Snell, Marc J. Soderberg, Dustin Stacey, Jordan P. Stauss, Christian Stenerud, Daniel Stone, Steve Swan, Keith C. Talbot, Jeffrey Thetford, Thomas Thompson, Alice E. Twing, Jared W. Twing, Donald Unger, Circe Verba, Jeff P. Ward, Tim White, Joshua Winters, Ronald A. Woodson, Andrew G. Zambrzycki, Chris Zantides



INTRODUZIONE

Lo scontro finale tra il bene e il male è la cosa più emozionante tra tutti gli elementi del fantasy. I chierici e i paladini hanno un ruolo fondamentale in questa battaglia. Gli altri personaggi si impegnano duramente nel combattimento, ma sono i chierici e i paladini a infondere nei cuori dei loro alleati la determinazione e la fierezza. Che la gloria e l'onore ammantino le spalle di quei pochi favoriti dagli dei: i chierici e i paladini!

Tra le undici classi di personaggi disponibili nel *Manuale del Giocatore*, il chierico e il paladino iniziano entrambi le loro carriere di avventurieri con una serie di capacità divine che li proteggono dai tipici pericoli che attendono chi ha scelto la loro via. Sopravvivono combinando il proprio talento marziale con gli incantesimi e le capacità divine che gli dei hanno concesso loro, e questa combinazione li rende i signori indiscussi della vita e della morte. Le divinità e i demoni sono il loro pane quotidiano e l'impegno religioso, la forza di volontà e le capacità di comando sono i loro strumenti principali. I chierici e i paladini non possono tuttavia affidarsi solamente alla bravura nelle arti marziali per raggiungere i loro scopi: devono farsi strada nel mondo usando compassione, riflessione e coraggio.

Tenendo bene a mente questa verità, questo libro esaminerà approfonditamente le due classi di personaggi. Le informazioni qui contenute permetteranno ai giocatori di sfruttare al massimo le potenzialità e il divertimento che derivano dall'interpretare un chierico o un paladino.

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

Tutto il materiale contenuto nei *Difensori della Fede* è nuovo ed è basato sulla nuova edizione del gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Sono presenti nuovi talenti, nuove regole e nuove classi di prestigio, assieme a consigli utili su come sfruttare al meglio il chierico e il paladino.

Nulla di quanto scritto in questo volume sostituisce o contraddice le regole e le informazioni riportate nel *Manuale del Giocatore*. Questo supplemento è stato ideato per aggiungersi alle regole del *Manuale del Giocatore* e degli altri manuali base, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

Il libro e le nuove regole in esso contenute forniscono opzioni, e non restrizioni di gioco per D&D. Il DM può scegliere di usare ciò che preferisce, modificare quello che ritiene necessario e ignorare il resto. I giocatori devono chiedere al loro DM il permesso di poter utilizzare gli elementi di questo libro nella loro campagna. I DM possono usare le regole, le classi e gli oggetti magici sia per i personaggi giocanti che per quelli non giocanti.

COME USARE QUESTO LIBRO

Questo libro aiuterà il giocatore a personalizzare i propri chierici e paladini. Mentre il *Manuale del Giocatore*



fornisce tutte le informazioni necessarie per creare un nuovo chierico o un nuovo paladino di 1° livello. *Difensori della Fede* permette al giocatore di rendere diverso il personaggio, di ampliare il raggio delle sue capacità e di migliorare il ruolo che riveste nel gruppo di avventurieri di cui fa parte. Nella creazione del personaggio, la *Guida alla Nascita degli Eroi* si rivelerà una risorsa preziosa per definire e fornire dettagli al passato e alla vita del personaggio prima che intraprendesse questa carriera emozionante e pericolosa.

Le informazioni contenute in questo volume sono destinate sia ai giocatori che al DM, e tutto il materiale è valido sia per i PG che per i PNG. I luoghi che vengono menzionati fanno riferimento al mondo di D&D descritto nell'*Atlante di D&D*. Quei DM che fanno uso di altre ambientazioni o campagne devono solo sostituire quei nomi con altri di loro scelta.

Il Capitolo 1 illustra i punti di forza di entrambe le classi e presenta una serie di nuovi talenti ideati per agevolare i chierici e i paladini in quella che è la loro specialità: condurre.

Il Capitolo 2 descrive una chiesa specifica per ognuno degli allineamenti esistenti e altre organizzazioni a cui i paladini e i chierici potrebbero unirsi nel corso della campagna. Un'organizzazione simile si rivela utile in molti modi: genera un senso di cameratismo con personaggi simili al proprio, offre al personaggio ulteriori mezzi di sostentamento e fornisce spunti per avventure al personaggio e a tutto il gruppo.

Il Capitolo 3 illustra nuove classi di prestigio per permettere ai giocatori di creare chierici e paladini rari o insoliti.

Il Capitolo 4 elenca una serie di nuovi incantesimi disponibili sia per i chierici che per i paladini.

CAPITOLO 1: CHIERICI E PALADINI

Questo capitolo esplora in dettaglio le classi del chierico e del paladino: descrive le loro caratteristiche, abilità, talenti ed equipaggiamento e introduce alcuni nuovi oggetti magici.

GIOCARRE UN CHIERICO IN MODO EFFICACE

La scelta degli incantesimi e delle capacità speciali si prestano a vari ruoli importanti che il chierico potrebbe svolgere in un gruppo di avventurieri. Ovviamente, dagli incantesimi curativi del chierico spesso dipende la vita di tutto il gruppo. La capacità di scacciare i non morti è qualcosa che si rivela sempre utile. E quando gli incantesimi sono finiti e i nemici non sono dei non morti, la competenza del chierico nelle armature pesanti e nelle armi semplici lo rendono comunque una forza da non sottovalutare. Le divinazioni del chierico possono essere decisive nelle scelte del gruppo di fronte a una nuova avventura, e i suoi agganci con la chiesa e con la divinità prescelta possono fornire un aiuto fondamentale o addirittura un intervento divino. L'energia impiegata per scacciare i non morti, inoltre, può anche essere incanalata in altri usi.

Guarigione

Gli incantesimi curativi del chierico fanno la differenza tra la vita e la morte di un gruppo, specialmente ai livelli più bassi, quando i punti ferita sono una risorsa rara e preziosa. Dal momento che i chierici buoni possono scambiare gli incantesimi preparati con incantesimi di guarigione, non è affatto necessario preparare una lunga lista di incantesimi di *cura* (anzi, si potrebbe perfino rinunciare a sceglierli!).

Per evitare tuttavia di dover scambiare ogni incantesimo preparato in precedenza con una magia di guarigione, il chierico può suggerire al gruppo di effettuare un investimento in qualche oggetto magico che possa alleggerire le sue responsabilità riguardo gli incantesimi di guarigione. Le *pozioni di cura ferite leggere* si rivelano particolarmente utili in quei casi in cui è il chierico a cadere e nessun altro è in grado di lanciare un incantesimo di guarigione. Le pergamene di *cura ferite leggere*, e quelle dei relativi incantesimi più potenti, sono meno costose delle pozioni (dal momento che solo alcune classi possono usarle). Anch'esse sono un buon metodo per migliorare i propri poteri curativi (i druidi, i paladini oltre il 4° livello, i bardi e i ladri dotati di Utilizzare Oggetti Magici sono a loro volta in grado di leggere le pergamene).

Quando la compagnia disporrà di un po' di denaro in più, richiedere l'acquisto di una *bacchetta di cura ferite leggere* è un modo eccellente di fornire incantesimi di guarigione aggiuntivi allo stesso costo di una pozione (e in più, le bacchette possono essere usate anche dai bardi, dal momento che *cura ferite leggere* è presente sulla loro lista di incantesimi). Naturalmente, se il chierico

è dotato dei talenti per la creazione di oggetti magici, può creare egli stesso gli oggetti che intende usare.

L'abilità *Guarire*, particolarmente ai livelli più bassi, in cui gli incantesimi come *rimuovi malattia* e *neutralizza veleno* non sono ancora disponibili e gli incantesimi di guarigione sono limitati, può rivelarsi un'aggiunta estremamente utile al proprio repertorio. Usandola è possibile stabilizzare personaggi morenti, accelerare la guarigione naturale dei compagni feriti e agevolare la negazione dei danni da veleni e malattie. Ai livelli più alti l'abilità diventa meno utile, ed è consigliabile utilizzare i propri punti abilità per altre voci.

Scacciare

Scacciare i non morti è una delle capacità più valide del chierico e uno dei fattori chiave che lo distingue dagli altri incantatori. I non morti sono assai difficili da attaccare con efficacia, specialmente quando i personaggi sono ai livelli più bassi, e a volte farli allontanare quel tanto che basta per poterli oltrepassare è una risposta più che sufficiente alla loro minaccia.

Per un chierico che si trova ad affrontare frequentemente i non morti si rivela assai utile il talento *Scacciare Extra*. Se si usa il potere di scacciare i non morti solo di tanto in tanto, ovviamente questo talento non è necessario. Questa decisione dipende in gran parte dal tipo di campagna che viene giocata. Alcuni Dungeon Master usano i non morti in gran quantità, mentre altri li usano raramente.

Per le campagne in cui si fa grande uso di non morti, la sezione "Talent" più sotto, presenta alcuni talenti speciali che possono migliorare le capacità del chierico di scacciare i non morti. Un altro ottimo modo di migliorare la propria capacità di scacciare non morti è l'incantesimo *consacrare*, che andrebbe usato subito e assai spesso, se ci si trova ad affrontare dei non morti.

Il chierico può anche usare l'azione di aiutare un altro per assistere un altro chierico o un paladino impegnato a scacciare i non morti. Toccando il personaggio in questione ed effettuando con successo una prova di scacciare (una prova di Carisma) con CD 10, si aggiunge un bonus di +2 alla prova di scacciare (che però non si applica ai danni inferti). Aiutare un altro chierico o un altro paladino è un'azione che viene conteggiata ai fini del numero massimo dei tentativi di scacciare consentiti in un giorno.

Incanalare: Questo è un altro modo di usare i propri tentativi di scacciare i non morti. Si consulti la sezione relativa, più sotto.

Chierici malvagi e non morti

I non morti possono rivelarsi dei preziosi alleati per un chierico malvagio. Mentre i chierici buoni scacciano o distruggono i non morti, i chierici malvagi possono intimidire o comandare i non morti, dissolvere il tentativo di scacciare i non morti di un chierico buono o rafforzare i non morti contro un eventuale tentativo di scacciarli. In combinazione con incantesimi come *animare morti* o *creare non morti superiori*, queste capacità rendono i chierici malvagi assai più temuti dei maghi necromanti.

Mentre la capacità di scacciare i non morti di un chierico buono li allontana, intimidire i non morti li

rende più facili da uccidere. Mentre i non morti tremano terrorizzati, i compagni di un chierico malvagio possono assalirli e usufruire di un bonus di +2 ai loro tiri per colpire senza temere alcuna rappresaglia. I non morti più intelligenti potrebbero scegliere di contrattare e di offrire i loro servizi a quei chierici malvagi abbastanza potenti da intimidirli ma non abbastanza da comandarli. Di certo, il chierico non dovrebbe mai fidarsi di un vampiro senza avere un paletto di legno a portata di mano, ma simili alleanze possono rivelarsi proficue per entrambi, finché durano.

Comandare i non morti permette a un chierico malvagio di livello da medio ad alto di avere al suo servizio una squadra di servitori e di guardie del corpo completamente fedeli, o addirittura un'unica, potente creatura non morta come devoto gregario. I non morti comandati possono eseguire molte imprese sgradevoli per un chierico malvagio, che vanno dai lavori più degradanti al respingere un gruppo di avventurieri ficcanaso.

Se un chierico malvagio fa ripetuto uso di *animare morti*, scoprirà che le capacità di dissolvere lo scacciare o di rafforzare i non morti si rivelano assai utili quando i non morti in questione si scontrano faccia a faccia con gli intrusi. Un esercito di non morti composto da scheletri e da zombi non reggerà a lungo contro un chierico buono dotato di Scacciare Extra. Rafforzarli si rivela un'ottima misura preventiva per quei non morti che si trovano in posizioni chiave, mentre dissolvere lo scacciare può vanificare i danni che un chierico buono potrebbe generare.

I chierici malvagi possono mettere a buon uso i talenti speciali descritti nella sezione "Talent". Ogni talento elencato che fa riferimento allo scacciare i non morti vale anche per intimidirli, comandarli, rafforzarli o dissolvere uno scacciare su di loro. Scacciare Potenziato è un talento particolarmente utile per rafforzare i non morti, dal momento che migliora la prova di scacciare diminuendo il danno relativo, che nel caso del rafforzamento non esiste.

Divinazione

Incantesimi come *presagio* e *divinazione* permettono al chierico di contemplare per un istante il futuro. Se il DM fa uso dei suggerimenti riportati nelle descrizioni degli incantesimi, il giocatore deve sapere che interpretare i risultati della divinazione potrebbe rivelarsi un'impresa ardua. Il chierico del gruppo deve familiarizzare con i dettagli di ogni incantesimo di divinazione che è in grado di lanciare, in modo da potersi districare almeno tra alcuni dei dettagli più oscuri che dovrà leggere.

Le divinità buone solitamente incaricano un celestiale minore di rispondere agli incantesimi di divinazione di livello più alto, come ad esempio *divinazione* e *comunione*. Usare questi incantesimi si rivela per il chierico un modo per contattare i servitori della propria divinità. Inoltre, questi incantesimi risultano molto meno meccanici se il DM interpreta il servitore che interviene per rispondere alle domande.

Anche se il chierico non ha accesso a potenti magie di divinazione, potrebbe comunque essere in grado di fare appello a potenze superiori per ottenere informazioni o rivelazioni. Farlo equivale più o meno a una preghiera di aiuto in battaglia (vedi "Intervento divino"). Se il DM ha

deciso che per il bene dell'avventura il chierico deve ricevere una rivelazione divina, il giocatore può suggerire un messaggero celestiale come un modo appropriato per trasmettere l'informazione richiesta. Il messaggero potrebbe apparirgli in sogno, oppure potrebbe assumere le spoglie di un comune mortale.

La divinazione e il DM

Di base, il verificarsi di un incontro schiacciante (come viene inteso nella *Guida del DUNGEON MASTER*; un incontro il cui livello è di cinque o più livelli superiore al livello del gruppo) dovrebbe essere rappresentato come una grave sventura. Una sfida o un incontro molto difficile (di un LI compreso tra il livello del gruppo e 4 livelli superiori) dovrebbe essere indicato da una sorte alterna: il gruppo dovrà superare una sfida ma potrebbe uscirne vincitore e ottenere le relative ricompense. Se il DM sa che un incontro si rivelerà particolarmente impegnativo, il risultato potrebbe ancora essere "sventura". Gli incontri più facili (con un LI inferiore al livello del gruppo) potrebbero essere indicati come "ventura" se offrono la possibilità di ricompense da ottenere, o come "niente", dal momento che né la sfida né la ricompensa risulteranno significative per il gruppo.

Esempio: Jozan vuole sapere quali pericoli lo attendono all'interno di un tempio in rovina di Erythnul. Al 3° livello può lanciare *presagio* per sapere se entrare nel tempio porterà ventura o sventura. Raccoglie due frammenti d'ossa, ognuno contrassegnato da un simbolo di ventura da un lato e di sventura dall'altro. Agitando le ossa nelle mani e mormorando una richiesta di guida a Pelor, lancia le ossa a terra e osserva il risultato.

Il DM sa che Skurge Dwarfbane, un troll barbaro di 3° livello, si è rifugiato all'interno del tempio e che si rivelerà una sfida impegnativa per il gruppo di Jozan (ha un GS di 8). Dopo il tiro dei dadi per determinare se Jozan ottiene una risposta accurata (che viene effettuato con successo), il risultato è semplice: entrambe le schegge segnano "sventura": all'interno del tempio lo attendono solo morte e distruzione.

Jozan e i suoi amici proseguono per la loro strada, ma dopo qualche tempo ritornano, e ora hanno raggiunto il 7° livello. Stavolta Jozan usa *divinazione* nella speranza di ricevere consigli più utili. Bruciando incensi esotici su un apposito braciere, Jozan entra in comunicazione coi servitori celestiali di Pelor.

Skurge è salito al 5° livello nel frattempo, e ha raggiunto un GS di 10. *Presagio* probabilmente indicherebbe sorti alterne, ma *divinazione* è in grado di fornire consigli più dettagliati per affrontare la sfida imminente. Dal momento che le risposte agli incantesimi di *divinazione* vengono normalmente espressi in rime o in enigmi, Jozan potrebbe ricevere un messaggio come "Attento alla rabbia che non muore; servirà un fuoco per estinguerla." Questo suggerisce (senza affermarlo apertamente) che il gruppo dovrà affrontare un barbaro ("la rabbia") che è difficile da uccidere ("che non muore", che sta ad indicare la capacità di rigenerare del troll), ma indica anche un modo per affrontare la minaccia (il fuoco, che vanifica la sua rigenerazione). Sapendo di dover affrontare un barbaro, i membri del gruppo possono preparare incantesimi come *calmare emozioni* e *raggio di indebolimento*, per contrastare i punti di forza del barbaro

(la sua ira e il suo alto punteggio di Forza). Sapendo che il fuoco si rivelerà utile, Mialea la maga prepara immediatamente il suo incantesimo *palla di fuoco*.

Se, per qualche motivo, Jozan e gli altri decidono di non affrontare ancora Skurge, potrebbero tornare all'11° livello, quando Jozan ha guadagnato un livello nella classe di prestigio dell'oracolo divino (descritta nel Capitolo 3) e il potere concesso di vedere il futuro. Nella speranza di ottenere un buon consiglio, Jozan entra in trance e invoca una visione da Pelor.

Skurge ora è un potente barbaro di 8° livello (GS 13), una sfida impegnativa per il gruppo, ma probabilmente alla loro portata. Il DM può immaginare il corso più probabile degli eventi: il gruppo entra nel tempio in rovina, segue un certo sentiero e affronta Skurge nell'antico santuario. Jozan ha una visione che mostra il potente troll emergere dalla *palla di fuoco* di Mialea scrollandosi di dosso i danni ricevuti. Il troll balza su un altare in rovina e fa roteare la sua ascia grande verso Tordek, mentre Lidda lo aggira per un attacco al fianco. Reagendo con una prontezza straordinaria, Skurge schiva il colpo di Lidda (la divinità sta ricordando a Jozan che i barbari di alto livello non possono essere attaccati ai fianchi), ma Tordek mette a segno un buon colpo. Anche se Skurge è stato danneggiato dalla *palla di fuoco*, la ferita inferta dal colpo del nano guarisce velocemente...

Riemergendo dalla trance, Jozan offre dei consigli utili ai suoi compagni, anche se non è detto che gli eventi si svolgeranno esattamente come nella visione.

Chierici in combattimento

Il combattimento pone al chierico un dilemma fondamentale: è meglio usare gli incantesimi per distruggere i nemici o per curare gli amici? Normalmente la risposta giusta è entrambi... ed ecco come.

Armi

I chierici normalmente non necessitano di riflettere a lungo sulla scelta dell'arma. Le loro scelte sono assai limitate (possono usare solo armi semplici), a meno che non spendano un talento per imparare ad usare armi esotiche o da guerra. Tuttavia anche nella lista delle armi semplici emergono delle scelte vincenti. La mazza pesante, la morning star e la lancia corta sono le migliori per infliggere danni. Una lancia corta ha lo stesso costo di uno scudo, ma ha i vantaggi di un danno critico migliore e offre la possibilità di opporsi a una carica. Molti chierici, tuttavia, preferiscono gli scudi e le armi a una mano.

I chierici con il dominio della Guerra ottengono gratuitamente competenza nell'uso dell'arma preferita della divinità, quindi raramente si presenta la necessità di usarne una diversa. Persino i chierici privi di quel dominio spesso scelgono l'arma preferita della divinità (come il pugnale di Wee Jas) rispetto a un'altra che potrebbe rivelarsi una scelta migliore (come una morning star). Una morning star sempre a portata di mano non fa mai male, specialmente in quei casi in cui infliggere molti danni si rivela essenziale.

La balestra leggera è una buona scelta per le armi a distanza. Infligge meno danni di una balestra pesante, ma può sparare un colpo ad ogni round.

Un chierico senza una divinità protettrice che scelga

il dominio della Guerra ottiene comunque i benefici di quel dominio. L'arma preferita gratuita della Competenza nelle Armi da Guerra e l'Arma Focalizzata dipendono dal suo allineamento; buono, martello da guerra; malvagio, mazzafrusto (leggero o pesante); legale, spada lunga; caotico, ascia da battaglia; neutrale, qualsiasi arma da mischia semplice o da guerra.

Armature

Il chierico non otterrà molti vantaggi dall'uso di abilità come Scalare o Acrobazia, quindi non esistono molte scuse per rinunciare a indossare una buona armatura. Un chierico morto o morente non è di nessun aiuto ai suoi compagni. Il modo migliore per proteggersi è di indossare un'armatura pesante. Aumentare la protezione anche con incantesimi come *scudo della fede* o *veste magica* non fa mai male.

Incantesimi

Naturalmente, il chierico si rivela ottimamente efficace in mischia brandendo una mazza o una morning star, oppure tirando con una balestra. Ma la sua efficacia può aumentare in modo significativo con l'aggiunta di piccoli incantesimi come *benedizione*, *favore divino* o *incuti paura*. Se esiste la possibilità di usare incantesimi come questi senza il rischio di lasciare compagni feriti a terra per la mancanza di incantesimi di *cura*, questo è un chierico da invidiare... e da temere in battaglia.

Dal momento che il chierico si ritrova spesso nel mezzo della mischia e altrettanto spesso nella necessità di dover lanciare incantesimi di contatto sugli amici che sono nella mischia con lui, deve aspettarsi di effettuare molte più prove di Concentrazione rispetto ad altri incantatori. Vale la pena di spendere un punto abilità ad ogni livello per mantenere la propria abilità Concentrazione al massimo grado, e anche di consumare un talento per scegliere Incantesimi in Combattimento, in modo che i nemici non possano rovinare gli incantesimi di *cura* destinati a salvare la vita di un amico.

Il chierico deve anche pensare a cosa accadrebbe nel momento in cui dovesse cadere in battaglia. Se tutte le possibilità di cura sono compito suo, il gruppo si ritroverebbe in una situazione molto pericolosa e il nemico potrebbe concentrarsi proprio sull'abbattimento del chierico. Ecco perché le pozioni curative in particolare si rivelano una buona idea e sono l'oggetto magico più comune per guarire le ferite in assenza di un chierico. Un'altra buona strategia è l'utilizzo di *infondere capacità magiche* per conferire capacità di guarigione ad altri personaggi nel gruppo, distribuendo tra loro le possibilità di cura. Naturalmente, i bardi e i paladini di livello medio e alto sono in grado di usare bacchette e pergamene di *cura ferite leggere* e hanno quindi una loro capacità di guarigione personale.

Avanzamento

Man mano che il chierico guadagna livelli, deve riflettere con attenzione su come aumentare i punteggi delle caratteristiche, sviluppare le proprie abilità e scegliere i propri talenti. La classe del chierico, dopotutto, è rinomata per la saggezza.

Caratteristiche: Non c'è alcun dubbio: il punteggio di Saggezza deve essere più alto possibile. Per lanciare

gli incantesimi clericali di livello più alto è necessaria una Saggezza pari a 19, quindi è quasi sicuramente necessario assegnare a questa voce i propri punti aggiuntivi man mano che si sale di livello. Carisma e Costituzione sono le seconde scelte, ma distanziate di molto.

Abilità: 1 gradi di Concentrazione non sono mai abbastanza, dal momento che le prove si rivelano sempre più difficili man mano che si affrontano avversari più minacciosi (che infliggono più danni) e che lanciano incantesimi di alto livello. Come si è detto prima, Guarire diventa meno utile man mano che si avanza di livello e le magie curative cominciano ad abbondare. Al 9° livello, è raccomandata la scelta dell'abilità Scrutare (in quanto i chierici possono iniziare a lanciare *scrutare* a quel livello). Arrivati a questo punto, Guarire sarà diventata un'abilità obsoleta.

Talenti: La scelta dei talenti del personaggio dipende principalmente dallo stile della campagna e dai suoi obiettivi personali. In ogni caso, Incantesimi in Combattimento è sempre un'ottima scelta.

Il personaggio potrebbe tentare di specializzarsi nei talenti di metamagia o di creazione oggetto, o scegliere Scacciare Extra e altri talenti relativi allo scacciare i non morti in una campagna in cui questo genere di creature abbondano. Se invece il personaggio preferisce la mischia, potrebbe optare per talenti più orientati verso il combattimento come Attacco Poderoso, Schivare e Maestria (insieme ai talenti che essi richiedono).

I giocatori potrebbero essersi accorti del fatto che non vale la pena applicare talenti come Incantesimi Potenziati e Incantesimi Massimizzati agli incantesimi di cura ferite (cura ferite gravi è infatti mediamente più potente di un cura ferite leggere potenziato e occupa lo stesso slot di incantesimi, e cura ferite critiche è comunque più potente di un cura ferite leggere massimizzato). Se i giocatori decidono di acquisire talenti di questo tipo, dovrebbero usarli per incantesimi che infliggono danni come colpo infuocato. Se colpo infuocato viene potenziato, può infliggere più danni di molti altri incantesimi di 7° livello, anche se parola sacra, blasfemia, dettame e parola del caos rimangono delle ottime alternative. Colpo infuocato, una volta potenziato, può infliggere più danni del suo equivalente di 8° livello, tempesta di fuoco.

GIOCARRE UN PALADINO IN MODO EFFICACE

Chi gioca un paladino generalmente ama le sfide. Molti giocatori scelgono questa classe per la sua estrema efficacia in combattimento. Ma ad altri giocatori (e anche ad alcuni DM) non piacciono i paladini, e di conseguenza questa classe risulta difficile da interpretare. Se fino a questo momento un giocatore ha sempre interpretato guerrieri pronti a menare la spada in qualunque situazione, la dimensione morale del paladino è qualcosa a cui fatterà ad abituarsi. La padronanza delle proprie capacità speciali e la collaborazione con il resto del gruppo sono le chiavi per giocare un paladino in modo efficace.

8 In cosa eccellono i paladini

I paladini possiedono un gran numero di capacità speciali e uniche della loro classe. Il potersi avvantaggiare

di queste capacità è ciò che li contraddistingue, e a volte li pone ad un livello superiore rispetto agli altri membri del gruppo.

Individuazione del male: Normalmente non sono i paladini a fungere da esploratori per il gruppo, ma questa capacità permette loro di accorgersi in tempo dell'avvicinarsi di entità malvagie. A differenza dei chierici, a partire dal 1° livello i paladini possono usare *individuazione del male* a loro piacimento. Anche se il personaggio possiede ottime abilità diplomatiche, potrebbe scegliere di farsi da parte e usare questa capacità non visto, mentre i suoi amici attraggono l'attenzione del soggetto che viene esaminato.

Grazia divina: A causa del loro codice, della loro natura di combattenti e del loro desiderio di affrontare il male faccia a faccia, molto spesso i paladini corrono gravi pericoli. La possibilità di aggiungere il proprio bonus di Carisma ai tiri salvezza fornisce loro un'ulteriore protezione. L'unica cosa importante da ricordare è di assicurarsi che correre in continuazione pericoli inutili non finisca per privare il gruppo del paladino proprio quando ce n'è più bisogno.

Imposizione delle mani: Come nel caso di scacciare i non morti, è meglio riservare questa capacità guaritrice per i momenti in cui il chierico non è disponibile o ha finito gli incantesimi di guarigione. Dal momento che si tratta di una capacità magica, imporre le mani per guarire qualcuno che si trova all'interno di un'area minacciata provoca un attacco di opportunità. Usare invece questa capacità per infliggere danni su un non morto viene considerato come un attacco con un'arma da mischia. I giocatori sono liberi di discutere con il proprio gruppo se riservare questa capacità per la guarigione e affidarsi quindi alla capacità di scacciare per proteggere il gruppo dai non morti, o se usarla per danneggiare i non morti, affidandosi quindi al chierico per guarire il gruppo.

Salute divina: Ci sono molti tipi di mostri in grado di infliggere malattie, e quindi questa capacità non risulta mai superflua. È facile dimenticarsene, dal momento che non richiede alcuna attività cosciente per essere usata, ma i paladini dovrebbero ricordarsi sempre della sua esistenza. Se ad esempio un'epidemia colpisse la nazione, i paladini sarebbero comunque in grado di muoversi liberamente fornendo aiuto e speranza alla popolazione.

Rimuovere malattie: Anche se il paladino non ottiene questa capacità fino al 3° livello, dovrebbe tenerla comunque presente, proprio come salute divina. La sua capacità di aiutare gli altri in questo modo lo rende infatti degno di gratitudine e rispetto da parte del prossimo.

Aura di coraggio: La natura coraggiosa del paladino è sia una benedizione che una maledizione. Nel peggiore dei casi può portare il personaggio ad affrontare nemici che non può sconfiggere. Nel migliore dei casi significa che dopo il 2° livello il paladino e i suoi alleati entro 3 metri non hanno bisogno di preoccuparsi della paura. Bisogna però tenere presente che i nemici che dispongono di armi ad area di effetto cercheranno di cogliere l'occasione e di danneggiare più membri del gruppo in un solo colpo. Il paladino dovrà quindi stare attento ad eventuali segnali in questo senso, in modo da

dare un'opportunità ai suoi compagni di disperdersi e mettersi al sicuro.

Punire il male: Visto che i paladini sono in grado di punire il male solo una volta al giorno, se non sono certi della natura del loro nemico dovrebbero prima usare *individuazione del male*. Non ha infatti senso sprecare questa capacità. Inoltre, usarla su un normale goblin significa sprecare un potere divino; usarla su un adepto goblin è invece tutt'altra cosa.

Armi

Il combattimento in mischia rimane la prerogativa principale dei paladini. Sono in grado di danneggiare i non morti con il semplice tocco, e la loro aura di coraggio permette agli altri di continuare a combattere al loro fianco. L'arma da mischia che prediligono dipende spesso dalla cultura da cui provengono, e non è quasi mai una semplice spada. I giocatori dovrebbero quindi chiedere al loro DM quali armi sono disponibili.

Nessun paladino ben preparato trascura le armi a distanza. Anche se la maggior parte dei paladini lascia l'uso prolungato delle armi a distanza agli altri, alcuni di essi fanno uso di armi da lancio a corta gittata come asce da lancio, giavellotti e lance. Altri scelgono la balestra per attaccare a distanza gli avversari. Spesso, la loro tattica più efficace consiste nello scagliare o fare fuoco una prima volta per poi caricare i nemici che non sono ancora riusciti a coprire la distanza che li separa dal paladino.

Dal 3° livello un paladino dovrebbe possedere una cavalcatura, e quindi anche un'arma per il combattimento in sella, o almeno una lancia da cavaliere. Man mano che la sua esperienza aumenta, va ricordato che il paladino non avrà sempre la possibilità di combattere a cavallo o di caricare. Molti di loro infatti optano per una semplice lancia. La mezza lancia, la lancia corta e il tridente possono essere tutte usate per opporsi a una carica oppure lanciate a seconda della situazione.

Anche se la lancia lunga può essere usata per opporsi a una carica e fornisce anche i (significativi) benefici che derivano dalla sua portata, va ricordato che è un'arma che non può essere lanciata.

Armature

I benefici che derivano dalle armature pesanti non devono essere sottovalutati. Dal momento che i paladini dovranno trascorrere così tanto tempo in mischia, dovranno usare sempre le migliori armature a disposizione. L'agilità e la capacità di manovra in questo caso sono secondarie rispetto alla protezione. I paladini dovrebbero anche cercare materiali speciali che alleggeriscano il peso delle armature e ne riducano l'ingombro. Qualunque cosa riesca ad aumentare la loro mobilità si rivelerà estremamente utile.

Il Codice

Con tutti i vantaggi che comporta lo status di paladino, è difficile essere umili. La tentazione più comune è quella di fare sentire la propria voce, costringere i compagni a seguire la propria linea di condotta e prendere tutta la gloria per sé. Gli altri, quelli che non sono in grado di comprendere il codice dei paladini, possono pensare che esso richieda questo tipo di comportamen-

to (o che questo comportamento ne sia l'inevitabile conseguenza), ma si sbagliano. Un paladino sa che deve guidare gli altri innanzi tutto con il proprio esempio.

Alcuni gruppi possono non trovarsi bene con un paladino, in quanto vogliono lasciare aperte tutte le strade, barare, mentire, e usare tutte le armi a loro disposizione, veleni inclusi. Un paladino sa bene che questi metodi indeboliscono per primo chi li usa e, come qualunque atto malvagio, finiscono per creare conseguenze future che potrebbero rivelarsi dannose.

D'altra parte rifiutarsi di mentire, infrangere i patti o usare il veleno non limita le opzioni del gruppo ad attaccare frontalmente alla luce del giorno. Un paladino è un guerriero esperto, e conosce quindi tattiche estremamente intelligenti: attaccare gli avversari da una direzione inaspettata, attirarli su un terreno sfavorevole, creare opportunità di prenderli su un fianco. È preparato ad affrontare la situazione da un punto di vista tattico, e pronto a chiedere consiglio ai propri compagni, che potrebbero sempre sorprenderlo.

Inoltre, la vocazione che lo spinge ad aiutare chi più ne ha bisogno potrebbe sembrare al prossimo una distrazione, buona soltanto per perdere tempo e per rimandare attività più proficue, come individuare il dungeon più vicino e ripulirlo. Gli alleati del paladino potrebbero sentirsi ridotti a semplici comprimari, se costretti a seguire il suo desiderio di aiutare chi più ne ha bisogno e di punire chi ferisce o minaccia gli innocenti. Questo può diventare un grosso dilemma se ci sono contemporaneamente innocenti in pericolo e una missione che non può aspettare.

Fortunatamente, un paladino non è costretto a raddrizzare tutti i torti del mondo. Quella è una scorciatoia per la pazzia. E inoltre un paladino non può esistere nel vuoto. Se il personaggio non ha un mentore di alto livello, che potrebbe essere un chierico o un superiore all'interno di un cavalierato o di una chiesa, potrebbe chiedere al DM se può averne uno. A quel punto, in caso di problemi sull'interpretazione del codice, può cercare illuminazione da parte del suo mentore nel contesto della campagna.

Infine, un paladino conosce il vero valore della fede. Anche quando le cose non vanno a modo suo, viene guidato da una potenza superiore. Ogni prova che affronta lo rende più forte.

I paladini tendono a evitare di frequentare i personaggi malvagi in tutti i modi. Questo, ad esempio, è un punto sul quale il mentore PNG o il DM dovrebbero fornire

Il Codice e il DM

Un DM dovrebbe essere sensibile alle difficoltà che comporta lo status di paladino, e ai conflitti di interesse che si possono creare nel corso del gioco. Dovrebbe provare ad usare questi fattori per creare opportunità di gioco di ruolo, rimanendo comunque preparato a tirarsi indietro nel caso la cosa cominci a creare problemi. Ad esempio, il DM non dovrebbe mettere una dozzina di popolani in difficoltà davanti ad un paladino che ha una missione da compiere senza chiarire che i popolani in questione fanno parte della missione in questione.

Il codice non dice che i paladini non devono sposarsi, e che devono essere astemi e bacchettoni. I paladini dovrebbero evitare di bere troppo perché questo limita la loro capacità di combattere il male. Allo stesso modo, dovrebbero evitare di usare sostanze che alterino le loro percezioni. La loro dote principale deve essere la moderazione. Ad esempio, giocare eccessivamente d'azzardo può portare ad avere grossi debiti, e alcuni agenti del male potrebbero decidere di usare questi debiti per influenzare un paladino.

Un paladino deve dimostrare innanzitutto fedeltà alla divinità protettrice. Alcune volte, gli interessi di alcune autorità temporali come i re o i suoi superiori nel clero possono entrare facilmente in conflitto con il suo personale senso di giustizia. È comunque meglio introdurre elementi di questo tipo una volta che il giocatore ha preso confidenza con le regole di base della classe e ha già cominciato ad esplorare i suoi elementi di gioco di ruolo.

indizi. Le circostanze potrebbero costringere due personaggi del genere a collaborare per breve tempo, ma il paladino deve tenere presente che si tratta comunque di un'opzione estremamente rischiosa per lui. In questi casi, bisogna soppesare attentamente i potenziali benefici (il successo di un'impresa specifica, la possibilità di redimere un personaggio malvagio e via dicendo) contro la possibilità di venire corrotti a propria volta. Un paladino si trova perfettamente a suo agio in gruppi dove tutti sono distanti al massimo di un allineamento dal legale buono (in altre parole legale buono, legale neutrale e neutrale buono), anche se perfino un personaggio neutrale potrebbe andare d'accordo con lui. Qualunque gruppo tenti intenzionalmente di nascondere ad un paladino la natura malvagia di uno dei suoi membri sta creando una possibilità di scontro pericolosa.

Tattiche

La seguente raccolta di tattiche e trucchi del mestiere potrebbe risultare utile ad un paladino che vuole essere il più efficace possibile.

Avversari volanti: Se il paladino non è in grado di volare, gli attacchi a distanza e gli incantesimi possono essere la sua arma migliore contro gli avversari volanti. Deve innanzitutto cercare copertura dagli attacchi dall'alto. Se non è possibile, deve trovare uno spazio ristretto che costringa il suo avversario ad attaccarlo da una direzione specifica. Se è in grado di volare, deve tenere presente che tutte le normali opzioni tattiche come caricare e attaccare sul fianco sono sempre applicabili.

Troppi avversari: Contro un numero soverchiante di avversari, ritirarsi continuando a combattere è sempre l'opzione migliore. Bisogna combattere un round o due, indietreggiando di 1,5 metri ogni round, e poi mettersi a correre. I personaggi dotati del talento Mobilità sono i più avvantaggiati in queste condizioni di combattimento. Se disponibili, si suggerisce l'uso di borse dell'impedimento, triboli, incantesimi e armi a distanza per scoraggiare eventuali inseguitori.

Avversari dotati di portata: Per avvicinarsi ad un avversario dotato di portata è necessaria una Classe Armatura molto alta. Se il personaggio non la possiede, potrebbe optare per impugnare a sua volta un'arma dotata di portata. Gli incantesimi e le armi a distanza possono fornire copertura e aiuto mentre gli altri provano ad avvicinarsi per entrare in mischia. Se il personaggio possiede un alto punteggio di Destrezza, il talento Mobilità è in grado di fornirgli migliori possibilità di entrare nella portata dell'avversario.

Avversari imbattibili: Bisogna imparare a capire quali battaglie non si possono vincere, e sviluppare abilità e capacità che consentano di uscirne vivi. Considerando la reputazione di coraggiosi che contraddistingue i paladini e il loro ruolo di campioni contro le forze del male, può sembrare un consiglio strano. Di certo diventerà meno necessario man mano che un paladino aumenta di potere e acquisisce esperienza. Ma all'inizio della sua carriera, deve evitare di coinvolgere i suoi compagni in scontri suicidi e provare ad essere più furbo dei suoi nemici.

Avversari non morti: Mentre i chierici dovrebbero tentare spesso di scacciare i non morti, anche ai livelli più bassi, il paladino risulta assai più utile come

baluardo. Visto che i suoi poteri contro i non morti non saranno mai allo stesso livello di quelli di un chierico, il paladino dovrebbe considerare di aiutare quest'ultimo nel suo compito solo se ne ha la possibilità. Per la mischia contro i non morti dovrà tenere pronte le sue armi che infliggono il maggior numero di danni, visto che questo tipo di creature non subisce colpi critici. Dovrà tenere presente che gli attacchi da contatto dei non morti ignorano le armature, e quindi potrebbero risultare utili delle armi dotate di portata o a distanza per tenerli lontani. È probabile che il paladino si trovi nel bel mezzo della mischia, e non sia in grado di usare i propri poteri curativi al meglio. Se si aspetta di incontrare dei non morti, un paladino potrebbe scegliere di equipaggiare altri membri del gruppo con alcuni oggetti speciali che potrebbero risultare utili contro di questo tipo di creature, come acquasanta, acido e borse dell'impedimento.

Incantesimi del paladino

I paladini non hanno bisogno di competere con i chierici quando si tratta di lanciare incantesimi, e in genere non dovrebbero farlo. Una cosa è certa: avranno più bisogno di talenti che li aiutino in combattimento. Anche se *rivela bugie*, *dissolvi il male* e *arma magica superiore* sono disponibili come incantesimi di 3° livello invece che di 4° (come nel caso dei chierici), i chierici sono in grado di accedere a queste magie ad un livello di classe inferiore, e quindi fare un confronto fra le due classi in questo campo non ha senso. Prima di preparare un incantesimo, il paladino dovrebbe quindi discuterne con il chierico del gruppo. Avere a disposizione almeno un duplicato di qualche incantesimo importante può essere una buona idea. Il paladino potrebbe ad esempio decidere di memorizzare gli incantesimi che il chierico ha intenzione di abbandonare in favore di magie curative. D'altra parte, il gruppo potrebbe avere bisogno di un'ampia scelta in fatto di incantesimi, e da questo punto di vista un paladino può sempre essere d'aiuto.

Concentrazione: Un giocatore che interpreta un paladino deve aspettarsi di essere in mezzo alla mischia più spesso di un comune chierico. Nel momento in cui raggiunge il 4° livello (il livello in cui acquisisce la capacità di lanciare incantesimi, sempre che abbia un punteggio di Saggezza di 13 o superiore), potrebbero tornargli molto utili alcuni gradi di Concentrazione, un'abilità molto utile man mano che si avvanza di livello. Tuttavia, visto che la sua utilità principale è in mischia, scegliere il talento Incantesimi in Combattimento normalmente non è necessario.

Divinazioni: Individuazione dei non morti e individuazione del veleno possono risultare utili una volta che il personaggio ha raggiunto il livello necessario (almeno il 4°). Un paladino non è comunque in grado di lanciare l'incantesimo *rivela bugie* fino all'11° livello. E, ovviamente, sarà necessario dover fare i conti con bugie e tradimenti molto prima di allora. Ci sono molti modi di risolvere il problema: un paladino che si fida particolarmente della propria capacità di giudizio potrebbe scegliere l'abilità Percepire Inganni, o potrebbe fidarsi del giudizio dei suoi compagni. *Rivela bugie* è infatti un incantesimo clericale di 4° livello, e quindi un chierico potrebbe essere in grado di lanciarlo una volta raggiun-

to il 7° livello. *Allineamento imperscrutabile*, che potrebbe essere disponibile a partire dall'8° livello, permetterà invece al personaggio di compiere missioni in incognito con maggior efficacia, e di oltrepassare trappole e allarmi che vengono attivati dall'allineamento.

Incantesimi unici: Un paladino possiede anche alcuni incantesimi unici. *Benedire un'arma* diventa disponibile una volta raggiunto il 4° livello (supponendo che il personaggio possieda un incantesimo bonus). Combinare questo incantesimo con il talento Critico Migliorato può dare risultati impressionanti, ma bisogna tenere sempre presente che esistono creature che ignorano i colpi critici. *Guarire cavalcatura* è importante per un paladino che intenda tenere in vita quella cavalcatura speciale che ha tanto faticato per ottenere. *Spada sacra* può essere utilizzato solo dopo il 15° livello (o il 14° se ha un punteggio di Saggezza di 18) e un paladino che si aspetta di affrontare il male dovrebbe senza dubbio prepararlo. Una spada del *sacro vendicatore* è senza dubbio superiore a qualunque altra, e un paladino potrebbe decidere di andare alla sua ricerca o di commissionare la creazione di un'arma del genere.

Bisogna anche ricordare che un paladino non può sostituire tutti i propri incantesimi per la guarigione come potrebbe fare un chierico, per cui è

bene fare la propria scelta con attenzione.

Oggetti: Accompagnare alle proprie capacità di incantatore l'uso di oggetti magici come pozioni e pergamene non dovrebbe diventare una regola. Al personaggio sono stati forniti determinati poteri per una ragione precisa. Se andasse in giro con mucchi di pergamene alla cintola e bandoliere con dozzine di pozioni sembrerebbe uno sciocco. Inoltre, consumerebbe gran parte delle risorse del gruppo. Nella maggior parte dei casi i druidi, i chierici, gli stregoni e i maghi rimangono gli incantatori più potenti del gruppo. Un paladino potrebbe decidere invece di fare l'inverso, distribuendo pozioni, pergamene e oggetti ai membri del gruppo. Questo pone il suo ruolo come incantatore nella giusta prospettiva, e serve a non ridurre drasticamente il potenziale magico del gruppo se un suo membro viene messo fuori combattimento. Sul mercato, una pergamena divina di *rivela bugie* costa solo 700 mo, e potrebbe essere un buon investimento per un gruppo di basso livello. Una *pozione di individuazione dei pensieri* è ancora meno costosa, e con solo 300 mo offre una buona protezione contro i tradimenti. Molti oggetti magici (come una *verga dei sensi acuti*, un *elmo della telepatia* e un *medaglione dei pensieri*) sono in grado di fornire poteri similari.

Scacciare

In questo settore di competenza, un chierico è spesso superiore a un paladino. Anche se un alto punteggio di Carisma può fare la differenza, i chierici tendono ad essere più efficaci nello scacciare i non morti e a progredire più in fretta. Per tutto il resto le due classi sono uguali. Anche se i paladini possono acquisire talenti come *Scacciare Potenziato* e *Scacciare Rapido*, i punti forti di un paladino sono altri.

Quando scacciare: Quando il chierico del gruppo usa per l'ultima volta la sua capacità di scacciare, un paladino deve essere pronto a darsi da fare a sua volta. Se un chierico malvagio nemico del gruppo si sta opponendo al suo tentativo, il paladino deve attaccarlo prima possibile per impedire che neutralizzi i tentativi di scacciare del proprio chierico. Un paladino deve essere sempre pronto a farsi avanti, anche se il chierico non è in grado di scacciare i non morti a causa di effetti magici o del suo stato di incoscienza. Discutere in precedenza una linea d'azione con il resto del gruppo può tornare utile, visto che il personaggio a questo punto dovrà decidere se tentare di scacciare o attaccare in mischia. Un gruppo efficiente si preoccuperà sicuramente di coprire un paladino che smette di combattere per tentare di scacciare i non morti. L'unica buona notizia è che scacciare è una capacità soprannaturale, e quindi non provoca un attacco di opportunità.

Aiutare un altro: Un paladino può decidere di aiutare un altro personaggio e dargli una mano nel suo tentativo di scacciare i non morti. È per questa ragione che il posto di un paladino in battaglia è in mezzo ai chierici o agli altri paladini. Le regole su come aiutare un altro personaggio a scacciare non morti, sono riportate alla sezione



"Scacciare", più sopra (nella sezione "Giocare un chierico in modo efficace", sempre in questo capitolo). Questa potrebbe essere un'azione di grande utilità se il personaggio non è in grado di scacciare potenti non morti da solo e può riuscire nel tentativo solo con l'aiuto del suo chierico.

Scacciare Extra: A meno che non si concentri sul combattere i non morti, un paladino non ha bisogno di sacrificare uno dei suoi slot per acquisire il talento Scacciare Extra. Questo talento è più adatto ad un chierico. Tempra Possente è una scelta migliore, perché è in grado di aiutarlo a resistere al risucchio di energia tipico di molte creature. Se il gruppo riesce a trovare o acquistare un amuleto dello scacciare i non morti, è meglio darlo al chierico. Un paladino di 6° livello con un amuleto di questo tipo è in grado di scacciare i non morti come un chierico di 8° livello, mentre un chierico di 6° livello è in grado di scacciare non morti come se fosse di 10°.

Incanalare: Una volta che un paladino acquisisce la capacità di scacciare i non morti al 3° livello, diventa anche in grado di incanalare energia positiva come un chierico. Vedi la sezione "Incanalare energia", più avanti.

I doveri e il DM

Un DM potrebbe decidere di usare i doveri del paladino esterni al gruppo per dare più importanza alla posizione del paladino all'interno della campagna. Dovrà anche stare attento a non sobbarcarlo di troppi compiti, o a non frustrare il resto del gruppo con queste missioni. Molti DM richiedono che il paladino doni almeno il 10% del proprio bottino al suo ordine, alla sua chiesa o ad un'opera di carità, e un paladino particolarmente zelante potrebbe decidere di raddoppiare questo ammontare.

Doveri

A differenza di un chierico, un paladino non deve necessariamente appartenere ad un tempio o ad un ordine cavalleresco. Il tempio di un chierico spesso gli richiede dei servizi, e se il personaggio appartiene ad una organizzazione esterna al gruppo di cui fa parte, deve aspettarsi richieste di questo tipo. Man mano che i membri di altre classi avanzano di livello, possono attrarre gregari e seguaci e sviluppare responsabilità esterne al gruppo con cui vanno all'avventura. I paladini e i chierici ottengono queste opportunità prima degli altri. Se il giocatore sceglie di intrapren-

dere questa strada, dovrà sforzarsi in ogni modo di far combaciare i suoi doveri verso l'ordine con quelli verso gli altri membri del suo gruppo. Alcuni paladini potrebbero invitare i loro compagni a prendere parte alle missioni per conto del loro ordine quando è possibile. Bisogna però tenere presente che il gruppo non è costituito da semplici sgherri che non aspettano altro che venire trascinati a forza in missioni che non li riguardano, e sarebbe quindi meglio tentare di trovare delle ragioni per cui missioni di questo tipo dovrebbero interessarli. Inoltre, il personaggio potrebbe usare l'abilità Diplomazia per convincere l'ordine del valore della sua presenza nel gruppo, o dell'adeguatezza del gruppo a intraprendere una determinata missione.

Avanzamento

Man mano che un personaggio avanza di livello, ci sono alcune scelte da fare che sono migliori di altre. Saranno le decisioni più accorte a condurre un personaggio al successo.

Caratteristiche: Le due caratteristiche più importanti sono Saggezza e Carisma. La prima influenza la capacità di lanciare incantesimi, la seconda quella di scacciare i non morti. Se le avventure del gruppo includono

molto non morti, il Carisma diventa la più importante delle due. La Forza è probabilmente la più importante fra le altre caratteristiche per i benefici che fornisce in mischia. Visto che molti paladini indossano armature sempre più pesanti man mano che fanno carriera, la Destrezza è la caratteristica meno importante da migliorare per un paladino.

Abilità: Molti paladini dovrebbero prendere in considerazione l'importanza dell'aumentare i propri gradi a Concentrazione, Diplomazia e Cavalcare. I punti abilità a disposizione per queste abilità non sono mai abbastanza, per cui è bene concentrarli su un numero di abilità ben precise.

Talenti: Una breve lista di talenti da tenere in considerazione dovrebbe includere Incantesimi in Combattimento, Punire Extra, Critico Migliorato e quelli relativi al combattimento in sella. Molti avversari sono dotati di portata, quindi il talento Mobilità è una buona scelta se si possiede il punteggio di Destrezza adeguato. Se si affrontano spesso dei non morti, allora è bene tenere in considerazione Tempra Possente, che incrementa la resistenza ai risucchi di energia. Si tengano presenti le esperienze particolari del paladino per la scelta degli altri talenti necessari; questo capitolo ne descrive di nuovi in una sezione apposita più avanti.

Cavalcature speciali

Considerato il peso delle armi e dell'armatura indossata, il paladino ha bisogno di una cavalcatura robusta. Tuttavia, in una campagna basata sull'esplorazione del dungeon, una cavalcatura potrebbe apparire come poco più di un accessorio di prestigio. Il giocatore dovrebbe chiedere al Dungeon Master se possedere una cavalcatura speciale si rivelerà effettivamente utile. Se non è così, gli sforzi necessari per chiamare a sé una cavalcatura speciale potrebbero sembrare uno spreco. Mantenere, nutrire, proteggere e offrire riparo a un animale che si cavalca solo negli spazi tra un'avventura e l'altra potrebbe rivelarsi troppo costoso. Se inoltre il paladino passa troppo tempo a preoccuparsi dei problemi di mantenimento della sua cavalcatura, gli altri membri del gruppo potrebbero protestare per il troppo tempo passato a occuparsi di un cavallo (superiore quanto si vuole, ma pur sempre un cavallo).

Una soluzione a questo possibile problema è ingaggiare un valletto o uno scudiero. Il giocatore può così rimanere indipendente e affidare la difesa e la cura della cavalcatura al servitore per il tempo in cui è impegnato a esplorare un dungeon assieme agli altri. Ingaggiare un mercenario per il lavoro è l'ideale, se è possibile reperirne uno. Un mercenario è disposto a lavorare per una parte del tesoro, se il paladino non ha denaro e il gruppo è disposto a dividere le ricompense (vedi la Tabella 5-2: "Prezzi per servizi dei mercenari" nel Capitolo 5 della Guida del DUNGEON MASTER). Il gruppo può contribuire al suo ingaggio, in quanto il mercenario può occuparsi dei cavalli di tutti, e non solo della cavalcatura speciale del paladino. Oppure è possibile aspettare fino al 6° livello per richiamare una cavalcatura e scegliere il talento Autorità, in modo da affidare al proprio gregario o scudiero la cura degli animali del gruppo.

Un paladino che chiama a sé una cavalcatura speciale dovrebbe scegliere *guarire cavalcatura* non appena ne

in grado (al 12° livello, o all'11° se ha una Saggezza pari o superiore a 16). Meno la cavalcatura grava sulle risorse del gruppo facendo uso di incantesimi e oggetti, più sarà bene accetta. Di certo la prima volta che dei mostri attaccano il gruppo in viaggio, la cavalcatura si rivelerà meritevole di essere stata difesa, nutrita e curata.

Se un paladino si ritrova spesso coinvolto in missioni nelle terre selvagge, la cavalcatura speciale diventerà un membro fondamentale del gruppo. Un paladino in questi casi dovrebbe scegliere Combattere in Sella e gli altri talenti per cui Combattere in Sella è un prerequisito (Tirare in Sella, Travolgere, Attacco in Sella e Carica Devastante). Inoltre, la cavalcatura potrebbe essere in grado di aiutare a proteggere le cavalcature del resto del gruppo quando il gruppo è sottoterra, specialmente se è in grado di comandare altri esemplari della sua razza.

Cavalcature speciali alternative

Al 5° livello, il paladino ottiene la capacità di chiamare a sé una cavalcatura speciale, di solito un cavallo da guerra pesante (o un pony da guerra per i paladini di taglia Piccola). Questa cavalcatura è una bestia magica i cui Dadi Vita, armatura naturale, Forza, Intelligenza e capacità speciali aumentano man mano che il paladino aumenta di livello.

Non tutte le cavalcature speciali devono essere cavalli da guerra, tuttavia. Se il paladino ha la possibilità di aspettare di aver raggiunto il 5° livello prima di chiamare a sé la sua cavalcatura, può ottenere un unicorno, un'aquila gigante o perfino un leone crudele. Analogamente, se la cavalcatura muore, un'altra cavalcatura più potente può essere richiamata in seguito (dopo aver aspettato per un anno e un giorno). Sarà il DM a decidere se tali varianti speciali diventano disponibili.

Sono molti i fattori da considerare quando si sceglie una cavalcatura speciale alternativa. È bene lavorare assieme al DM per assicurarsi di fare la scelta giusta.

Al suo livello di base, la cavalcatura dovrebbe disporre delle seguenti caratteristiche:

- In grado e disposta a trasportare il suo padrone in maniera appropriata. (Un cammello è in grado e disposto al trasporto. Una tigre potrebbe essere in grado ma non disposta al trasporto. Un gigante potrebbe essere disposto, ma non in grado di trasportare un paladino).
- Almeno di una taglia più grande del paladino. Inoltre, una cavalcatura volante non può trasportare più del suo massimo carico leggero in aria (questo a differenza di quanto riportato nel *Manuale dei Mostri*,

in cui si dice che il carico trasportato da una creatura volante è pari al limite del suo carico medio).

- Deve trattarsi di un animale o di una bestia (un lupo crudele può rivelarsi appropriato, ma un vermeiena no di certo). Inoltre, anche alcune bestie magiche (come un pegaso o un gufo gigante) o perfino un parassita (come un ragno mostruoso Grande) possono rivelarsi appropriate.

Il GS della cavalcatura non deve essere inferiore di più di 3 punti rispetto al livello del paladino (fino a un massimo di GS 5 all'8° livello). Se la cavalcatura può volare, allora il suo GS non deve essere inferiore di più di 4 punti rispetto al livello del paladino (fino a un massimo GS 4 all'8° livello).

Naturalmente è il DM ad avere l'ultima parola su quale sia la cavalcatura più appropriata. Ad esempio, se il DM non desidera che un paladino cavalchi un ragno mostruoso, può vietare al paladino di sceglierlo. Va tenuto presente che alcune possibili caval-

cature dotate di poteri speciali superiori a quelli di altre creature dello stesso GS non sono appropriate.

Alcuni esempi di cavalcature insolite vengono forniti nelle Tabelle 1-1 e 1-2. I paladini di taglia Media dovrebbero scegliere nella Tabella 1-1, mentre i paladini di taglia Piccola potrebbero scegliere in entrambe le tabelle.

I paladini di taglia superiore alla Media sono rari, e trovare cavalcature per loro è assai difficile (dal momento che le creature di taglia Enorme tendono ad avere GS alti e a sbilanciare il gioco). Un DM intenzionato a introdurre creature Enorme insolite dovrebbe fare uso delle regole di avanzamento delle creature nel *Manuale dei Mostri* per rendere una creatura di taglia Grande una di taglia Enorme.

Il livello a cui un paladino può chiamare a sé una cavalcatura determina anche la velocità con cui la cavalcatura ottiene le sue capacità speciali. Ad esempio, un cammello (che può essere chiamato al 5° livello, proprio come un cavallo da guerra) ottiene le capacità speciali da cavalcatura allo stesso ritmo di un cavallo da guerra. Tuttavia un ippogrifo (che non può essere chiamato prima del 6° livello) ottiene nuovi poteri a un ritmo diverso. La Tabella 1-3: "Capacità speciali da cavalcatura del paladino" (a pagina 15) definisce l'acquisizione di tali capacità in dettaglio. Se l'Intelligenza naturale della cavalcatura o la sua resistenza agli incantesimi è superiore al valore riportato nella tabella, dev'essere usata la RI o l'Intelligenza naturale della cavalcatura.



Cavalcature vecchie o a riposo

Le cavalcature invecchiano allo stesso modo degli altri esemplari della relativa specie. Per gran parte delle

TABELLA 1-1: CAVALCATURE SPECIALI (PALADINI DI TAGLIA MEDIA)

Livello del paladino	Cavalcatura speciale	For	Volare?	Trasporto
5*	Cammello	18	No	405 kg
	Cavallo da guerra pesante	18	No	405 kg
	Cavallo da guerra leggero	16	No	310,5 kg
6*	Cavallo da guerra celestiale pesante	18	No	405 kg
	Cavallo da guerra celestiale leggero	16	No	310,5 kg
	Lupo crudele	25	No	1.080 kg
	Ippogrifo*	18	30 m (normale)	135 kg
		18	No	405 kg
	Ragno mostruoso, Grande	15	No	270 kg
	Squalo, Grande**	17	No	234 kg
	Unicorno†	20	No	540 kg
7*	Cinghiale crudele	27	No	1.404 kg
	Ghiottone crudele	22	No	702 kg
	Aquila gigante	18	24 m (normale)	90 kg
	Gufo gigante	18	21 m (normale)	90 kg
	Pegaso*	18	36 m (normale)	135 kg
		18	No	405 kg
	Rinoceronte	26	No	1.242 kg
	Leone marino**	19	No	315 kg
8*	Leone crudele	25	No	1.080 kg
	Grifone*	18	24 m (normale)	135 kg
		18	No	405 kg

TABELLA 1-2: CAVALCATURE SPECIALI (PALADINI DI TAGLIA PICCOLA)

Livello del paladino	Cavalcatura speciale	For	Volare?	Trasporto
5*	Ragno mostruoso Medio	11	No	51,8 kg
	Focena**	11	No	51,8 kg
	Cane da galoppo	15	No	135 kg
	Squalo, Medio**	13	No	67,5 kg
	Pony da guerra	15	No	135 kg
6*	Cane da galoppo celestiale	15	No	135 kg
	Pony da guerra celestiale	15	No	135 kg
	Pipistrello crudele	17	12 m (buona)	77,4 kg
	Tasso crudele	14	No	117,9 kg
	Donnola crudele	14	No	117,9 kg
	Lucertola gigante	17	No	175,5 kg

Livello del paladino: Il livello più basso al quale la cavalcatura speciale diventa disponibile.

For: Il punteggio tipico (minimo) di Forza della cavalcatura, tratta dal *Manuale dei Mostri*. Le creature di taglia maggiore (Grande, Enorme o Colossale) hanno una Forza superiore e quindi una maggiore capacità di trasporto.

Volare?: La velocità di volo, se la cavalcatura è in grado di volare.

Trasporto: Il peso del carico massimo che la creatura può trasportare: il limite di carico leggero per una creatura volante o il carico massimo (limite di carico pesante) per le creature che non volano.

* Una creatura in grado sia di volare che di spostarsi a terra usa la capacità di trasporto della prima riga se sta volando, altrimenti fa riferimento alle voci riportate alla seconda riga.

** Solo per paladini acquatici.

† Tradizionalmente, gli unicorni si lasciano cavalcare solo da femmine di razza umana o elfica.

cavalcature, questo equivale a 6-10 anni di vita dopo aver raggiunto lo stadio adulto. Alcune potrebbero vivere più a lungo se sono state trattate particolarmente bene e se non sono state sottoposte ai pericoli e alle fatiche della vita degli avventurieri (il *Manuale del Giocatore*, alla Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento", pagina 93, fornisce direttive su come applicare gli effetti del tempo che passa). Le cavalcature subiscono le perdite ai punteggi di caratteristica che l'età comporta, ma ottengono solo l'incremento della Saggezza. Dopo tre anni di servizio, una cavalcatura va considerata di età media. Dopo altri tre anni, va trattata come vecchia. Dopo altri tre anni, va considerata venerabile.

Aver cura della propria cavalcatura significa pensare ai rischi che affronta. Questo può anche voler dire metterla a riposo quando è ancora robusta, se i pericoli che si ritrova ad affrontare sono troppo gravi. Quando questo accade, la cavalcatura dovrebbe ricevere tutti gli onori del caso.

Mettere a riposo una cavalcatura implica sostenere una spesa continuata che si protrae per tutto il resto della vita dell'animale. Mentre mantenere una cavalcatura normalmente viene a costare solo 15 mr al giorno (anche se un DM potrebbe fissare quote superiori per delle cavalcature speciali), il mantenimento presso una stalla di una cavalcatura a riposo richiede 5 ma aggiuntive al giorno.

Se il paladino mette a riposo la sua cavalcatura in un momento appropriato, non è tenuto ad aspettare un anno e un giorno prima di chiamarne un'altra. Tuttavia ignorare gli effetti dell'invecchiamento e dell'incuria o rifiutarsi di mettere la cavalcatura a riposo viene considerato un maltrattamento dell'animale. Il maltrattamento della cavalcatura comporta diverse conseguenze (tra cui l'abbandono della cavalcatura, che si rifiuterà di continuare a servire il paladino).

Cavalcare un drago

Il sogno di molti paladini è, ovviamente, poter cavalcare un drago. Crescere un drago appena uscito dal suo uovo e addestrarlo finché non è abbastanza grande da essere usato come cavalcatura (il che dipende sia dal tipo di drago che dalla taglia del paladino) è un'impresa che può richiedere anni. Alcuni elfi e nani possono essere propensi a cimentarsi in un'impresa così lunga, ma i membri delle altre razze necessitano di cavalcature da poter utilizzare più in fretta. Ipotizzando che un paladino in necessità di una cavalcatura riesca a fermare un drago e a parlarci, potrebbe accadere che il drago venga persuaso ad unirsi a lui come cavalcatura speciale e come socio (vedi "Autorità e cavalcature", più sotto). Offrire a un drago immense ricompense in cambio di aiuto potrebbe anche funzionare, a seconda del tipo di drago coinvolto, ma in ogni caso poi sarà bene mantenere la parola! Stuzzicare la curiosità di un drago è un altro metodo possibile per ottenerne la collaborazione. I draghi più giovani che hanno già abbandonato le loro famiglie potrebbero servire un paladino in cambio di esperienza, educazione e protezione.

L'uso della magia, come ad esempio un incantesimo *charme*, è un errore, in quanto la magia presto si dissolve e la coercizione si rivela palese al drago. Analogamente persuadere un drago di allineamento assai diverso a

TABELLA 1-3: CAPACITÀ SPECIALI DA CAVALCATURA DEL PALADINO

- Livello del paladino - (disponibilità della cavalcatura) ²					Bonus DV	Armatura naturale	Modif. Forza	Int	Speciale
5 ^{***}	6 [*]	7 [*]	8 [*]	Drago†					
5-7	6-8	7-9	8-10	5-12	+2	4	+1	6	Eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, condividere tiri salvezza
8-10	9-11	10-12	11-13	13-16	+4	6	+2	7	
11-14	12-15	13-16	14-17	17-19	+6	8	+3	8	Comando su creature dello stesso tipo
15-20	16-20	17-20	18-20	20	+8	10	+4	9	Resistenza agli incantesimi

* L'intestazione di colonna in grassetto (5^{*}, 6^{*}, 7^{*}, 8^{*}) indica il livello di paladino al quale una cavalcatura diventa disponibile (vedi prima colonna delle Tabelle 1-1 e 1-2). Gli intervalli numerici sotto l'intestazione di ogni colonna sono i livelli di paladino ai quali la cavalcatura dispone dei bonus descritti sul lato destro della tabella.

** Questa colonna è la stessa colonna sinistra della Tabella "Cavalcatura del paladino" nel *Manuale del Giocatore*.

† Vedi "Cavalcare un drago" per questa opzione.

Esempio: Un paladino halfling di 15° livello ha come cavalcatura una lucertola gigante. Alla Tabella 1-2 (per i paladini di taglia Piccola) viene riportato che la lucertola gigante diventa disponibile al 6° livello. Controllando la colonna del 6° livello sulla Tabella 1-3: "Capacità speciali da cavalcatura del paladino", si ottiene che la lucertola gigante di un paladino ottiene le seguenti capacità: +6 DV, CA naturale +8, Modificatore alla Forza +3, Int 8 ed è in grado di comandare altre creature del suo tipo.

unirsi al gruppo il più delle volte provoca l'abbandono del drago alla prima opportunità, se non la sua rivolta contro il gruppo stesso.

Addestrare un drago

Un drago giovane è assai più simile a un bambino molto intelligente che a un cucciolo di animale (il punteggio di Intelligenza varia da 8 a 18, in base all'età e alla specie) e potrebbe benissimo rivelarsi più intelligente del suo stesso cavaliere. Pazienza e delicatezza daranno risultati di gran lunga migliori rispetto a parole dure e punizioni. Il drago sicuramente imparerà in fretta, ma l'inesperienza lo porterà spesso a fare degli errori. Proprio come i bambini e i cuccioli, i giovani draghi si stancano in fretta, ed è molto meglio lasciarli riposare quando questo accade.

Mantenere un drago

È bene dare sempre al drago la ricompensa che gli è stata promessa. Va sempre trattato come un socio paritario in qualsiasi impresa. Chiunque spera di avere un drago fedele deve difendere il drago con lo stesso vigore con cui ci si aspetta che il drago combatta in difesa del padrone.

L'idea di essere in società con la propria cavalcatura può risultare strana per qualcuno, ma è il modo migliore di trattare con un drago. Il drago è una creatura indipendente e intelligente, e ha una sua mente, assai brillante. Il DM tratterà il drago come un PNG e non come un animale. Un cavaliere dotato di un basso Carisma deve aspettarsi di avere la peggio nelle discussioni con queste cavalcature. I draghi invecchiano, ma in genere non guadagnano punti esperienza.

Perdere un drago

I draghi hanno la memoria lunga e sviluppano grandi poteri col passare del tempo. Provocare la collera di un drago è un gesto sempre carico di conseguenze. Costringere un drago a restare una volta che ha deciso di andarsene (se è possibile) è un grosso errore. Di norma accade che il paladino accumuli esperienza assai più in fretta rispetto ai tempi di crescita del drago. Prima o poi il drago se ne rende conto (normalmente quando il livello del paladino è superiore al GS del drago + 4) e se ne va. Che discuta o meno del suo abbandono dipende dal suo allineamento e dal suo rapporto con il paladino.

Se il paladino mantiene la promessa fatta a un drago e lo lascia andare quando questi ha così deciso, ci sono buone probabilità che il drago rimanga comunque suo amico. Se invece la separazione è ostacolata, potrebbe attaccarlo apertamente o tramare contro di lui per anni prima di colpirlo.

Autorità e cavalcature

I personaggi più esperti possono fare uso del talento Autorità per attrarre un gregario che possa servire da cavalcatura (vedi "Autorità", pagina 45 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Questo talento attira cavalcature con un'Intelligenza che non può essere inferiore a 4. Se il paladino ha già una cavalcatura speciale, un famiglia o un animale come compagno, subisce una penalità di -2 al suo punteggio di Autorità. La Tabella 2-27: "Esempi di gregari speciali", pagina 45 della *Guida del DUNGEON MASTER* riporta alcuni gregari che possono anche fungere da cavalcature: si usino quegli esempi come linee di base per definire altri casi.

Gregari draghi

Se il DM lo permette, il paladino può utilizzare il talento Autorità per chiamare a sé un drago come gregario. Per determinare il tipo di drago che risponde alla chiamata va innanzi tutto consultata la Tabella 2-25: "Autorità" della *Guida del DUNGEON MASTER*, che specifica che livello di gregario viene attirato. Non è possibile chiamare a sé un gregario di livello pari o superiore al proprio, anche se si sta usando solo un livello equivalente (per i gregari speciali, come riportato nella Tabella 2-27). Poi si fa riferimento alla Tabella 1-4: "Gregari draghi", per determinare che tipo di drago viene attirato e che età ha in funzione del livello di gregario che il paladino può attrarre (normalmente, solo i draghi buoni legali, come i draghi di bronzo, d'argento e d'oro possono fungere da gregari del paladino. Gli altri draghi vengono inclusi nella Tabella 1-4 come esempi per quei personaggi che non sono paladini ma che desiderano avere un gregario drago).

Molti draghi gregari sono almeno di età giovane. I draghi cuccioli e quelli molto giovani sono troppo piccoli per servire come gregari, in quanto sono quasi sempre ancora accuditi dalla famiglia. I draghi di età superiore a quella adulta non sono buoni gregari, in quanto

TABELLA 1-4: GREGARI DRAGHI

	GS	Livello equivalente
Draghi legali buoni		
Drago di bronzo (giovane)*	6	11*
Drago d'argento (giovane)*	6	12*
Drago di bronzo (adolescente)	8	13*
Drago d'oro (giovane)	8	13*
Drago d'argento (adolescente)	9	14*
Drago d'oro (adolescente)	10	15*
Drago di bronzo (adulto giovane)	11	16*
Drago d'argento (adulto giovane)	12	17*
Draghi caotici buoni		
Drago d'ottone (giovane)*	5	10*
Drago di rame (giovane)*	6	11*
Drago d'ottone (adolescente)*	7	12*
Drago di rame (adolescente)*	8	13*
Drago d'ottone (adulto giovane)	9	14*
Drago di rame (adulto giovane)	10	15*
Drago d'ottone (adulto)	11	16*
Draghi legali malvagi		
Drago verde (giovane)*	4	9*
Drago blu (giovane)*	5	10*
Drago verde (adolescente)	7	12*
Drago blu (adolescente)	7	13*
Drago verde (adulto giovane)	10	15*
Drago blu (adulto giovane)	10	16*
Drago verde (adulto)	12	17*
Draghi caotici malvagi		
Drago bianco (giovane)*	3	8*
Drago nero (giovane)*	4	9*
Drago bianco (adolescente)*	5	10*
Drago nero (adolescente)*	6	11*
Drago rosso (giovane)	6	11*
Drago bianco (adulto giovane)	7	12*
Drago nero (adulto giovane)	8	13*
Drago rosso (adolescente)	9	14*
Drago bianco (adulto)	9	14*
Drago nero (adulto)	10	15*
Drago rosso (adulto giovane)	12	17*

* Può essere cavalcato solo da un cavaliere di taglia Piccola.

sono già in cerca di una compagna.

È possibile che un paladino chiami a sé un drago troppo piccolo per essere cavalcato. In tal caso, un gregario simile non ottiene alcun potere speciale destinato alle cavalcature (vedi sotto).

Draghi come cavalcature speciali

Alcuni paladini chiedono alla propria cavalcatura qualcosa in più della semplice fedeltà. Alcuni vogliono un compagno intelligente che condivida con loro le avventure vissute; un alleato potente contro le forze del male, i cui poteri possano crescere all'unisono assieme ai propri. Per questi paladini la scelta è una sola: il drago come cavalcatura speciale.

Ovviamente, un drago è una cavalcatura assai più speciale di qualsiasi altra tra quelle disponibili, anche se si prendono in considerazione tutti gli ampliamenti descritti in questo volume. Se un paladino ottiene dal DM il permesso di avere un drago come cavalcatura speciale, deve aspettarsi di essere osservato attentamente al fine di evitare che il paladino e la cavalcatura (o addirittura solo la cavalcatura) non diventino il centro del-

l'intera campagna.

Una volta detto questo, è certo che non esiste alcuna vista più spettacolare di un paladino in sella a un potente drago le cui scaglie scintillano al sole mentre sale nel cielo in cerca del male da punire. Se il paladino (e gli altri giocatori) sono disposti a sopportare qualche emicrania in più, questa opzione è ciò che fa per loro.

Per prima cosa, si usa il talento Autorità per ottenere un drago appropriato come gregario. Solo un drago legale buono può diventare la cavalcatura speciale di un paladino, e questo limita le scelte attuabili.

Secondo, la cavalcatura deve essere in grado di trasportare il cavaliere, proprio come una cavalcatura normale. Il drago deve essere almeno di una taglia più grande del cavaliere. Questo significa che i paladini Piccoli sono in grado di evocare un drago come cavalcatura speciale prima delle loro controparti di taglia Media! La cavalcatura deve anche essere abbastanza forte da poter sollevare in aria con sé il cavaliere. Come quadrupede, un drago è in grado di trasportare più del normale peso di una creatura con la sua stessa Forza e della sua stessa taglia (vedi "Forza", pagina 10 del *Manuale dei Mostri*); tuttavia le creature volanti possono trasportare in aria un peso pari solo fino al loro massimo carico leggero.

Terzo, il paladino deve fornire al drago una tana adeguata. Nemmeno il drago d'argento più fedele dormirà in una stalla assieme agli altri cavalli. Il *Manuale dei Mostri* descrive quali tipi di tane sono le preferite di questi draghi, e ogni drago a cui venga negata la possibilità di costruirsi una tana appropriata si ribellerà sicuramente contro il suo paladino.

Inoltre, il drago deve essere fornito di una certa quantità di tesoro da tenere nella sua tana. Un tesoro appropriato deve essere almeno di valore pari a 1.000 mo per Dado Vita della creatura, e la sua composizione può variare a seconda del tipo e dei gusti del drago in questione. I draghi di bronzo, ad esempio, preferiscono le perle (in questi casi, i draghi non stanno proteggendo il tesoro del personaggio. Esso appartiene solo a loro, e non se ne separeranno tanto facilmente).

Infine, la cosa più importante in assoluto è assicurarsi di trattare il drago con il rispetto che merita una creatura della sua statura, intelligenza e potere. Non è una bestia ottusa a cui è possibile dare ordini in continuazione, né un servitore. Anche i draghi legali buoni sono creature dotate di necessità e desideri, e dimenticarsene significa mettere la propria vita in grave pericolo.

Una volta che tutti questi requisiti sono stati soddisfatti e si è riusciti a richiamare un drago come cavalcatura speciale, il drago guadagna tutte le capacità standard di una tipica cavalcatura da paladino; le guadagna però più tardi rispetto ad altre creature. Vedi la colonna "Drago" nella Tabella 1-3: "Capacità speciali da cavalcatura del paladino" per dettagli. Inoltre, il personaggio diventa immune alla presenza terrificante del drago in questione (almeno finché gli rimarrà fedele).

Visto che i draghi aumentano il loro potere man mano che invecchiano, i giocatori potrebbero essere tentati di tenersi lontani dall'azione fino a che la loro cavalcatura non sia diventata più potente. È infatti una scelta che potrebbe tentare le razze dalla vita particolarmente lunga come nani ed elfi. Ma nonostante le pause fra un'avventura e un'altra facciano parte del gioco, agire in

questo modo significa tentare di avvantaggiarsi della propria situazione in modo scorretto: lo scopo dei personaggi è andare all'avventura, non rimanere seduti ad aspettare di invecchiare. Inoltre, un drago che sia stato richiamato come cavalcatura speciale non sarà di certo interessato a sprecare tempo, bensì insisterà per scontrarsi subito faccia a faccia con il male.

INCANALARE ENERGIA

Secondo il *Manuale del Giocatore*, un chierico può effettuare una prova di scacciare per ottenere degli effetti diversi dal mettere in fuga o intimorire i non morti. Questi sono alcuni degli utilizzi alternativi possibili per l'energia positiva o negativa incanalata.

Proteggere un santuario: Il *Manuale del Giocatore* cita a tale proposito l'esempio di una porta magica a difesa di un luogo sacro. La porta si apre solo per un chierico buono in grado di incanalare sufficiente energia positiva da scacciare un non morto con 3 DV, e potrebbe essere distrutta da un chierico malvagio che superi una prova di Scacciare della stessa difficoltà. Questa è una sfida adeguata per un chierico di 1° livello, che deve ottenere 16 o più con la sua prova di Scacciare. Luoghi di culto più importanti potrebbero invece essere protetti da sigilli più potenti che richiedano quindi prove di Scacciare più difficili.

Sigillare un portale: Nel mezzo del tempio una volta sacro a Pelor, in corrispondenza dell'altare, si erge una colonna di fuoco infernale che parte dal pavimento e arriva fino al soffitto. Attraverso la colonna fiammeggiante i diavoli riescono ad arrivare da Baator al Primo Piano Materiale per diffondere il loro male nel mondo. Jozan, con il cadavere di un osyluth ai suoi piedi, brandisce il suo simbolo sacro e chiama a sé il potere di Pelor affinché torni a pervadere il tempio sconsacrato. Mentre la sua faccia si imperla di sudore, ecco che l'energia positiva fluisce attraverso il suo corpo e costringe il portale a chiudersi.

Un portale di questo tipo potrebbe richiedere una prova di scacciare pari a quella necessaria a mettere in fuga un non morto di 10 DV o superiore, a seconda della forza della connessione planare. Sarebbe un'ottima sfida per un chierico di 7° livello, che avrebbe bisogno di un tiro di 19 o più sulla sua prova. Inoltre, un portale aperto su Baator sarà senza dubbio circondato da un'aura di *dissacrare* in grado di rendere le prove di scacciare ancora più difficili. Un chierico che abbia intenzione di chiudere quel portale farebbe bene a lanciare prima l'incantesimo *consacrare* (per negare gli effetti di cui sopra) e poi effettuare la prova di scacciare senza penalità.

Un chierico malvagio potrebbe a tutti gli effetti tentare di rafforzare quel portale, in modo che richieda una prova di scacciare più difficile per venire chiuso. Un'azione del genere funzionerebbe come un tentativo di rafforzare i non morti.

Nuovi talenti: Parecchi nuovi talenti consentono ai chierici e ai paladini di usare l'energia positiva in modi nuovi: per migliorare i propri tiri salvezza, per aumentare la quantità di danni che infliggono in mischia, per ridurre i danni subiti da certe forme di energia, per migliorare la propria velocità e la propria Costituzione, per aiutare altri incantatori e per ferire e distruggere non

morti e altri oggetti dotati di una forte connessione con l'energia negativa (anche i chierici malvagi e le guardie nere sono in grado di usare la maggior parte di questi talenti, e di utilizzare l'energia negativa al posto di quella positiva). Questi talenti sono descritti nella sezione "Talent", più avanti nel corso di questo capitolo.

INTERVENTO DIVINO

In una campagna fantasy in cui interi pantheon di divinità camminano tra gli uomini e prendono parte agli affari dei mortali, per i chierici e paladini non è inconsueto pensare che le divinità che servono possano ascoltare le loro richieste nel momento del bisogno. E se i personaggi che chiedono aiuto sono di livello sufficientemente alto e sono sempre stati fedeli ai dettami del loro allineamento e della loro religione, c'è in effetti una piccola probabilità che le divinità in persona ascoltino le loro suppliche e le esaudiscano in qualche modo.

Il miglior modo per un DM di determinare se una divinità sta ascoltando o ha intenzione di rispondere ad una richiesta d'aiuto è di decidere quale sia la scelta migliore per l'avventura e per la campagna. Se l'alternativa è la morte (di chi chiede aiuto, dei compagni del personaggio, o di entrambe), è probabile che nell'ottica di una storia migliore e di una conclusione più soddisfacente dell'avventura questo aiuto venga concesso. Se invece i personaggi possiedono i mezzi necessari a superare gli ostacoli che devono affrontare, dovrebbero usarli. Se si sono cacciati nei guai per stupidità o immoralità (come un gruppo che deve affrontare una folla inferocita dopo un gran numero di borseggi ad opera del ladro di turno, ad esempio), dovrebbero subire le conseguenze delle proprie azioni.

Anche se l'intervento divino è appropriato, non dovrebbe mai provocare l'apparizione del dio vero e proprio. La divinità interpellata manderà invece un servitore celestiale o immondo di potere appropriato alla situazione e alla relativa importanza (basata sul livello) del chierico o del paladino. Una buona regola da seguire è che la divinità mandi una creatura che potrebbe venire evocata con un *evoca mostri* di un livello superiore a quello che potrebbe lanciare un chierico del livello del personaggio. Quindi, un paladino di 5° livello potrebbe ricevere l'aiuto di un arconte lanterna (un chierico di 5° livello può lanciare *evoca mostri III*, ed è necessario almeno *evoca mostri IV* per evocare un arconte lanterna). Un paladino di 15° livello potrebbe invece ricevere l'aiuto di un lammasu (un chierico di 15° livello può lanciare *evoca mostri VIII*, ed è necessario almeno *evoca mostri IX* per evocare un lammasu). I personaggi buoni di livello superiore al 17° potrebbero chiedere l'intervento di un planetar, mentre le divinità malvagie potrebbero mandare loro demoni o diavoli di potere adeguatamente elevato.

Le creature che vengono mandate in aiuto del personaggio non appaiono necessariamente nel mezzo della mischia al suo fianco (come un mostro evocato). Rimangono invece invisibili o sotto mentite spoglie, almeno la prima volta, e usano poteri magici come *aiuto* e *cura ferite*

Incanalare energia e allineamento neutrale

Per i chierici di allineamento neutrale sono altri fattori (come la divinità servita) a determinare se è possibile incanalare energia positiva o negativa (nessuna classe è infatti in grado di incanalare entrambe le forme). Incanalare energia positiva è un atto buono, mentre incanalare energia negativa è un atto malvagio.



prima di fornire aiuti più diretti. Gli agenti delle divinità vengono spesso dotati di un punteggio di Intelligenza molto elevato, che li mette in grado di valutare in pochi istanti la gravità di una situazione e il tipo di aiuto di cui i personaggi potrebbero avere bisogno per sconfiggere i loro nemici. A volte potrebbero anche decidere di non fare nulla finché i personaggi non giacciono privi di sensi sul campo di battaglia, per poi guarire le loro ferite e trasportarli in un luogo sicuro, come un tempio della divinità che servono.

I chierici di alto livello potrebbero tentare occasionalmente di ottenere un aiuto divino attraverso l'uso di un portale o di un incantesimo simile. Nessun incantesimo di questo tipo può costringere la forma mortale di una divinità a venire in aiuto del personaggio, anche se la divinità in questione potrebbe mandare qualcuno dei suoi potenti servitori attraverso il portale ad aiutare o punire il personaggio. I chierici di livello sufficiente a lanciare un portale sono in genere abbastanza potenti da suscitare l'attenzione della loro divinità, e riceveranno quindi l'aiuto di una creatura abbastanza potente da affrontare qualunque cosa affrontino loro: un deva astrale o perfino un planetar.

Infine, un intervento divino può svolgere a volte le stesse funzioni di un'organizzazione o una chiesa: mandare i personaggi giocanti chierici o paladini in missione per ottenere risultati che giovino alla posizione della chiesa o della divinità nel mondo, o che comunque perseguano i suoi obiettivi. I chierici e i paladini di alto livello potrebbero infatti venire chiamati dalla loro divinità a compiere cerche. Un servitore angelico potrebbe apparire in un'esplosione di luce e proclamare a gran voce la missione che le divinità hanno deciso per i personaggi, o una voce demoniaca potrebbe sussurrar-

gliela in sogno. Entrambi gli esempi sono casi estremi, che però hanno il pregio di far capire ai personaggi che sono una parte importante dell'equilibrio cosmico. Ovviamente, anche la natura della missione dovrebbe essere all'altezza dell'evento: se un arconte tromba appare e comanda ad un fedele chierico della sua divinità di ripulire dalle erbacce i giardini del Grande Tempio, l'effetto finale in qualche modo ne risente.

Naturalmente, i messaggeri divini non sono sempre così diretti, anche se la missione che loro o i loro superiori richiedono è di natura semplice e lineare. I messaggeri divini, che appaiono in tutta la loro gloria ai personaggi mortali, non ammettono rifiuti, e i personaggi (come i giocatori) potrebbero sentirsi manipolati se venissero mandati in missione senza che possano dire una sola parola sull'argomento. Per questa ragione, spesso gli agenti delle divinità scelgono di assumere una forma da mortale. Questo tipo di approccio presenta molti vantaggi rispetto al metodo più diretto, che comporta l'invio diretto dei personaggi in una certa sacra. Il più vantaggioso è probabilmente quello di non attrarre attenzioni indesiderate. Se un eladrin apparisse in un'esplosione di luce e mandasse un gruppo di avventurieri in missione nel deserto, la cosa verrebbe risaputa e anche le forze del male andrebbero nel deserto per tentare di impedire che gli eroi compiano la loro missione. D'altra parte, se un anonimo mercante desse a un gruppo di stranieri una mappa del tesoro e un sacchetto pieno di soldi nel mezzo di un bar affollato, poca gente ci farebbe caso e i personaggi sarebbero in grado di affrontare la loro missione in relativa tranquillità. Nessuno (neanche i personaggi stessi) saprebbe che il mercante che li ha ingaggiati è in realtà lo stesso eladrin, nascosto dall'incantesimo *alterare se stesso*.

CONVERSIONE

Come descritto all'interno del *Manuale del Giocatore*, un chierico che viola gravemente il codice stabilito dalla sua divinità perde tutti i suoi incantesimi e i suoi privilegi di classe, e non può più guadagnare livelli come chierico di quella particolare divinità fino a che non decide di fare atto di espiatione.

Ma cosa succede se il chierico non ha intenzione di pentirsi? E se un chierico di Hextor avesse trovato un nuovo significato e un nuovo scopo nel servire Heironeous dopo una drammatica esperienza di conversione? Un personaggio di questo tipo non deve ripartire dal 1° livello come "chierico di Heironeous" multiclasse. Sarà invece Heironeous in persona a ripristinare i suoi poteri, una volta che avrà provato la sua lealtà, il suo talento e le sue capacità.

In genere, un chierico che cambia divinità protettrice deve portare a termine una cerca per provare la sua devozione verso il suo nuovo dio. Deve accettare volontariamente un incantesimo *costrizione/cerca*, lanciato da un chierico di alto livello della sua nuova divinità. La natura della sua missione dipende da quella della divinità, e riflette gli obiettivi e la dottrina della divinità e del suo allineamento (vedere il Capitolo 2 in questo libro per maggiori informazioni sulle dottrine e sugli ideali delle chiese, ripartite per allineamento). Nel corso di questa cerca, il chierico non ha accesso ai suoi incantesimi e ai suoi privilegi di classe (a parte quelle relative alle armi e alle armature, che rimangono invariate).

Quando la sua missione è stata portata a termine, il chierico riceve i benefici dell'incantesimo *espiatione* da parte di un chierico della sua nuova divinità. A questo punto può definirsi un chierico del suo nuovo dio a tutti gli effetti (a seguito di un'appropriata descrizione della cerimonia da parte del Dungeon Master), in possesso di tutti i poteri e le capacità del suo precedente livello come chierico. Deve ora scegliere i due nuovi domini della sua divinità, e ottenere i suoi poteri concessi.

ABILITÀ

Le abilità sono fondamentali per generare un personaggio efficace e duraturo nel tempo. Quando un chierico o un paladino guadagna ulteriori punti abilità dopo essere aumentato di livello, il giocatore potrebbe essere tentato di tralasciare la fase di selezione e di assegnazione dei punti alle abilità. Non dovrebbe fare questo errore. Scegliere le proprie abilità con attenzione può fare la differenza fra il successo e il fallimento, e nel caso del personaggio, fra la vita e la morte.

Nuove abilità di Artigianato e Professione

A seguire sono elencati tre campi d'esperienza che potrebbero risultare utili per chierici e paladini (o, volendo, anche per altri personaggi). Con l'approvazione del DM è anche possibile inventare nuove sottocategorie delle abilità Professione e Artigianato.

- Artigianato (lavorazione della pietra): serve a creare statue, motivi decorativi per l'architettura, armi di pietra e simboli sacri.
- Artigianato (lavorazione del legno): serve a creare maschere, pettini, mobilia, simboli sacri e statuine in legno.

- Professione (astrologo): riguarda la conoscenza dell'astronomia, degli oroscopi e delle tabelle di nascita. Molto utile per chi usa magie divinatorie.

Stesse abilità, nuovi usi

Seguono alcuni esempi di come le abilità standard possono tornare utili ai chierici e ai paladini.

- Guarire implica una certa familiarità con l'anatomia e la fisiologia. Questa abilità può anche essere applicata a questioni di natura giudiziaria, come determinare da quanto tempo è morto un cadavere o la causa di morte. Alcuni DM permettono anche di fare una prova contro un'alta CD per ottenere informazioni dettagliate sulla causa della morte, come ad esempio esaminare una ferita di pugnale per determinare l'altezza dell'assassino.
- Conoscenze (dei piani) comprende informazioni sulle creature infernali come i diavoli, i demoni e i mostri dei piani inferiori, ma anche riguardo le creature divine come i celestiali, gli arconti e gli abitanti dei piani superiori.
- Conoscenze (religioni) è l'abilità giusta per ottenere informazioni sulle religioni scomparse che venivano praticate da razze o culture estinte. Include anche le religioni attuali che vengono venerate dai chierici di razze mostruose.
- Conoscenze (non morti) conferisce una certa familiarità con la natura e le tattiche usate dai vari tipi di non morti.
- Conoscenze (guerra) include una certa conoscenza delle macchine da assedio, dello scavo delle trincee, delle tattiche d'assedio e della strategia militare (questa abilità è stata menzionata originariamente all'interno del volume *Il Pugno e la Spada: Una Guida per Monaci e Guerrieri*).

NUOVI TALENTI

I talenti sono un nuovo emozionante elemento di D&D. Questo capitolo presenta nuove opzioni, create su misura per i paladini e i chierici (anche se potrebbero venire acquisite da chiunque possieda i relativi prerequisiti).

Talenti virtuali

Se il personaggio possiede un talento come privilegio di classe o capacità speciale, allora può usarlo come prerequisito per eventuali altri talenti. Cosa significa? Significa che se il personaggio possiede qualche privilegio di classe o capacità che recita "funziona come Attacco Poderoso", si presume che il personaggio possieda davvero il talento Attacco Poderoso nel momento in cui deve acquisire Attacco con lo Scudo Migliorato. Se in qualche modo perde il prerequisito virtuale, perde accesso anche ad eventuali talenti acquisiti per mezzo di esso. Inversamente, tuttavia, avere accesso ad un talento come privilegio di classe o capacità speciale non comporta automaticamente la possibilità di utilizzare i suoi prerequisiti.

Talenti divini

I talenti di questa nuova categoria hanno in comune alcune caratteristiche. Innanzitutto, hanno come prerequisito la capacità di scacciare i non morti (o, nella maggior parte dei casi, di intimidirli). Inoltre, sono disponibili per tutti i chierici, i paladini di 3° livello o superiore e per tutte le

classi di prestigio che possiedono questa capacità.

In secondo luogo, la forza che alimenta un talento divino è la capacità di incanalare energia positiva o negativa per scacciare o intimorire i non morti. Ogni utilizzo di un talento divino deve essere calcolato sul totale di tentativi di scacciare/intimorire non morti di ogni giornata, e se il numero di tentativi arriva a zero, non è più possibile usare quel talento. Visto che scacciare/intimorire non morti viene considerata un'azione standard, lo stesso vale per l'attivazione di ognuno di questi talenti.

Infine, non è possibile usare il talento Scacciare Rapido per velocizzare l'uso di un talento divino.

Attacco con lo Scudo Migliorato [Generale]

Il personaggio è in grado di respingere gli avversari

TABELLA 1-5: TALENTI

Talenti Generali	Prerequisiti
Attacco con lo Scudo Migliorato	Forza 13 o più Attacco Poderoso
Carica con lo Scudo	Forza 13 o più Attacco Poderoso Attacco con lo Scudo Migliorato
Talenti Divini	Prerequisiti
Potere Divino	Capacità di scacciare o intimorire i non morti Carisma 13 o più Forza 13 o più Attacco Poderoso
Purificazione Divina	Capacità di scacciare o intimorire i non morti Carisma 13 o più Scacciare Extra
Resistenza Divina	Capacità di scacciare o intimorire i non morti Scacciare Extra Purificazione Divina
Scudo Divino	Capacità di scacciare o intimorire i non morti Carisma 13 o più Forza 13 o più Attacco Poderoso Attacco con lo Scudo Migliorato
Vendetta Divina	Capacità di scacciare i non morti Scacciare Extra
Vigore Divino	Capacità di scacciare o intimorire i non morti Carisma 13 o più Scacciare Extra
Talenti di Metamagia	Prerequisiti
Incantesimo Lontano	—
Incantesimo Sacro	—
Talenti Speciali	Prerequisiti
Punire Extra	Livello di classe 4 o più Capacità di punire
Scacciare Extra*	Chierico o paladino
Scacciare Intensificato	Chierico o paladino Carisma 13 o più Scacciare Extra
Scacciare Potenziato	Chierico o paladino Carisma 13 o più Scacciare Extra
Scacciare Rapido	Chierico o paladino Carisma 13 o più Scacciare Extra

Descritto nel Manuale del Giocatore

colpendoli con lo scudo.

Prerequisiti: Attacco Poderoso.

Beneficio: Qualsiasi attacco effettuato con uno scudo piccolo o grande ha sugli avversari lo stesso effetto di una spinta. Il personaggio in realtà non si muove nel riquadro dell'avversario e non subisce attacchi di opportunità per l'attacco con lo scudo. Inoltre non può spingere l'avversario più indietro di 1,5 metri e non può muoversi a seguire il difensore. Questo talento non può essere utilizzato con un buckler.

Carica con lo Scudo [Generale]

Il personaggio infligge danni extra usando il proprio scudo come arma nel corso di una carica.

Prerequisiti: For 13 o più, Attacco Poderoso, Attacco con lo Scudo Migliorato.

Beneficio: Quando il personaggio attacca usando il suo scudo come parte di un'azione di carica, infligge il doppio dei danni normali.

Incantesimo Lontano [Metamagia]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi di contatto senza dover toccare il destinatario.

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo che normalmente ha una portata di "contatto" a una distanza fino a 9 metri. L'incantesimo diventa a tutti gli effetti un raggio, quindi è necessario effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per raggiungere con l'incantesimo utilizzato il destinatario. Un incantesimo lontano consuma uno slot di incantesimi di due livelli più alto del livello effettivo dell'incantesimo lanciato.

Incantesimo Sacro [Metamagia]

Gli incantesimi del personaggio che infliggono danni sono carichi di potere divino.

Beneficio: La metà dei danni inflitti da un incantesimo sacro proviene direttamente da un potere divino, e non è quindi soggetto ad alcuna riduzione da protezione dagli elementi o da magie simili. L'altra metà dei danni inflitti dall'incantesimo è normale, come riportato nella descrizione nell'incantesimo. Un incantesimo sacro consuma uno slot di incantesimi di due livelli più alto del livello effettivo dell'incantesimo lanciato. Solo gli incantesimi divini possono essere lanciati come incantesimi sacri.

Potere Divino [Divino]

Il personaggio è in grado di incanalare energia per aumentare la quantità di danni che è in grado di infliggere in combattimento.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o di intimorire i non morti, Car 13 o più, For 13 o più, Attacco Poderoso.

Beneficio: Il personaggio utilizza uno dei suoi tentativi di scacciare/intimorire non morti per aggiungere il suo bonus di Carisma al danno della sua arma per un numero di round pari al bonus in questione.

Punire Extra [Speciale]

Il personaggio è in grado di effettuare più attacchi per punire.

Prerequisiti: Livello di classe 4 o più, capacità di punire.

Beneficio: Quando il personaggio acquisisce questo talento, ottiene un tentativo aggiuntivo al giorno di punire

re. Può usare qualsiasi capacità di punire che possieda (ad esempio, quella di un paladino, quella di un sacro liberatore o di un chierico dotato del dominio della Distruzione). Questo talento può essere scelto più volte.

Purificazione Divina [Divino]

Il personaggio è in grado di incanalare energia per migliorare la propria capacità e quella dei propri alleati di resistere al veleno e alle maledizioni.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o di intimorire i non morti, Car 13 o più, Scacciare Extra.

Beneficio: Il personaggio utilizza uno dei suoi tentativi di scacciare/intimorire non morti per fornire a tutti i suoi alleati nel raggio di 18 metri (incluso se stesso) un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra per un numero di round pari al suo modificatore di Carisma.

Resistenza Divina [Divino]

Il personaggio è in grado di incanalare energia per ridurre temporaneamente i danni che lui e i suoi alleati subiscono da alcune fonti.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o di intimorire i non morti, Scacciare Extra, Purificazione Divina

Beneficio: Il personaggio utilizza uno dei suoi tentativi di scacciare/intimorire non morti per fornire a tutti i suoi alleati nel raggio di 18 metri (incluso se stesso) una resistenza di 5 a freddo, fuoco ed elettricità. Questo tipo di resistenza non è cumulativo con altre forme di resistenza, come quelle fornite da incantesimi o capacità speciali. Questa protezione dura fino alla fine del turno seguente.

Scacciare Intensificato [Speciale]

Il personaggio è in grado di influenzare non morti più potenti attraverso i suoi tentativi di scacciare o intimorire.

Prerequisiti: Car 13 o più, Scacciare Extra.

Beneficio: Quando il personaggio scaccia o intimorisce i non morti, può scegliere un numero non superiore al suo livello di chierico. Quel numero viene aggiunto alla sua prova di scacciare, ma viene sottratto ai danni che la stessa prova infligge.

Se il personaggio non è un chierico, può scegliere un numero non superiore al suo effettivo livello di chierico (ad esempio, un paladino può scegliere un numero pari fino al suo livello di paladino meno due). Se una classe di prestigio aumenta il proprio livello effettivo di scacciare, allora viene usato il livello effettivo in questione.

Scacciare Potenziato [Speciale]

Il personaggio è in grado di scacciare o intimorire un maggior numero di non morti nel corso di un singolo tentativo.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Car 13 o più, Scacciare Extra.

Beneficio: Il personaggio può scacciare o intimorire più non morti del solito, ma diventa per lui più difficile influenzare i non morti dotati di un maggior numero di Dadi Vita. Se subisce una penalità di -2 alla sua prova per scacciare i non morti, può aggiungere +2d6 ai danni che la stessa prova infligge.

Scacciare Rapido [Speciale]

Il personaggio è in grado di scacciare o intimorire i non morti in un batter d'occhio.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Car 13 o più, Scacciare Extra.

Beneficio: Il personaggio può scacciare o intimorire i non morti come azione gratuita, ma con una penalità di -4 sia alla prova per scacciare che ai danni inferti. Viene comunque sempre consentito un solo tentativo per round.

Questo talento può essere utilizzato solo quando il personaggio tenta effettivamente di scacciare o intimorire i non morti. Non può essere usato quando si potenzia un talento divino.

Scudo Divino [Divino]

Il personaggio è in grado di incanalare energia per rendere il proprio scudo più efficace in attacco e in difesa.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Car 13 o più, For 13 o più, Attacco Poderoso, Attacco con lo Scudo Migliorato.

Beneficio: Il personaggio usa uno dei propri tentativi giornalieri di scacciare/intimorire i non morti per incanalare energia nel proprio scudo, conferendogli un bonus di potenziamento pari al proprio modificatore di Carisma. Questo bonus di potenziamento viene applicato sia agli attacchi che agli usi difensivi dello scudo e dura per un numero di round pari al proprio modificatore di Carisma.

Vendetta Divina [Divino]

Il personaggio è in grado di incanalare energia per infliggere danni aggiuntivi ai non morti in un combattimento in mischia.

Prerequisiti: Capacità di scacciare i non morti, Scacciare Extra.

Beneficio: Il personaggio usa uno dei propri tentativi giornalieri di scacciare i non morti per aggiungere 2d6 danni di energia sacra a tutti i propri attacchi in mischia andati a segno fino alla fine della propria azione seguente.

Vigore Divino [Divino]

Il personaggio è in grado di incanalare energia per aumentare la propria velocità e la propria Costituzione.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Car 13 o più, Scacciare Extra.

Beneficio: Il personaggio usa uno dei propri tentativi giornalieri di scacciare i non morti per aumentare la propria velocità base di 3 metri e ottenere un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione. Questi effetti hanno una durata in minuti pari al proprio modificatore di Carisma.

OGGETTI SACRI

I chierici e i paladini fanno uso di oggetti che non vengono solitamente trasportati o posseduti da chi appartiene ad altre classi. La Tabella 1-6: "Oggetti sacri" elenca questi oggetti, che vengono descritti di seguito.

Altare portatile: Un altare portatile è una piccola valigia che, aperta, rivela un piccolo altare da viaggio. Nella valigia c'è spazio per piccoli strumenti e ricettacoli sacri, una piccola tovaglia d'altare e un piccolo libro di preghiere (compreso nel prezzo). Gli altari portatili sono normalmente fatti in abete o granito.

Aspersorio: Questo strumento in metallo leggero ha la forma di un piccolo randello o di una mazza leggera. Ogni aspersorio è dotato di un recipiente che può con-

TABELLA 1-6: OGGETTI SACRI

Oggetto	Costo	Peso	Oggetto	Costo	Peso	Oggetto	Costo	Peso
Altare portatile, abete	20 mo	2,25 kg†	Candelabro, 16 candele, argento	25 mo	1,35 kg	Incenso, comune	5 mo	0,45 kg
Altare portatile, granito	40 mo	18 kg†	Candelabro, 16 candele, oro	45 mo	2,7 kg	Incenso, esotico	15 mo	*
Aspersorio, ferro	5 mo	1,35 kg†	Candelieri, argento	12 mo	0,45 kg	Libro di preghiere o scrittura	10 mo	1,35 kg†
Aspersorio, argento	20 mo	1,35 kg†	Candelieri, oro	20 mo	0,9 kg	Libro di preghiere o scrittura da viaggio	15 mo	0,45 kg†
Aspersorio, oro	45 mo	1,35 kg†	Candelieri con impugnatura, argento	5 ma	0,22 kg	Simbolo sacro, bronzo	10 mo	0,45 kg
Braciare, grande, bronzo	30 mo	33,75 kg	Candelieri con impugnatura, oro	3 mo	0,45 kg	Simbolo sacro, oro	50 mo	0,9 kg
Braciare, grande, argento	70 mo	36 kg	Cero, tempio (ogni 30 cm)	1 mo	0,22 kg	Spegnitoio	6 mo	1,8 kg
Braciare, grande, oro	110 mo	72 kg	Cero, 12 ore	5 ma	0,11 kg	Tovaglia d'altare, lino	15 mo	*
Braciare, medio, bronzo	17 mo	11,25 kg	Cero, segnatempo	1 mo	0,11 kg	Tovaglia d'altare, velluto	30 mo	*
Braciare, medio, argento	30 mo	13,5 kg	Cero, veglia	10 mo	0,22 kg	Tovaglia d'altare, seta	35 mo	*
Braciare, medio, oro	70 mo	27 kg	Incensiere, ottone	1 mo	0,45 kg	Tovaglia d'altare, broccato dorato	40 mo	*
Braciare, da campo, bronzo	4 mo	2,25 kg	Incensiere, argento	3 mo	0,9 kg	Tovaglia d'altare, tinta	+5 mo	*
Braciare, da campo, argento	15 mo	2,7 kg	Incensiere, oro	5 mo	1,8 kg	Tovaglia d'altare, piccola	3 mo	*
Candelabro, 8 candele, argento	20 mo	0,45 kg						
Candelabro, 8 candele, oro	35 mo	0,9 kg						

†Questi oggetti pesano un quarto del peso indicato quando vengono costruiti per personaggi Piccoli.

tenere fino a 1,5 litri (3 ampole) di acquasanta. Scuotendo l'aspersorio con un'azione standard è possibile spruzzare un'ampolla di acquasanta su un bersaglio che si trovi in mischia. Questa azione è un attacco di contatto a distanza (e non provoca un attacco di opportunità). Un aspersorio non necessita di alcuna competenza per essere usato. Molti avventurieri preferiscono usare gli aspersori per spargere acquasanta piuttosto che lanciare o versare il contenuto di un'ampolla.

Braciare: Un braciare è un piatto concavo di metallo usato per contenere carboni ardenti, per generare calore e luce e per bruciare incenso e altri materiali sacrificali. Il braciare si rivela molto utile per bruciare l'incenso usato come componente materiale per un incantesimo.

Un braciare grande (d'oro, d'argento o di bronzo) ha un diametro di 180 cm, è riccamente decorato ed è solita-

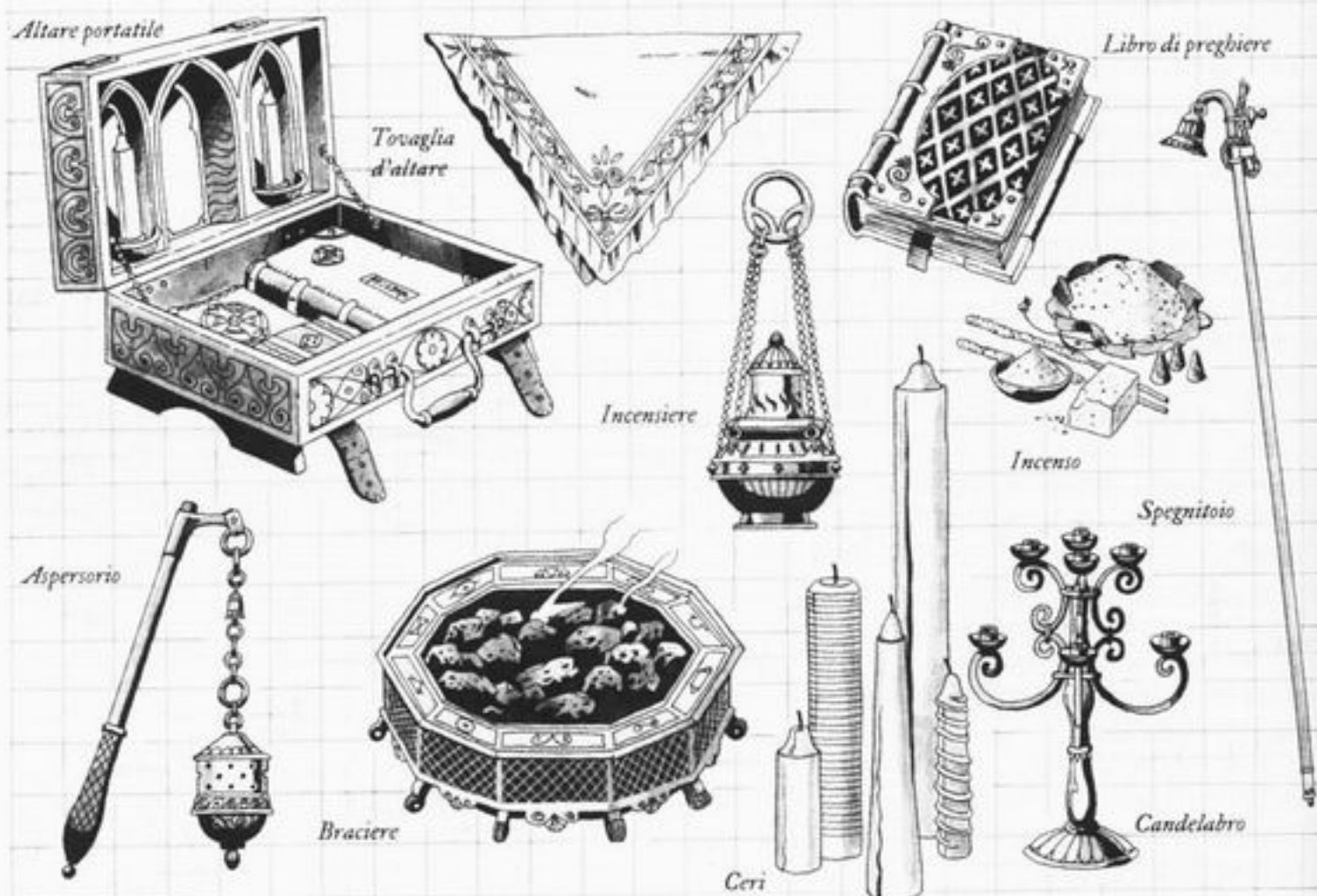
mente usato nei templi più grandi.

Un braciare medio (d'oro, d'argento o di bronzo) ha un diametro di 120 cm, porta qualche decorazione ed è solitamente usato per una cappella o un santuario.

Un braciare da campo (d'argento o di bronzo) ha un diametro di 45 cm, è privo di decorazioni ed è facile da trasportare e utilizzare nelle preghiere e nelle cerimonie religiose da effettuare in viaggio (un braciare del comando degli elementali del fuoco è un braciare da campo in bronzo).

Candelabro: I candelabri sono costruiti in modo da poter sorreggere otto o sedici candele in una disposizione esteticamente gradevole. Un candelabro a otto candele fa luce in un raggio di 4,5 metri, uno a sedici candele fa luce in un raggio di 6 metri.

Candelieri: I candelieri comuni sono alti circa 30 cm e possono sorreggere candele di un diametro che va da



2,5 a 7,5 cm. Un candeliero con impugnatura è alto 10 cm ed è dotato di un bordo sporgente circolare per impedire alla cera di colare sulla mano di chi lo regge.

Ceri: I ceri votivi sono ceri da chiesa (e non vanno confusi con le candele semplici, lunghe e lisce descritte nell'equipaggiamento del *Manuale del Giocatore*). Sono fatti di cera e sono lunghi da 30 a 180 cm, con un diametro di circa 7,5 cm. I ceri votivi si consumano di 2,5 cm di lunghezza ogni 2 ore, e possono essere usati sottoterra anche per misurare il tempo che passa.

Un cero segnatempo è un cero da 12 ore, lungo 15 cm, con delle tacche che segnano il passare delle ore.

Un cero da veglia è fatto di cera mescolata ad erbe aromatiche, e brucia per 8 ore. Un personaggio dotato dell'abilità Guarire che tiene acceso un cero da veglia durante la notte in cui accudisce una persona ferita ottiene un bonus di circostanza +1 alle prove di Guarire.

Incensiere: Un incensiere è un contenitore ornato in cui viene messo l'incenso ardente. Appeso a una catena, viene fatto dondolare per diffondere attorno a sé il fumo dell'incenso bruciato.

Incenso: Una comune componente per incantesimi, immancabile in tutte le borse per componenti incantesimi. Quando è destinato all'uso in un tempio, il prezzo per 0,45 kg di incenso comune o 30 g di incenso esotico viene indicato nella Tabella 1-6.

Libro di preghiere o Sacra scrittura: Molte religioni fanno uso di un testo sacro o di preghiere e di rituali ufficiali, eseguiti da chierici e credenti. Questi libri normalmente hanno la stessa dimensione e lo stesso peso di un libro di incantesimi, ma i chierici che devono affrontare un viaggio, sia che vadano all'avventura sia che si rechino in visita ai malati del quartiere, ne possiedono versioni più piccole.

Un libro di preghiere o un testo sacro da viaggio non è mai un testo completo, ma può essere inserito in un altare portatile.

Simbolo sacro: Il *Manuale del Giocatore* riporta i prezzi dei simboli sacri in legno o in argento. Un personaggio potrebbe anche acquistare un simbolo fatto in oro o in bronzo.

Spegnitoio: Uno spegnitoio è un bastone lungo 120 cm con due strumenti attaccati alle estremità: da un lato uno stoppino in grado di mantenere una fiamma per accendere una candela, e dall'altro un cappuccio in metallo per spegnere quelle accese. Uno spegnitoio può anche essere usato per dare fuoco a dell'olio o ad altro materiale infiammabile.

Tovaglia d'altare: Questo telo bianco destinato a coprire un altare è ampio 1,8 metri e lungo 4,2 metri; può essere fatto in lino, velluto, seta o broccato dorato. Con una spesa supplementare è possibile farlo tingere di rosso, blu, giallo, verde, marrone o nero. Una piccola tovaglia d'altare su misura per un altare portatile è un quadrato con il lato di 60 cm.

Descrizione delle armature e degli scudi

Queste capacità speciali si aggiungono a quelle indicate nel Capitolo 8 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Accecante: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento emanano un lampo abbagliante fino due volte al giorno, su ordine di chi li indossa. Chiunque si trovi entro 6 metri dall'oggetto, eccettuato chi lo indossa, deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14), altrimenti rimarrà accecato per 1d4 round.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *cecità/sordità*, *luce incandescente*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Acquatico: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento hanno una forma slanciata e risplendono di un riverbero verdastro. Un'armatura o uno scudo dotato di questo incantamento permette a chi lo indossa di muoversi liberamente nell'acqua senza il bisogno di prove di Nuotare. Le regole per l'annegamento vanno comunque applicate (vedi "La regola dell'annegamento", pagina 85 della *Guida del DUNGEON MASTER*), a meno che l'oggetto non sia dotato anche dell'incantamento *respirare sott'acqua*.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *libertà di movimento*, *respirare sott'acqua*; **Prezzo di mercato:** bonus +2, o bonus +3 con *respirare sott'acqua*.

Antipatia: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento hanno la capacità soprannaturale conferitagli dal loro creatore di influenzare le creature di un certo allineamento o di una razza specifica (vedi l'incantesimo *antipatia* nel *Manuale del Giocatore*). Tale potere può essere usato una volta al giorno come azione standard. Le creature soggette a questo effetto che si trovano entro 18 metri dall'oggetto devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 24) altrimenti fuggiranno dalla zona e non vi torneranno volontariamente per almeno 2 ore. Le creature soggette a questo effetto che si trovano all'interno della zona subiscono una penalità di -4 alla Destrezza fintanto che rimangono nell'area di effetto. La zona si sposta assieme a colui che indossa l'armatura o lo scudo. Se questi si sposta in modo che una creatura che era uscita dall'area di effetto vi rientri di nuovo, quella creatura ha diritto a un nuovo tiro salvezza.

Livello dell'incantatore: 15°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *antipatia*; **Prezzo di mercato:** bonus +4.

Assorbente: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento sono sempre di color nero opaco e sembrano essere dotati di profondità inesistenti. Un'armatura o uno scudo di questo tipo assorbe gli attacchi mirati a risucchiare i livelli o le caratteristiche di chi li indossa. L'oggetto è in grado di assorbire ogni giorno un punteggio di danni alle caratteristiche o di livelli risucchiati pari al suo bonus di potenziamento. Concede un tiro salvezza sulla Tempra contro gli attacchi a risucchio di energia che normalmente non permetterebbero alcun tiro salvezza. Se il tiro viene effettuato con successo, allora l'attacco ha effetto solo per metà. Un'armatura o uno scudo assorbente non cambia i tiri salvezza contro quegli attacchi che già ne concedono.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *ristorazione*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Charme: Le armature e gli scudi dotati di questo in-

OGGETTI MAGICI

Questa sezione descrive vari nuovi oggetti magici di diversi tipi. Molti di questi oggetti sono particolarmente utili per i chierici e i paladini.

cantamento sembrano forgiate con una particolare attenzione all'aspetto esteriore, pur rimanendo assai funzionali. La linea dell'armatura migliora la bellezza fisica di chiunque la indossi. Un avversario che colpisce colui che indossa l'armatura o lo scudo deve effettuare con successo un tiro salvezza contro il relativo incantesimo di *charme* (*charme sui mostri, charme su persone o animali*) che lo influenza. Se l'avversario riesce a colpire con successo il portatore in mischia, ottiene un bonus di +4 al tiro salvezza.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *charme sui mostri, charme su persone o animali*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Comando: Questo scudo o questa armatura sembra sempre lucido e splendente, a dispetto di qualsiasi condizione esterna e di ogni tentativo di ricoprirlo o di oscurarlo. Sia l'armatura che lo scudo, ambiti da qualsiasi condottiero militare, emanano una potente aura che conferisce un bonus di competenza +4 al Carisma e un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà di tutti gli alleati nel raggio di 9 metri. L'incantamento attira anche l'attenzione generale su chi lo indossa, che subisce una penalità di -6 alle prove di Nascondersi.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, 5 livelli di incantatore; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Controllo dei non morti: Chi indossa un'armatura o uno scudo dotato di questo incantamento può controllare fino a 26 DV di non morti al giorno, con gli stessi effetti di un incantesimo *controllare non morti*. All'alba di ogni giorno, perde il controllo di qualsiasi non morto che fosse ancora sotto la sua influenza.

L'armatura o lo scudo dotati di questo potere sembrano fatti d'ossa; questa caratteristica è tuttavia puramente decorativa e non ha alcun altro effetto sull'armatura.

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *controllare non morti*; **Prezzo di mercato:** bonus +4.

Distruzione dei non morti: Chi indossa un'armatura o uno scudo dotato di questo incantamento può attaccare i non morti usufruendo degli effetti di un incantesimo *distruggere non morti* lanciato da un mago di 5° livello fino a quattro volte al giorno. Le armature e gli scudi dotati di questa capacità di solito portano in evidenza il simbolo sacro di una divinità buona.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *distruggere non morti*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Etereo: Questo incantamento ha due varianti quando viene applicato alle armature e agli scudi.

La prima permette a chi lo indossa di fare uso degli effetti di un incantesimo *transizione eterea* come se fosse lanciato da un chierico di 9° livello. La seconda permette a chi lo indossa e a chiunque lo tocchi di diventare etereo come se soggetto agli effetti di un incantesimo *forma eterea* lanciato da un chierico di 11° livello. L'armatura o lo scudo sembrano inconsistenti e irreali, tranne che sul Piano Etereo, dove appaiono invece perfettamente normali.

Solo su se stessi: **Livello dell'incantatore:** 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *transizione eterea*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Su tutti quelli in contatto: **Livello dell'incantatore:** 11°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *forma eterea*; **Prezzo di mercato:** bonus +4.

Ghiaccio: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento sembrano essere stati scolpiti nel ghiaccio. L'incantamento ha due effetti. Primo, simula un incantesimo *lentezza* lanciato da un mago di 5° livello, che ha effetto sui primi cinque avversari che entrano in un raggio di 9 metri da chi lo indossa. Secondo, chi lo indossa può invocare un raggio di gelo come un mago di 5° livello, fino a cinque volte al giorno. Il raggio si propaga dal lato frontale dell'armatura o dello scudo.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *lentezza, raggio di gelo*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Luce diurna: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento risplendono della luce accecante di un incantesimo *luce diurna* per 30 minuti al giorno. L'incantamento viene attivato e disattivato tramite una parola di comando, solitamente scritta all'interno dell'armatura o sul retro dello scudo. Quando non risplendono, l'armatura o lo scudo appaiono perfettamente normali.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *luce diurna*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Piumato: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento sembrano essere composti di migliaia di piccole piume iridescenti. Questa caratteristica non ha alcun effetto sul peso dello scudo, dell'armatura, sulla penalità di armatura alla prova o sulle altre statistiche. L'incantamento permette a chi lo indossa di volare fino a 50 minuti al giorno. Sotto tutti gli aspetti funziona come se chi lo indossa ne fosse lanciato via su se stesso, o



ferendogli una velocità di 27 metri (o 18 metri se l'armatura è media o pesante), con una buona manovrabilità.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, camminare nell'aria; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Richiamo: Questo potente incantamento permette al proprietario di proferire una parola di comando con la quale chiamare a sé lo scudo o l'armatura come azione standard. L'armatura appare correttamente indossata alla fine dell'azione, e lo scudo appare al braccio destinato all'uso. Per il resto, sia l'armatura che lo scudo hanno un aspetto perfettamente normale.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, teletrasporto; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Risucchio di energia: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento permettono a chi li indossa di risucchiare i livelli di un avversario con un attacco di contatto (se si tratta di un'armatura) o un attacco violento con lo scudo (se si tratta di uno scudo). Tranne che per la necessità di un attacco di contatto, l'effetto magico ottenuto è esattamente quello di un incantesimo *debitazione* lanciato da un mago di 7° livello. Un'armatura o uno scudo simili sono sempre decorati con un bassorilievo rappresentante il ghigno feroce di un vampiro.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *debitazione*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Sacro: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento non hanno alcun effetto speciale su colui che li indossa a meno che questi non abbia la capacità di scacciare o intimorire i non morti. In questo caso, chi lo indossa scaccia o intimorisce i non morti di due livelli in più rispetto a quanto farebbe normalmente. Un'armatura o uno scudo dotati di questo incantamento fanno sempre riferimento a una divinità specifica e portano bene in evidenza il simbolo sacro della divinità.

Livello dell'incantatore: 8°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, capacità di scacciare o intimorire i non morti; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Terrificante: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento emanano attorno a chi li indossa un'aura di paura come quella generata da un incantesimo *paura* lanciato da un mago di 7° livello. Quest'aura ha effetto su tutti gli avversari entro 12 metri di distanza da chi lo indossa. L'armatura o lo scudo hanno un aspetto perfettamente normale, tranne che per coloro che falliscono il tiro salvezza. Ad essi chi lo indossa apparirà come una creatura uscita dai loro peggiori incubi.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *paura*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Velocità: Le armature e gli scudi dotati di questo incantamento conferiscono un bonus di velocità +4 alla CA e un'azione parziale extra ad ogni round, come per l'incantesimo *velocità*. Quest'armatura sembra vibrare continuamente e appare sempre sfocata.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *velocità*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Descrizione delle armature specifiche

Gli oggetti che seguono sono precostituiti e presentano esattamente le qualità qui descritte.

Armatura blu delle Montagne Crystalmist: Quando questa armatura viene rinvenuta per la prima volta,

sembra essere forgiata appositamente per i nani. A distanza, sembra inoltre essere fatta con la pelle di un drago blu. In realtà è una corazza a scaglie perfetta trattata per sembrare di scaglie di drago blu. Conferisce un bonus di potenziamento +3 alla Classe Armatura (oltre al suo bonus di armatura +4, per un totale di +7) e conferisce a chi la indossa una resistenza all'elettricità pari a 15.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *contrastare elementi*; **Prezzo di mercato:** 20.960 mo.

Armatura del drago rosso: A dispetto del suo aspetto esteriore, questa armatura non è fatta con le scaglie di un drago rosso. È una corazza a scaglie perfetta con le scaglie laccate di rosso. Fornisce un bonus di potenziamento +3 alla Classe Armatura (in aggiunta al suo bonus di armatura +4, per un totale di +7) e fornisce a chi la indossa una resistenza al fuoco di 15.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *contrastare elementi*; **Prezzo di mercato:** 35.200 mo.

Armatura dello scudiero: Questa armatura ha l'aspetto di un'armatura completa appositamente forgiata per coloro che devono combattere in sella a una cavalcatura di qualsiasi tipo. Oltre a fornire un bonus di potenziamento +2 alla Classe Armatura (in aggiunta al suo normale bonus di +8, per un totale di +10), questa armatura fornisce un bonus di competenza +1 a tutte le prove di Cavalcare, un bonus di potenziamento +2 alla Destrezza per la cavalcatura e un bonus di competenza +3 metri alla velocità della cavalcatura.

Livello dell'incantatore: 6°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche; **Prezzo di mercato:** 10.670 mo.

Corazza a strisce della stabilità: Questa armatura funziona come una normale corazza a strisce tranne quando viene indossata da un personaggio neutrale. In questo caso chi la indossa avverte un senso di calma e fiducia in se stesso che lo pervade, e l'armatura funziona come una *corazza a strisce* +2 che conferisce anche un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *resistenza*; **Prezzo di mercato:** 5.845 mo.

Grembiule d'oro: Questo oggetto è una benedizione per chiunque lavori in una fucina. Sembra un normale grembiule di cuoio, dotato di uno strano bagliore metallico quando viene esposto alla luce diretta. Conferisce un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura di chi lo indossa. Uno gnomo che ne indossa uno guadagna una riduzione del danno di 5/+1 e un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro il calore e il fuoco.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *Alchimia*, *scudo*; **Prezzo di mercato:** 22.200 mo.

Descrizione delle armi specifiche

Frecce della visione distante: Queste frecce vengono spesso usate dai ranger, dagli esploratori, dalle spie e da molti elfi. Concentrandosi su di esse con un'azione di round completo, chi le usa può vedere cosa sta accadendo nelle vicinanze della freccia, come se stesse usando l'incantesimo *chiaroveggenza*. Cinque minuti dopo essere stata scagliata contro un bersaglio, la freccia si sbriciola. Sotto tutti gli altri aspetti è una normale *freccia* +1.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Ar-

mature Magiche, *chiaroveggenza*; Prezzo di mercato: 3.507 mo; Peso: -.

Pungolo del padrone: Questa verga di ferro lunga 90 cm permette a chi la impugna di parlare con gli animali a volontà. Se chi la impugna è in sella, conferisce alla sua cavalcatura un bonus al morale di +2 a tutti i tiri salvezza. Il pungolo del padrone funziona anche come una mazza pesante+2 ma solo quando chi la impugna è in sella.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *parlare con gli animali*; Prezzo di mercato: 20.980 mo; Peso: 3,6 kg.

Quadrello da sfondamento: Questo è un quadrello perfetto estremamente pesante e dalla testa piatta. A causa delle sue dimensioni e del suo peso, può essere lanciato solo da una balestra pesante. Se colpisce un bersaglio vivente, infligge 3d6 danni e il bersaglio viene considerato sotto l'effetto di una spinta (il quadrello è Grande e si considera che abbia un punteggio di Forza di 25, con un +2 al tentativo). Se colpisce un bersaglio non vivente, ignora i suoi primi 5 punti di durezza e infligge 3d6 danni. Se colpisce una porta, la apre come se fosse un personaggio con un punteggio di Forza di 29. Il quadrello viene distrutto con l'utilizzo.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *forza straordinaria*, *telecinesi*; Prezzo di mercato: 3.157 mo; Peso: 0,45 kg.

Verga da battaglia: Questa verga in adamantio lunga circa 90 cm funziona come una mazza pesante+1. Fornisce un bonus al morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro paura agli alleati entro 9 metri e permette a chi la impugna di mandare messaggi a chiunque nel raggio di 14,4 km come per l'incantesimo *vento sussurrante*.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, *vento sussurrante*; Prezzo di mercato: 35.712 mo; Peso: 3,6 kg.

Descrizione delle verghe specifiche

Verga dell'autorità: Questi oggetti multiuso vengono protetti con grande cura e vengono dati solo a chi ricopre una posizione di rilievo all'interno del clero o a chi deve compiere una missione di importanza vitale per la chiesa. Chi la impugna è in grado di incanalare energia come avesse quattro livelli in più, una risorsa utile per scacciare o intimidire i non morti, oltre che per aprire porte chiuse tramite serrature divine. Chi la impugna è anche in grado di lanciare l'incantesimo *comando* fino a 3 volte al giorno come un chierico di 9° livello.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, *comando*; Prezzo di mercato: 20.576 mo; Peso: 2,7 kg.

Descrizione degli oggetti meravigliosi

Amuleto della memoria: Una volta al giorno, chi indossa questo amuleto può richiamare alla memoria

fino a sei livelli di incantesimi divini già lanciati. È in grado di ricordare solo gli incantesimi preparati e lanciati nel corso di quel giorno.

Livello dell'incantatore: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi; Prezzo di mercato: 36.000 mo; Peso: -.

Amuleto portale: L'amuleto permette a chi lo indossa di fare ritorno al suo piano di origine. Chi lo indossa non ha alcuna forma di controllo sul luogo in cui arriverà, e l'amuleto non ha alcun potere se il personaggio si trova già sul suo piano di origine.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; Prezzo di mercato: 64.000 mo; Peso: -.

Benda nera: Questa benda nera per un occhio

non fornisce alcuna capacità speciale, a meno che chi la indossa non possieda sangue orchesco. Un orco o un mezzorco che indossi questa benda su un occhio cieco o su un'orbita vuota guadagna un bonus di competenza +2 a tutti i tiri per colpire a distanza e ai tiri salvezza contro illusioni.

Livello dell'incantatore: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi; Prezzo di mercato: 8.800 mo; Peso: -.

Boccia della contemplazione: Questa boccia dà a chi lancia su di essa l'incantesimo *divinazione* una probabilità del 100% di ottenere risultati esatti.

Livello dell'incantatore: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *divinazione*; Prezzo di mercato: 44.800 mo; Peso: 0,9 kg.

Bracciali del vincolo: Questi bracciali non sembrano avere nulla di diverso da qualunque altro bracciale magico. A comando, però, si fissano l'uno all'altro e non mangano attaccati fino a che non viene pronunciata un'altra parola di comando. I bracciali hanno Forza 3 per contrastare eventuali tentativi di fuga, e la CD della prova di Artista della Fuga è di 35.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *rendere integro*; Prezzo di mercato: 10.800 mo; Peso: 0,45 kg.

Braccio di Nyr: Questo braccio artificiale in mithral è in grado di rimpiazzare un arto perduto da un personaggio buono. Non funzionerà su un personaggio neutrale. Un personaggio malvagio che provi ad attaccarlo al suo corpo subirà 1d4 danni temporanei alla Destrezza. Un personaggio che riesce ad usare l'arto guadagna un bonus di +2 alla Forza e alla Destrezza. Il braccio è anche in grado di fornire un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura. In genere, il 70% di questi oggetti sono braccia sinistre.

30% braccia destre, anche se si vocifera di braccia speciali in grado di adattarsi alla necessità di chi le utilizza.

Livello dell'incantatore: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, animare oggetti, scudo; **Prezzo di mercato:** 12.800 mo; **Peso:** -.

Elmo della visione: Ad una prima occhiata questo elmo di metallo sembra inutile, visto che copre completamente gli occhi. Chiunque lo indossi scoprirà però che al suo interno riesce a vedere perfettamente. L'elmo conferisce a chi lo indossa gli effetti dell'incantesimo *visione del vero* e dà un bonus cognitivo di +1 alla sua Classe Armatura.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *visione del vero*; **Prezzo di mercato:** 91.600 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Fodero sacro: Questo oggetto può avere aspetti diversi. Quando viene trovato la prima volta, c'è una probabilità del 25% che appaia rispettivamente come il fodero da pugnale o come la custodia per un'ascia, e del 50% che sembri il fodero di una spada. Come chi lo usa avrà però presto modo di scoprire, un *fodero sacro* può cambiare forma per adattarsi a qualunque pugnale, spada o ascia vi venga riposta, armi doppie comprese. Un fodero come questo è in grado di tenere pulite e affilate tutte le armi che contiene. Inoltre, per tre volte al giorno, chi lo porta può riportare un'arma nel fodero, pronunciare una parola di comando e invocare l'incantesimo *benedire un'arma* su di essa.

Livello dell'incantatore: 4°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *benedire un'arma*; **Prezzo di mercato:** 6.400 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Mantello della foresta: Questo oggetto di origini elfiche è un mantello verde con una decorazione di pelle marrone. Quando viene indossato da un elfo, questi guadagna un bonus di competenza +4 alle prove di Equilibrio e Scalare, e può usare l'incantesimo *traslazione arborea* tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *traslazione arborea*; **Prezzo di mercato:** 38.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Marchio dell'apostata: A volte le divinità del male decidono di segnare un individuo come uno dei loro. Un marchio dell'apostata può essere fatto di qualunque materiale, ma generalmente è dello stesso materiale dell'ar-

ma preferita della divinità. È un grande simbolo, di circa 20 cm di diametro, e fornisce svantaggi e benefici. Anche se da una parte chiunque lo veda può riconoscerlo come un simbolo di grande malvagità, dall'altra aumenta la capacità di chi lo indossa di intimidire non morti conferendogli il talento *Scacciare Potenziato* e permettendogli di lanciare l'incantesimo *paura* tre volte al giorno, come un mago di 10° livello. Un marchio dell'apostata non può venire creato. È una sorta di "dono".

Livello dell'incantatore: n/a; **Prerequisiti:** n/a; **Prezzo di mercato:** 38.880 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Maschera dei morti: Questa sinistra maschera completa somiglia al volto di un cadavere in decomposizione. Chi la indossa è in grado di *parlare con i morti*, a prescindere dal linguaggio, tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *comprensione dei linguaggi*, *parlare con i morti*; **Prezzo di mercato:** 23.400 mo; **Peso:** -.

Simbolo sacro superiore: Creato con metalli e pietre preziose, quest'oggetto è stato infuso di potere divino da parte di un servitore della divinità a cui è dedicato. Un simbolo sacro superiore conferisce automaticamente a chi lo indossa il talento *Scacciare Potenziato*, che può essere usato a piacimento.

Livello dell'incantatore: 4°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, capacità di scacciare o intimidire i non morti come un chierico di 4° livello, partecipazione di un celestiale, un immondo o un altro esterno servitore di una divinità; **Prezzo di mercato:** 5.040 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Specchio della rivelazione: Se un esterno malvagio guarda all'interno di questo piccolo specchio ottagonale, lo specchio dissolve qualunque incantesimo o effetto di illusione che nasconda la vera natura della creatura. Questo effetto funziona come un *dissolvi magie* lanciato sul bersaglio da un chierico di 10° livello. Se l'esterno è sospettoso o prova ad evitare di guardare la sua immagine riflessa, la situazione viene risolta come nel caso degli attacchi con lo sguardo (vedi pagina 72 della Guida del DUNGEON MASTER).

Livello dell'incantatore: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *dissolvi magie*; **Prezzo di mercato:** 48.000 mo; **Peso:** 0,22 kg.

TABELLA 1-7: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE E DEGLI SCUDI

Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
Accecante	Bonus +1
Acquatico	Bonus +2
con respirare sott'acqua	Bonus +3
Antipatia	Bonus +4
Assorbente	Bonus +3
Charme	Bonus +3
Comando	Bonus +2
Controllo dei non morti	Bonus +4
Distruzione dei non morti	Bonus +2
Etereo, solo su se stessi	Bonus +3
Etereo, tutti in contatto	Bonus +4
Ghiaccio	Bonus +3
Luce diurna	Bonus +2
Piumato	Bonus +2
Richiamo	Bonus +1
Risucchio di energia	Bonus +2
Sacro	Bonus +2
Terrificante	Bonus +2
Velocità	Bonus +3

TABELLA 1-8: ARMATURE E SCUDI SPECIFICI

Armatura	Prezzo di mercato
Armatura blu delle Montagne Crystalmist	20.960 mo
Armatura del drago rosso	35.200 mo
Armatura dello scudiero	10.670 mo
Corazza a strisce della stabilità	5.845 mo
Grembiule d'oro	22.200 mo

TABELLA 1-9: ARMI

Arma	Prezzo di mercato
Frecce della visione distante	3.507 mo
Pungolo del padrone	20.980 mo
Quadrello da sfondamento	3.157 mo
Verga da battaglia	35.712 mo

TABELLA 1-10: VERGHE

Verga	Prezzo di mercato
Verga dell'autorità	20.576 mo

TABELLA 1-11: OGGETTI MERAVIGLIOSI

Oggetto	Prezzo di mercato
Amuleto della memoria	36.000 mo
Amuleto portale	64.000 mo
Benda nera	8.800 mo
Boccia della contemplazione	44.800 mo
Bracciali del vincolo	10.800 mo
Braccio di Nyr	12.800 mo
Elmo della visione	91.600 mo
Fodero sacro	6.400 mo
Mantello della foresta	38.000 mo
Marchio dell'apostata	38.880 mo
Maschera dei morti	23.400 mo
Simbolo sacro superiore	5.040 mo
Specchio della rivelazione	48.000 mo

*Da aggiungere al bonus di potenziamento per determinare il prezzo di mercato totale. Vedi la Tabella 8-10: "Armi" nella Guida del DUNGEON MASTER.

CAPITOLO 2: CHIESE E ORGANIZZAZIONI

Per i membri di molte classi, diventare un membro di un'organizzazione è una scelta attraente che può aggiungere spessore e interesse al personaggio. Questo capitolo, oltre ad esaminare alcune chiese presentate in ordine di allineamento, esplora anche alcune organizzazioni particolari.

IL RUOLO DELLE CHIESE

I chierici sono gli unici tra le classi standard di personaggi a partire normalmente come membri di un'organizzazione più ampia, e cioè la chiesa dedicata alla propria divinità protettrice. I chierici non solo sono membri di questa organizzazione ma ne sono, sotto vari aspetti, i padroni. Un paladino può invece essere il capo di una chiesa legale buona o il membro di un ordine cavalleresco che si batte in nome della legge e del bene senza dipendere da nessuna religione in particolare.

In ogni caso, la chiesa è una parte assai importante (forse la più importante) della vita di un paladino o di un chierico.

Unirsi alla chiesa

Per molti personaggi, affidarsi a un'organizzazione è un momento importante della propria crescita e del proprio sviluppo. Molti dei loro sforzi sono rivolti proprio a soddisfare i requisiti necessari per essere accettati come membri. I chierici, e spesso anche i paladini, hanno vita più facile: sono già membri di un'organizzazione fin dal momento in cui iniziano la loro carriera di avventurieri. Eventuali requisiti per essere accettati sono già stati soddisfatti. Per rimanere nelle grazie della chiesa, tuttavia, i chierici e i paladini devono rimanere fedeli al proprio allineamento e alle dottrine della divinità.

Un personaggio dotato di una certa esperienza come avventuriero potrebbe unirsi a una chiesa diventando un multiclasse come chierico o come paladino. Questa conversione potrebbe essere motivata da numerosi fattori: gratitudine per la guarigione ricevuta da un altro chierico, odio per i nemici della chiesa o gratitudine per essere stato resuscitato dalla morte. Oppure potrebbe semplicemente trattarsi di un'inclinazione naturale degli interessi e del carattere del personaggio che trova finalmente modo di esprimersi.

Il DM è libero di trattare i multiclasse nel modo più appropriato per la sua campagna. Se è necessario un addestramento per apprendere nuove capacità di classe, è necessario lasciar passare il periodo di tempo richiesto prima di poter incorporare il nuovo paladino o il nuovo chierico nell'organizzazione della chiesa. Oppure, il personaggio potrebbe aver ricevuto una benedizione divina (o una chiamata da parte di un dio)

senza che la chiesa sia stata coinvolta. In questo caso, l'affiliazione del personaggio alla chiesa potrebbe emergere solo in un secondo tempo. Alcune chiese possono accogliere un personaggio simile a braccia aperte (forse i loro chierici avevano avuto visioni dell'arrivo di un eroe accompagnato dalla benedizione della divinità). Altre potrebbero invece rivelarsi sospettose di un personaggio che opera al di fuori delle loro regole prestabilite e delle gerarchie interne. Questo genere di chiese potrebbe fissare dei requisiti d'ingresso per i nuovi chierici, che possono variare da un numero minimo di gradi nell'abilità Conoscenze (religioni) a un lungo noviziato, o addirittura a una complicata cerca.

Struttura della chiesa

Alcune chiese (specialmente quelle legali) hanno gerarchie rigide in cui ogni chierico sa qual è il suo posto e non devia mai dai suoi compiti, mentre altre sono più simili a una comunità libera di chierici e credenti con una struttura molto elastica e poco definita. La maggior parte delle strutture, tuttavia, è una media tra questi due estremi, con un'organizzazione di base ben definita ma con alcune figure, come i personaggi giocanti chierici, che operano per certi versi al di fuori della struttura stessa.

Indipendentemente dal grado di liberalità della chiesa, un personaggio giocante chierico ha quasi sempre un diretto superiore, un veterano dell'organizzazione che è responsabile della condotta e dell'addestramento del personaggio. L'atteggiamento del superiore nei confronti di questa supervisione non deve essere necessariamente oppressivo (anche se, specialmente in alcune chiese malvagie, potrebbe esserlo), ma può basarsi su un rapporto di istruzione amichevole e informale o in una cordiale collaborazione di lavoro.

Dal momento che il personaggio giocante ha ben poca scelta riguardo all'ingresso nell'organizzazione, il DM deve assicurarsi che operare nella chiesa non risulti troppo opprimente per il personaggio e per il giocatore. Chi interpreta un chierico dovrebbe accordarsi col DM per definire la natura del rapporto tra il personaggio e il resto della chiesa e il ruolo svolto dal superiore nella vita del personaggio. È bene dare una risposta a queste domande:

- Il superiore è un chierico avventuriero come il personaggio giocante, o è un chierico che risiede presso un tempio?
- Che genere di responsabilità ha il personaggio giocante chierico nei confronti del suo superiore? Deve fare rapporto su ciò che gli accade nel corso delle avventure? Si suppone che sia tenuto a raccontare al suo superiore ogni cosa che potrebbe ritenere interessante per il tempio (le azioni di una chiesa ostile, la creazione di un gran numero di non morti, la scoperta di un certo tipo di mostri)? Oppure è il superiore stesso a inviare il personaggio in queste missioni?
- Che responsabilità ha il superiore verso il personaggio giocante chierico? Se il Dungeon Master richiede che i personaggi vengano sottoposti a un addestramento per poter avanzare di livello o per migliorare le proprie abilità, è il superiore colui che si occupa dell'addestramento? E l'addestramento è gratuito?

Come usare questo capitolo

Le linee guida generali che descrivono le chiese per allineamento e le classi di prestigio che vi possono essere abbinare sono deliberatamente vaghe. I DM sono incoraggiati a creare le loro varianti particolari in base agli ordini presenti nella propria campagna. Se il DM decide che una specifica combinazione o affiliazione non è possibile, la sua decisione è definitiva. (Naturalmente nulla impedisce a un personaggio giocante di fare della ricerca di un tale ordine il suo obiettivo di campagna).

Un chierico che avanza di livello potrebbe a sua volta ottenere autorità su altri sottoposti nella gerarchia ecclesiastica. Quando un chierico raggiunge il 6° livello e ottiene la possibilità di acquisire il talento *Autorità*, è probabile che abbia acquisito autorevolezza anche all'interno della propria chiesa. Ad un chierico che sceglie il talento *Autorità* potrebbe venire assegnato un chierico di basso livello come gregario (di livello comunque non superiore a quello consentito per i gregari del personaggio), o potrebbe iniziare a formare il nucleo di un nuovo tempio attorno alla sua figura, e ad acquisire seguaci. Per i chierici (e i paladini) i gregari e i seguaci non devono solo essere dello stesso allineamento del personaggio, ma anche venerare la stessa divinità.

Missioni per la chiesa

Qualunque siano le relazioni che legano il personaggio alla sua chiesa, i chierici e i paladini si trovano spesso a dover compiere missioni specifiche a vantaggio della chiesa o dell'ordine cui appartengono, nell'ottica del conseguimento dei suoi obiettivi nel mondo. I chierici e i paladini avventurieri sono gli agenti ideali e i più adatti a questi compiti rispetto ad un sacerdote sedentario che non ha avuto occasione di impugnare la mazza da almeno un decennio.

Il tipo di missioni che la chiesa potrebbe assegnare ad un chierico o ad un paladino dipendono dalla natura del culto, un fattore dipendente non solo dall'allineamento, ma anche dal ruolo della divinità e da come la chiesa ha deciso di promuovere i suoi ideali. Ad esempio, un tempio di Pelor particolarmente zelante nel combattere i non morti potrebbe decidere di mandare un chierico o un paladino in una di queste missioni:

- Uccidere un lich, un vampiro o un'altra potente creatura non morta.
- Infiltrarsi all'interno di una setta dedicata ad una divinità come Nerull o di una cabala di necromanti, e distruggerla dall'interno.
- Trovare un *amuleto scaccia non morti*, una *lama del sole*, un'arma della distruzione o qualche altro oggetto magico o artefatto utile contro i non morti (possibilmente in preparazione di un'altra missione).
- Distruggere un artefatto associato con i non morti, come l'*Occhio* o la *Mano di Vecna*.

Diversamente, un tempio di Pelor che si interessa più all'aspetto guaritore e taumaturgico della divinità potrebbe decidere di mandare un chierico o un paladino in una di queste missioni:

- Trovare una pergamena di *resurrezione pura*, una *collana del rosario* (guarigione) o un *bastone della vita* per la chiesa.
- Distruggere un topo mannaro, una mummia, una strega notturna, un diavolo barbazzu, un otyugh, un chierico con il dominio della Peste o qualunque altra creatura responsabile della diffusione di un'epidemia.
- Guidare un gruppo di chierici e guaritori più giovani in una zona di guerra e costruire laggiù un ospedale per la cura dei feriti.

Contatti all'interno della chiesa

Le chiese sono tra le organizzazioni più diffuse e articolate all'interno di una campagna, e i loro templi sorgono quasi ovunque. Se la divinità di un chierico è molto venerata, il chierico può praticamente trovare potenziali alleati in qualunque città di dimensioni significative. I PNG chierici del tempio locale possono rivelarsi un'ottima fonte di aiuto per un chierico o un paladino e i suoi alleati.

Che tipo di aiuto può chiedere un paladino o un chierico ai suoi confratelli? I chierici del tempio in genere sono informati su tutto ciò che accade in città, visto che ne sentono parlare nel corso del loro lavoro giornaliero. Possono confermare o smentire chiacchiere, fornire informazioni utili sugli usi e i costumi della città, sulla sua politica e sulle sue figure più importanti, o raccontare qualche vecchia leggenda, magari su quella rocca misteriosa sulla collina. I templi spesso mantengono anche delle cronache storiche, specialmente per tutto quello che riguarda la vita quotidiana, come gli elenchi delle nascite, dei matrimoni e delle morti.

Oltre alle informazioni, i PNG chierici posso fornire molti incantesimi, sia da lanciare sul gruppo stesso che da effettuare per loro conto. Va ricordato che non è detto che i chierici del gruppo appartenenti allo stesso ordine contattato ottengano uno sconto sui prezzi forniti all'interno della *Guida del DUNGEON MASTER*, e che spesso i chierici di un tempio si rifiutano di lanciare incantesimi per chi non condivide la loro fede.

Sostegno della chiesa

Che tipi di sostegno può fornire una chiesa agli avventurieri chierici e paladini?

Alloggio: Se è necessario un alloggio per la notte o un rifugio sicuro, il tempio locale può fornirlo.

Incantesimi: Anche se i chierici dei templi in genere lanciano incantesimi dietro compenso, è probabile che un gruppo venga visto con più benevolenza se ha un membro della stessa fede del tempio. Inoltre, un vantaggio significativo nell'intraprendere una missione per una chiesa è che nel corso della missione i chierici del culto sono autorizzati a lanciare incantesimi di guarigione senza chiedere nulla in cambio. Infine, i chierici lanceranno anche altri incantesimi per il gruppo senza costi aggiuntivi, a parte quello dei componenti materiali e 5 mo per ogni PE che l'incantesimo richiede.

Equipaggiamento: Il tempio locale potrebbe riuscire a procurarsi dell'equipaggiamento per i personaggi chierici o paladini con un piccolo sconto (di solito del 10% o 20%). Se il chierico o il paladino è dello stesso allineamento della chiesa ed è in missione per suo conto, l'equipaggiamento di cui ha bisogno potrebbe venire fornito gratuitamente. Il tempio potrebbe anche mettere a sua disposizione oggetti magici, pergamene e pozioni, a seconda delle dimensioni del tempio e della città circostante. In questo caso, il tempio locale potrebbe addirittura prestarli ai PG chierici o paladini, a patto che vengano restituiti o pagati alla fine della missione.

Denaro: Un tempio locale potrebbe decidere di prestare del denaro a chierici e paladini. L'ammontare può variare a seconda delle dimensioni dell'organizzazione. Se il tempio locale applica degli interessi e in che misura, dipende dal suo allineamento e dalla situazione contingente.

Persone e informazioni: Se un servizio o un oggetto non è disponibile presso il tempio locale, i suoi chierici potrebbero essere in grado di suggerire un posto in cui è possibile trovarlo. Potrebbero, ad esempio, fornire la posizione di un incantatore arcano, se necessario. Un tempio spesso conserva dei registri e degli archivi ai quali i paladini, i chierici e altri avventurieri possono avere il permesso di accedere. Quando si tenta di accedere a questi documenti, è consuetudine che i chierici e i paladini spieghino le loro motivazioni, chiarendo che l'informazione è necessaria per una missione della massima importanza.

Costi: Nella maggior parte dei casi, una chiesa che fornisce aiuti di qualche tipo richiede dei pagamenti. Le chiese contraddistinte da un allineamento buono sono spesso disposte ad accettare un pagamento sotto forma di favori da discutere in seguito. Anche le chiese neutrali sono disposte a stringere un accordo di questo tipo, o in caso contrario a richiedere qualche servizio e pagamento in anticipo. Le chiese malvagie richiedono invece sempre di essere pagate in anticipo, e nella forma più vantaggiosa per la chiesa stessa. Le chiese legali insistono per firmare contratti con tanto di testimoni, mentre quelle caotiche si accontentano di una semplice stretta di mano.

Le chiese e le altre organizzazioni

Il resto di questo capitolo illustra i caratteri generali delle chiese relative ai nove allineamenti. Se la campagna del DM fa uso delle divinità standard descritte nel *Manuale del Giocatore*, troverà alcune informazioni sui dogmi di ogni divinità all'apposita voce di ogni allineamento. Se invece il DM non fa uso delle divinità standard, può comunque fare riferimento alle informazioni più generiche per eventuali chiese relative a divinità dello stesso allineamento.

Dopo la descrizione delle nove chiese, il capitolo descrive altre organizzazioni: ordini di paladini e altri gruppi formati da membri di varie chiese diverse tra loro. Infine vengono fornite alcune idee per quei chierici e paladini intenzionati a mettersi a capo di un'organizzazione propria.

Le descrizioni di alcune di queste chiese e organizzazioni sono dotate anche di una mappa del tempio e delle descrizioni di alcuni personaggi importanti all'interno dell'organizzazione.

LEGALE BUONO

Le chiese legali buone sono organizzate come vere e proprie unità militari. Le loro missioni sono dedite a combattere il male e a promuovere il bene. Le divinità legali buone fissano delle regole comportamentali molto chiare che intendono far rispettare dai loro fedeli in modo rigoroso. Queste regole promuovono la convivenza in armonia e il benessere della comunità. Insegnano che la felicità viene dall'aiutare la propria comunità a raggiungere il successo. La chiesa incoraggia i fedeli ad unirsi alla milizia locale o alla guardia cittadina, o a lavorare all'interno del governo locale. Le chiese legali buone incoraggiano anche i loro fedeli ad agire come una sorta di esploratori, reclamando nuovi territori e sostituendo la legge al caos, il bene al male.

I templi delle chiese legali buone normalmente sono edifici simmetrici decorati con numerosi simboli. Possono essere elaborati o austeri, e i loro chierici si aspettano che gli edifici circostanti si accordino con la loro struttura architettonica. Le dimensioni del tempio indicano la sua posizione all'interno della gerarchia della chiesa. Le strutture del tempio forniscono alla comunità dei fedeli opportunità di incontro attentamente pianificate e cercano di rafforzare il senso della comunità tra loro.

Dogma: I chierici legali buoni difendono l'ordine e l'autorità legittima. Si concentrano principalmente sul codice etico dei loro fedeli, e potrebbero non essere benvenuti all'interno di città e insediamenti ambigui dal punto di vista etico. Se la chiesa possiede delle prove che l'autorità locale si sta comportando in modo illegale o disonorevole, i chierici cercano di spingere la propria congregazione ad usare tutti i sistemi legali per far salire al potere un nuovo governo, che si comporti in modo più onorevole.

Heironeous: Gli insegnamenti di Heironeous tendono a promuovere il bene attraverso l'uso delle armi. I dogmi della chiesa definiscono gli esempi di giustizia, cavalleria, valore e onore da applicare alla vita di tutti i giorni. I templi sono dotati di un'armeria e di un magazzino per le provviste. Le principali autorità della chiesa effettuano ispezioni ad intervalli regolari sui templi minori, affinché siano sempre pronti alla guerra. Ci si aspetta che tutti i fedeli ricoprano un qualche ruolo nella milizia locale; molti di essi diventano addirittura giudici o consiglieri delle autorità legali nei luoghi in cui vivono.

Moradin: I fedeli di Moradin credono che attraverso i suoi insegnamenti il popolo nanico diventi più forte poiché il dio mostra loro come convivere, difendersi e lavorare la roccia e l'acciaio. Visto che molti nani sono in grado di vivere fino a 500 anni, molti considerano le regole di Moradin riguardo alla vita in comunità la parte più importante del proprio codice. I templi di Moradin sono il più grande esempio dell'incredibile abilità dei costruttori nanici. È un grande onore tra questi artigiani venire scelti per costruire un nuovo tempio. Tutti i templi sono dotati di aule in cui i giovani nani ricevono i loro primi insegnamenti, e di stanze dedicate agli archivi e ai registri delle antiche genealogie naniche.

Yondalla: Le regole di Yondalla si concentrano sull'organizzazione dei clan degli halfling, e tracciano una netta distinzione tra i clan fissi e quelli nomadi. I suoi insegnamenti includono regole per interagire con le altre razze e per essere ospiti graditi in terra straniera. Anche quando i templi di Yondalla sono strutture permanenti, somigliano molto ai carrozzoni dei nomadi stessi. I templi degli halfling senza fissa dimora sono invece dei veri e propri carrozzoni, i cui lati si aprono all'occasione delle funzioni religiose.

Chierici: I chierici avventurieri delle chiese legali buone molto spesso ricoprono dei posti specifici all'interno della gerarchia ecclesiastica. La chiesa li considera infatti la sua prima linea contro le forze del caos e del male. Se i chierici avventurieri legali buoni riuniscono dei seguaci e dei gregari, la chiesa può decidere di mandare presso di loro altri chierici e paladini.

minori in modo che abbiano la possibilità di studiare e fare esperienza assieme agli avventurieri. In genere i chierici avventurieri delle chiese legali buone si sottopongono senza discutere agli esami e alle richieste dei loro superiori. Sanno che il proprio stile di vita avventuroso potrebbe costituire un'influenza pericolosa per le chiese locali, e quindi si impegnano per impedire che accada. La maggior parte dei chierici avventurieri delle chiese legali buone appartiene ad un tempio specifico, e compie in quel luogo le proprie funzioni religiose.

Altri personaggi: I templi legali buoni delle città e delle comunità più grandi hanno sempre un ordine di paladini dalla loro parte. I monaci legali buoni proteggono e custodiscono le reliquie sacre e gli archivi della chiesa. Anche se dello stesso allineamento, le religioni legali buone diverse fra di loro attirano vari tipi di personaggi. In base alla natura della chiesa, tra i seguaci possono essere inclusi arcieri arcani, cacciatori di morti, cacciatori consacrati, cavalieri del Calice, cavalieri del circolo intermedio, contemplativi, esorcisti sacri, inquisitori, maestri del sapere, ombre danzanti, oracoli divini, ospedalieri, pugni sacri, sacerdoti-guerrieri e templari. I templi nanici legali buoni spesso ospitano ordini di difensori nanici. Le chiese legali buone, in perenne veglia contro l'avanzata del caos e del male, servono spesso da punti di raduno per quegli avventurieri disposti ad accettare missioni per la chiesa.

NEUTRALE BUONO

Le chiese neutrali buone sono poco interessate alla propria organizzazione e molto interessate alle opere di carità. Sostengono sia le iniziative individuali che quelle di gruppo, e concentrano le proprie risorse su coloro che ottengono i migliori risultati. L'atteggiamento rilassato di una chiesa neutrale buona spesso lascia confusi coloro che si aspettano di trovare la rigida gerarchia della legge al suo interno, e le poche regole presenti confondono coloro che si aspettano un approccio libero governato solo dal caos. Le divinità neutrali buone incoraggiano i fedeli ad essere da esempio per le altre fedi buone. Rammentano inoltre ai fedeli di rimanere sempre pronti e vigili contro gli sforzi del male. Sia le chiese legali buone che quelle caotiche buone considerano le chiese neutrali buone dei preziosi alleati, e le chiese neutrali buone sono ben liete di essere viste come tali.

Le chiese neutrali buone non hanno una struttura fissa. Adattano rapidamente la struttura esistente all'uso pratico che la chiesa deve avere sul posto. I templi neutrali buoni spesso comprendono ospedali, ostelli e dormitori per i senzatetto e mense per i poveri. La dimensione di una chiesa buona neutrale può indicare le dimensioni del suo gregge, ma non necessariamente l'importanza della sua fede.

Dogma: Le chiese neutrali buone si preoccupano di promuovere il bene in modo pratico. Le lezioni impartite dal pulpito vengono adattate alla vita quotidiana e all'interazione col prossimo, che potrebbe avere un punto di vista diverso. Le chiese neutrali buone a volte entrano in contrasto con le autorità locali a causa della loro poca considerazione per le regole. O, in modo ana-

logo, si impegnano in complicate controversie quando i suoi fedeli affrontano il male senza curarsi delle leggi che garantiscono la tranquillità pubblica.

Ehlonna: Un tempio di Ehlonna potrebbe essere un piccolo santuario lungo una strada che attraversa una foresta, una radura nei boschi abbastanza ampia da radunare i fedeli, oppure un edificio vero e proprio. Se si tratta di un edificio, la struttura cerca di fondersi con l'ambiente circostante invece di alterare la zona per poter costruire il tempio. Gli insegnamenti di Ehlonna riguardano la coltivazione della terra, la cura della natura selvaggia, il riconoscimento dei segni lasciati dal male in un ambiente naturale e la lotta al male. Ehlonna esorta i suoi fedeli a rimanere calmi e a pensare prima di agire in modo da rendere le proprie azioni più efficaci.

Garl Glittergold: I chierici di Garl Glittergold sembrano essere sempre allegri. La loro espressione è un riflesso diretto degli insegnamenti della divinità, che incoraggia a vedere l'umorismo esistente nel mondo circostante e a portarne là dove ce n'è bisogno. Non si tratta, tuttavia, di semplici pagliacci. Dietro al loro umorismo si nascondono lezioni preziose sulle conoscenze e sulle abilità gnomiche, e su come dissolvere il male facendo uso del riso e del ridicolo pubblico.

Pelor: I templi di Pelor tendono ad essere spazi aperti, dotati di molte finestre per far entrare la luce del sole. Pelor insegna che la potenza del bene viene dimostrata attraverso la carità e la modestia. Secondo Pelor, chi è veramente forte non ha bisogno di dimostrare il suo potere. Pelor esorta i suoi chierici e i suoi fedeli a operare così frequentemente il bene da non lasciare spazio al male per esistere, pur riconoscendo che a volte viene il momento di sconfiggere il male in uno scontro diretto.

Chierici: Le chiese neutrali buone incoraggiano i chierici a diventare avventurieri almeno quanto le chiese caotiche buone. I chierici in questione sono pronti a prestare il loro servizio presso i vari templi locali man mano che viaggiano. I chierici neutrali buoni spesso si rivolgono a gruppi di avventurieri quando si presenta il bisogno di ripulire una zona o una regione infestata dal male.

Altri personaggi: I templi neutrali buoni ospitano volentieri ordini di paladini, che vengono apprezzati per la loro dedizione nello sconfiggere il male. Quegli avventurieri che godono di una reputazione personale per aver combattuto il male o per aver difeso gli innocenti sono i benvenuti in qualsiasi tempio neutrale buono, indipendentemente dalla loro classe. I druidi a volte collaborano con un tempio neutrale buono. Gli inquisitori e i sacri liberatori possono trovare rifugio e sostegno presso le chiese neutrali buone, ma normalmente non ne fanno parte. Tra gli ordini prestigiosi associati alle fedi neutrali buone vanno ricordati gli arcieri arcani, i cacciatori di morti, i cavalieri del circolo intermedio, i contemplativi, gli esorcisti sacri, i maestri del sapere, le ombre danzanti, gli oracoli divini, gli ospedalieri, i pugni sacri, i sacerdoti-guerrieri e i templari.

Il Solarium (Tempio di Pelor)

1. Sala della guarigione: Questa sala, collocata al margine esterno del Solarium, è destinata a tutti coloro che hanno bisogno di cure. Gran parte di coloro che

servono qui sono seguaci del tempio. Luthas Keller, il guaritore capo, supervisiona tutte le attività della chiesa. Luthas condivide l'etica di lavoro del chierico capo e quindi mette i suoi pazienti al lavoro nella sala, nella lavanderia, nel dormitorio, secondo quanto sono in grado di fare.

2. Dormitorio pubblico: La sala del dormitorio è aperta a tutti coloro che necessitano di un posto in cui dormire. Coloro che usano il dormitorio o la sala della guarigione si occupano anche della pulizia e dei servizi di manutenzione dell'edificio, sotto la supervisione di uno o più fedeli. Due membri della congregazione del Solarium si occupano di vegliare nella sala nel corso della notte.

3. Armeria: Quando il tempio deve fare ricorso alla forza per proteggere i deboli e per sconfiggere il male, è da qui che i chierici recuperano armi e armature. Le armi e le armature personali dei chierici vengono conservate in questa stanza, oltre alle armi aggiuntive per le forze di difesa della chiesa. I fabbri della congregazione locale si occupano di pulire e di mantenere gli oggetti qui conservati.

4. Sacrestia: Questa zona viene usata per immagazzinare gli strumenti delle cerimonie e i paramenti sacri della chiesa come candelabri, incensieri, bracieri e tovaglie d'altare.

5. Giardini: L'entrata principale al complesso del Solarium passa attraverso questo spazio verde e soleggiato, che viene usato anche per incontri informali e come spazio in cui gli invalidi in convalescenza possono fare esercizio.

6. Il Solarium: Questa grande sala è rialzata rispetto al resto del complesso, in modo che la luce del sole vi arrivi durante tutta la giornata. Alcuni specchi orientabili vengono spostati per indirizzare la luce del sole verso l'altare, mescolandosi all'incantesimo *fiamma perenne* che illumina il santuario a partire dalla sera. Il santuario non rimane quindi mai al buio. Il pavimento, le pareti e le colonne sono di marmo bianco. Dei pannelli in legno pieghevoli sul soffitto possono essere fatti scorrere per far entrare la luce del sole anche dall'alto.

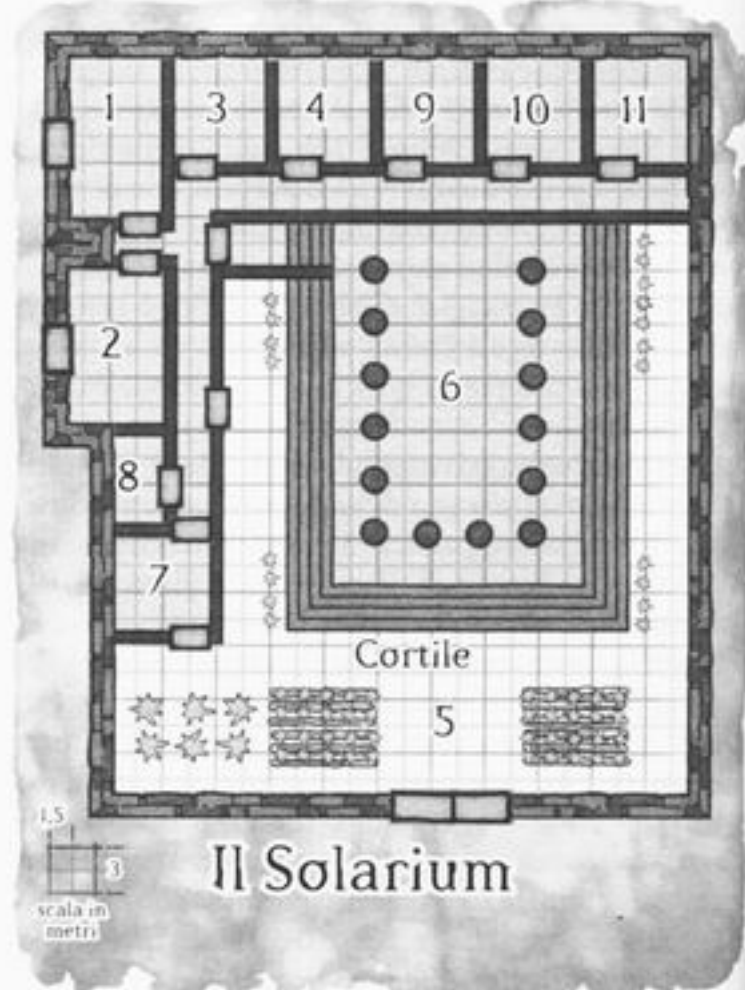
7. Cappella privata: Il personale e quei fedeli che ne sentono il bisogno possono pregare quotidianamente anche qui.

8. Magazzino: Quest'area viene usata come ripostiglio per strumenti e materiale assortito destinato alla manutenzione del complesso.

9. Alloggi del guaritore: Luthas Keller non sta quasi mai nei suoi alloggi, tranne quando dorme. Passa quasi tutto il suo tempo da sveglia (e anche diverse ore in cui dovrebbe dormire) a curare i feriti, i malati e gli afflitti nella sala della guarigione.

10. Alloggi del chierico missionario: Oltre a raccogliere informazioni per cerche e crociate contro il male, Brewek Duff si occupa anche di questioni più pratiche come la gestione del dormitorio. Brewek inoltre gestisce le missioni di proselitismo mirate a reclutare convertiti per il tempio.

11. Alloggi del chierico capo: Gair Vellan ha arredato la sua camera con un letto e una scrivania, separati dal resto della stanza da una lunga tenda. Un piccolo altare è stato eretto davanti a una finestra panoramica



per creare uno spazio di meditazione. Una tavola rotonda e quattro sedie vengono utilizzate per gli incontri.

➤ **Luthas Keller:** Umano Chr6; GS 6; umanoide Medio; DV 6d8+12; pf 42; Iniz -1; Vel 6 m; CA 20 (contatto 9, colto alla sprovvista 20); Att +6 mischia (1d8+1, mazza pesante perfetta) o +3 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Scacciare non morti 4 volte al giorno; AL NB; TS Temp +8, Rifl +2, Vol +11; For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +11, Guarire +12, Sapienza Magica +9; Incantesimi Massimizzati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Incantesimi preparati (5/5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-creare acqua, guida, lettura del magico, resistenza, virtù; 1°-benedizione, contrastare elementi, santuario, scudo della fede, visione della morte; 2°-calmare emozioni, rimuovi paralisi, riscaldare il metallo, ristorare inferiore, ritarda veleno; 3°-luce incandescente, preghiera, rimuovi malattia, rimuovi maledizione.

Incantesimo di dominio. Divinità: Pelor. Domini: Guarigione (lancia incantesimi di guarigione al 7° livello dell'incantatore), Sole (1 volta al giorno effettua uno scacciare non morti maggiore che distrugge i non morti colpiti invece di scacciarli).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo grande di metallo, mazza pesante perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli normali, pergamena di protezione dagli elementi, 5 pergamene di cura ferite leggere, pergamena di silenzio, pozione di sfocatura, pozione di levitazione, pozione di volare, mantello della resistenza+1, bacchetta di cura ferite leggere.

➤ **Brewek Duff:** Halfling femmina Chr4; GS 4; umanoide Piccolo; DV 4d8+8; pf 29; Iniz +0; Vel 4,5 m; CA 20 (contatto 11, colta alla sprovvista 20); Att +5 mischia

(1d6, mazza leggera perfetta) o +4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Scacciare non morti 4 volte al giorno; QS Tratti razziali halfling; AL NB; TS Temp +8, Rifl +3, Vol +9; For 11, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +9, Muoversi Silenziosamente -5, Saltare -5, Sapienza Magica +7, Scalare -5; Incantesimi in Combattimento, Scrivere Pergamene.

Qualità speciali: Tratti halfling (piedealesto): bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, bonus razziale +2 alle prove di Scalare, Saltare, Ascoltare e Muoversi Silenziosamente, bonus al morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro paura, bonus di attacco razziale +1 con le armi da lancio.

Incantesimi preparati (5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-guida, luce, purificare cibo e bevande, resistenza, riparare; 1°-benedizione, contrastare elementi*, favore divino, pietra magica, protezione dal male; 2°-aiuto*, forza straordinaria, scudo su altri, suono dirompente.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Pelor Domini: Bene (lancia incantesimi buoni al 5° livello dell'incantatore), Forza (1 volta al giorno compie un atto di forza che dura fino a 1 round, attivato come azione gratuita, Forza diventa 15).

Proprietà: Armatura completa, scudo piccolo di metallo, mazza leggera perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli normali, pergamena di protezione degli elementi, 5 pergamene di cura ferite leggere, pozione di sfocatura, pozione di levitazione, pozione di volare, mantello della resistenza+1.

➤ **Gair Vellan:** Mezzelfo Chr10; GS 10; umanoide Mezzelfo; DV 10d8+20; pf 68; Iniz -1; Vel 6 m; CA 22 (contatto 10, colto alla sprovvista 22); Att +9/+4 mischia (1d8+1, mazza pesante perfetta) o +6 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Scacciare non morti 4 volte al giorno; QS Tratti razziali mezzelfici; AL NB; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +12; For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 19, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +1, Concentrazione +15, Osservare +5, Sapienza Magica +13; Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Qualità speciali: Tratti mezzelfici: bonus razziale +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già inclusi); visione crepuscolare; immune al sonno; bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro ammaliamenti.

Incantesimi preparati (6/6/6/5/5/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-individuazione del magico, guida, luce, purificare cibo e bevande, resistenza, riparare; 1°-benedizione, comando, comprensione dei linguaggi, favore divino, pietra magica, protezione dal male*; 2°-aiuto, calmare emozioni, forza straordinaria*, riposo inviolato, scudo su altri, suono dirompente; 3°-cerchio magico contro il male*, dissolvi magie, luce diurna, mano in aiuto, parlare con i morti; 4°-divinazione, infondere capacità magiche, linguaggi, punizione sacra*, ristorazione; 5°-cerchio di guarigione, giusto potere*, visione del vero.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Pelor Domini: Bene (lancia gli incantesimi del bene all'11° livello dell'incantatore), Forza (1 volta al giorno compie un atto di forza che dura fino a 1 round, attivato come azione gratuita, Forza diventa 23).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo grande di me-



tallo+1, mazza pesante perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli normali, pergamena di protezione dagli elementi, 5 pergamene di cura ferite leggere, pergamena di silenzio, pergamena di neutralizza veleno, pergamena di rianimare morti, pergamena di transizione eterea, pozione di sfocatura, pozione dell'eroismo, pozione di levitazione, pozione di volare, pozione dei movimenti del ragno, mantello della resistenza+1, bacchetta di cura ferite leggere, anello di protezione+1, bacchetta di blocca persone, talismano della Saggezza+2.

CAOTICO BUONO

Le chiese caotiche buone tendono ad avere organizzazioni libere invece di gerarchie rigide. Le campagne sono disseminate di santuari dedicati a divinità caotiche buone che non fungono solo da luoghi di culto ma anche da luoghi di incontro per chierici e altri fedeli in cui ci si può conoscere, scambiare storie e informazioni. Questa "rete" di fedeli può costituire un sistema di acquisizione di informazioni incredibilmente efficiente.

Le cerimonie religiose in luoghi come questi non vengono condotte in modo pubblico e formale. Un chierico può raccogliere una piccola folla per narrare una leggenda sacra o una storia, ma nel resto dei casi la preghiera e altri atti di venerazione vengono effettuati in modo individuale. I chierici sono sempre presenti per fornire consiglio e aiuto ai fedeli, ma non guidano in prima persona la comunità dei credenti nello svolgimento della preghiera.

Dogma: Le chiese caotiche buone si adoperano per promuovere la felicità, la sicurezza e la libertà. Si oppongono ai governi tirannici e oppressivi e combattono senza tregua gli agenti del male ovunque essi si presentino, anche se non con lo stesso zelo da

crociato che contraddistingue un paladino o una chiesa legale buona. Insegnano i valori della vita, del rispetto per il mondo e celebrano le arti e la bellezza. Le divinità caotiche buone vedono i mortali come dei pari con cui collaborare per rendere il mondo un posto migliore, non come servitori da sfruttare a piacimento.

Corellon Larethian: La religione elfica insegna che la magia e le altre arti sono delle potenti forze spirituali, in grado di elevare lo spirito al di sopra delle cose mondane e di avvicinarlo al divino. Quando la bellezza viene imprigionata dalle regole e dalle convenzioni muore, e con essa muore lo spirito dei mortali.

Kord: La chiesa del Lottatore afferma che la liberazione dello spirito può avvenire solo attraverso il perfezionamento del corpo; i chierici di Kord credono infatti che la teoria della separazione del corpo e della mente sia falsa, visto che l'uno dipende completamente dall'altra e viceversa. Alcuni accoliti di Kord si allenano spezzando delle catene (una prova di Forza con una CD di 26!), un gesto simbolico che mostra la perfezione del loro corpo e allo stesso tempo la loro libertà spirituale.

Chierici: I chierici delle chiese caotiche buone vengono in genere lasciati a se stessi, liberi di seguire la propria visione personale di come gli scopi della divinità debbano venire perseguiti. Si consultano l'un l'altro, collaborano e formano alleanze, ma questi espedienti non li avvicinano in alcun modo alla rigida struttura gerarchica di una chiesa legale. Se un chierico che afferma di servire una chiesa caotica buona finisce per agire in modo malvagio o per creare qualcosa di contrario agli ideali della sua divinità, sono i suoi confratelli a cercarlo per portarlo dinanzi ad un tribunale di suoi pari perché venga giudicato, e (possibilmente) faccia ammenda dei suoi peccati.

Ai chierici non vengono assegnati determinati santuari o templi, né viene loro imposto di servire al loro interno. Un chierico potrebbe decidere di edificare un tempio in qualunque luogo non vi sia un altro tempio della sua divinità nella vicinanze, ed è libero di decidere se rimanere o meno sul posto per occuparsene. I chierici trascorrono il loro tempo all'interno dei templi solo quando hanno la possibilità di farlo, e lo trascorrono occupandosi dei fedeli, fornendo incantesimi e altri tipi di servizi o raccogliendo e diffondendo informazioni.

Altri personaggi: A causa della loro natura, le chiese caotiche buone non sostengono ordini di cavalieri, templari o altri gruppi affiliati. Tuttavia, è abbastanza comune che degli individui di altre classi decidano di affidarsi ad una religione, un tempio o un santuario di loro spontanea volontà. Questa categoria può includere guerrieri, barbari, bardi, ranger, maghi, stregoni e persino ladri. Naturalmente, non esiste alcun paladino o monaco caotico buono. I sacri liberatori (che devono essere caotici buoni per qualificarsi per la classe di prestigio) prestano servizio abbastanza spesso presso le chiese caotiche buone. Altre classi di prestigio che vengono spesso associate con le chiese caotiche buone sono: gli arcieri arcani, i cacciatori di morti, i contemplativi, gli esorcisti sacri, i maestri del sapere, le ombre danzanti, gli oracoli divini, i pugni sacri e i sacerdoti-guerrieri.

LEGALE NEUTRALE

Le chiese legali neutrali fanno uso di gerarchie assai rigide regolate dall'unico obiettivo di porre ordine nel mondo. Le divinità legali neutrali interagiscono con i loro seguaci fornendo loro delle regole comportamentali che vengono attentamente codificate e interpretate dai loro chierici. Queste leggi possono, quasi involontariamente, promuovere il benessere e la felicità, ma il loro scopo primario rimane il rafforzamento dell'ordine e del decoro.

I templi legali neutrali tendono ad essere edifici simmetrici ed elaborati, coperti di simboli. I templi stessi fanno parte di una precisa gerarchia interna alla chiesa stessa, visto che i più grandi vengono in genere occupati dal clero di rango più alto. Il culto viene effettuato pubblicamente in base ad un ordine prestabilito, con la partecipazione dei fedeli riuniti e molte letture e discorsi da parte del clero.

Dogma: Le chiese legali neutrali si occupano di promuovere l'ordine e di sostenere l'autorità legittima. A volte si concentrano prevalentemente sul codice etico dei loro fedeli, arrivando a richiedere uno stile di vita equilibrato e a volte persino ascetico, o cercando di imporre la loro visione di una società ordinata sul mondo intero.

St. Cuthbert: Gli insegnamenti di St. Cuthbert sono incentrati sulla punizione di chi infrange le leggi della società civile e ordinata. Secondo questo culto la società può essere perfezionata a beneficio di tutte le creature intelligenti attraverso un'attenta regolamentazione, punizioni rapide e severe per chi infrange la legge e uno stile di vita ordinato.

Wee Jas: Gli insegnamenti di Wee Jas si occupano principalmente della disciplina individuale, e in particolare dello studio e della pratica della magia. Attraverso una vita disciplinata di studio e perfezionamento, i seguaci di Wee Jas imparano a controllare le forze magiche e, attraverso il loro potere, ad imporre l'ordine sul mondo che li circonda.

Chierici: I chierici avventurieri di una chiesa legale neutrale hanno un posto prestabilito all'interno della gerarchia ecclesiastica, con alcuni superiori e a volte dei sottoposti. Le chiese legali neutrali tendono a vedere i chierici avventurieri con un certo sospetto, visto che il loro stile di vita vagabondo potrebbe costituire una minaccia al mantenimento dell'ordine all'interno della chiesa. Fino a quando questi chierici conoscono il loro posto all'interno della struttura ecclesiastica e lavorano nell'ambito delle regole della chiesa vengono tollerati, ma i trasgressori vengono immediatamente puniti con grande severità. Un chierico può stare sicuro che i suoi superiori porranno molta attenzione al suo rispetto della disciplina.

Come parte delle sue responsabilità verso la chiesa, ad un chierico legale neutrale viene in genere assegnato un tempio specifico. Nel caso dei PNG, questo significa vivere all'interno del tempio e provvedere ai bisogni spirituali della congregazione. I chierici avventurieri devono invece fare periodicamente rapporto al tempio (fino ad un minimo di un rapporto scritto ogni anno). In ogni caso, anche ai chierici avventurieri viene chiesto di trascorrere dei lunghi periodi all'interno dei templi, specialmente quando sono sotto accusa per



Il Mausoleo

qualche trasgressione.

Altri personaggi: I templi legali neutrali generalmente collaborano con ordini di affiliati, tra i quali spiccano alcuni difensori del tempio (guerrieri, paladini, monaci, templari) e studiosi (maghi o stregoni). È facile trovare degli inquisitori all'interno di culti legali neutrali. Gli arcieri arcani, i cacciatori di morti, i cacciatori consacrati, i contemplativi, i difensori nanici, i maestri del sapere, i maestri del sudario, le ombre danzanti, gli oracoli divini, gli ospedalieri, i pugni sacri e i sacerdoti-guerrieri sono le classi di prestigio che è più facile associare con queste chiese.

Il Mausoleo (Tempio di Wee Jas)

In cima ad una collina nel bel mezzo di un vasto cimitero, si erge il Mausoleo, un complesso che ricopre principalmente due funzioni: un centro religioso per chi venera Wee Jas e una cappella nella quale i chierici conducono i loro riti funebri prima di interrare i corpi all'interno del cimitero. Il più grande dei due santuari all'interno del tempio è destinato a questa funzione pubblica, mentre all'interno di una cappella più piccola viene riservato uno spazio ai chierici e ai maghi che venerano Wee Jas come loro patrona.

Anche se il Mausoleo è un tempio di piccole dimensioni, il suo clero è assegnato a diverse funzioni e organizzato in una rigida scala gerarchica. Il Chierico Capo Haufn Maerdyl comanda tutta l'organizzazione, e amministra sia i riti e le cerimonie religiose che gli affari del tempio. Il Supervisore Ardell Wash, un chierico/necromante, è il responsabile della biblioteca del tempio e della salvaguardia dei suoi segreti arcani nei confronti dei non iniziati. Il suo sottoposto Oberd Mallom si occupa invece della maggior parte delle questioni pratiche di tutti i giorni, inclusa la maggior

parte dei contatti con il mondo esterno.

1. Sala grande: La sala grande, con il suo alto soffitto ad arco e le sue elaborate colonne intarsiate, è stata chiaramente concepita per impressionare i visitatori. Sulle colonne è raffigurata Wee Jas nel suo aspetto più gentile, come guida delle anime dei morti.

2. Cappella pubblica: Questo largo spazio viene prevalentemente usato per la venerazione pubblica di Wee Jas, in gran parte costituita da riti funebri. In fondo si trova un catafalco sul quale viene posata la bara del defunto durante un funerale. Al fianco della bara si trovano due bassi piedistalli sui quali sono appoggiati fiori, candelabri e altre decorazioni. Davanti al catafalco sono presenti due bracieri medi, per bruciare l'incenso e altre offerte votive. I muri sono intarsiati con varie raffigurazioni in bassorilievo di Wee Jas che scorta le anime dei morti alla loro destinazione finale. Due grandi porte conducono alla sala grande, mentre un'altra porta sul lato opposto si apre sul cimitero.

3. Cappella privata: Questa piccola cappella viene usata da tre chierici e da quegli adoratori di Wee Jas di passaggio (solitamente maghi o studiosi in visita alla biblioteca) che si presentano per le preghiere quotidiane. Un altare triangolare si erge in un angolo della sala triangolare, e i bassorilievi sul muro illustrano alcuni degli aspetti più sinistri e meno tranquillizzanti della dea. La cappella privata è protetta da un incantesimo proibizione che impedisce alle creature il cui allineamento non sia legale neutrale di entrare nella stanza.

4. Arcanium: Questa è la biblioteca del tempio, una risorsa di conoscenza necromantica e arcana che attira visitatori dalle terre più lontane.

5. Sala comune/cucina: I chierici usano questa stanza per incontri interni e per consultazioni con il pubblico. La sala ha una piccola cucina attigua. Magda, una povera vedova che vive nelle vicinanze, viene ogni giorno a preparare il cibo per i chierici, facendosi aiutare dai suoi figli.

6. Sacrestia: Questa zona viene usata per immagazzinare gli strumenti delle cerimonie e i paramenti sacri della chiesa come candelabri, incensieri, piccoli bracieri, tovaglie d'altare e altri oggetti sacri.

7. Magazzino: Questa stanza, simile alla sacrestia, serve per conservare gli oggetti meno importanti: provviste, carta e inchiostro, lampade a olio e così via.

8. Alloggi del sottochierico: Questa stanza spartanamente arredata, è usata da Oberd Mallom per dormire e per studiare. Oltre a un letto e una scrivania, la stanza contiene un piccolo altare, appoggiato sul pavimento, che funge da angolo di meditazione.

9. Alloggi del supervisore: Ardell Wash vive in questa stanza. È arredata come la stanza 8.

10. Alloggi del chierico capo: Haufn Maerdyl dorme e lavora qui. Il suo letto e la sua scrivania sono separati dal resto della stanza da una lunga tenda. Questa stanza è dotata di un piccolo altare, come le stanze degli altri chierici, ma comprende anche una tavola rotonda con quattro sedie per colloqui e incontri privati.

► **Haufn Maerdyl:** Mezzelfa Chr10/Contemplativa 2; GS 12; umanoide Medio; DV 10d8+10 più 2d6+2; pf 67; Iniz +1; Vel 9 m; CA 23 (contatto 13, colta alla sprovvista 22); Att +10/+5 mischia (1d8+2, mazza pesante+2) o +9 a

distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti 6 volte al giorno; QS Salute divina, tratti razziali mezzelfici, mente sfuggente; AL LN; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +15; For 11, Des 13, Cos 13, Int 14, Sag 20, Car 16.

Abilità e talenti: Cercare +3, Concentrazione +16, Conoscenze (arcano) +8, Conoscenze (religioni) +15, Diplomazia +5, Guarire +10, Osservare +6, Percepire Inganni +7, Raggiare +5, Sapienza Magica +17, Scrutare +8; Autorità, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Scrivere Pergamene.

Qualità speciali: Salute divina: Immune a tutte le malattie; Tratti mezzelfici: Immune a sonno, bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro ammalamenti, visione crepuscolare; Mente sfuggente: Contro gli incantesimi di ammalamento tirare per un secondo tiro salvezza 1 round dopo aver fallito il primo.

Incantesimi preparati (6/8/6/6/5/5/3; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, resistenza, virtù; 1°-anatema, comando, devastazione, favore divino, incuti paura*, individuazione dei non morti, scudo della fede, visione della morte; 2°-arma spirituale, blocca persone, estasiare, frantumare, rintocco di morte*, suono dirompente; 3°-animare morti*, cerchio magico contro il caos, oscurità profonda, protezione dagli elementi, protezione dall'energia negativa, scagliare maledizione; 4°-arma della divinità†, interdizione alla morte, ira dell'ordine*, veleno, vigore potenziato; 5°-cerchio di devastazione, cura ferite gravi potenziato, distruggere viventi*, piaga degli insetti, visione del vero; 6°-barriera di lame, rintocco di morte rapido, sonda pensiero†.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Wee Jas. Domini: Morte (1 volta al giorno un attacco di contatto in mischia uccide una creatura vivente se un tiro di 10d6 è pari o superiore ai suoi punti ferita attuali), Legge (lancia incantesimi di legge all'11° livello dell'incantatore), Mente (bonus +2 alle prove di Raggiare, Diplomazia, Comunicazione Segreta, Leggere Labbra e Percepire Inganni e ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammalamento).

†Nuovo incantesimo, descritto nel Capitolo 4 di questo volume.

Proprietà: Cotta di maglia elfica+5, mazza pesante+2, anello di protezione+2, collana del rosario (karma).

➤ **Ardell Wash:** Umano Chr3/Nec4; GS 7; umanoide Medio; DV 3d8+6 più 4d4+11; pf 53; Iniz +2; Vel 9 m; CA 14 (contatto 12, colto alla sprovvista 12); Att +5 mischia (1d4+1/19-20, pugnale+1) o +7 a distanza (1d4+1/19-20, pugnale+1); AS Intimorire non morti 7 volte al giorno; AL LN; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +9; For 11, Des 14, Cos 14, Int 16, Sag 15, Car 11.

Abilità e talenti: Alchimia +11, Concentrazione +12, Conoscenze (arcano) +13, Conoscenze (religioni) +13, Sapienza Magica +13, Scrutare +9; Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Incantesimo Inarrestabile, Robustezza, Scacciare Extra, Scrivere Pergamene.

Incantesimi da chierico preparati (4/4/3; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-guida, individuazione del magico, resistenza, virtù; 1°-anatema, devastazione, incuti paura*, santuario; 2°-blocca persone, dissacrare, rintocco di morte*.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Wee Jas. Domini: Morte (1 volta al giorno un attacco di contatto in mischia uccide una creatura vivente se un tiro di 3d6 è pari o superiore ai suoi punti ferita attuali), Magia (fa uso di pergamene, bacchette e altri strumenti magici ad attivazione o a compimento di incantesimo come un mago di 5° livello).

Incantesimi da mago preparati (5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-distruggere non morti* (2), frastornare, mano magica, raggio di gelo; 1°-dardo incantato, incuti paura*, raggio di indebolimento*, sonno, tocco gelido*, 2°-freccia acida di Melf, mano spettrale*, oscurità, tocco del ghoul*.

Libro degli incantesimi: 0- aprire/chiudere, distruggere non morti*, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano; 1°-contrastare elementi, dardo incantato, incuti paura*, raggio di indebolimento*, scudo, sonno, tocco gelido*, 2°-freccia acida di Melf, mano spettrale*, oscurità, resistere agli elementi, spaventare*, tocco del ghoul*.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di Necromanzia, in cui il personaggio è specializzato. Scuola proibita: Illusione. Incantesimo Focalizzato rende la CD base per gli incantesimi di Necromanzia di 14 + il livello di incantesimo.

Proprietà: Pugnale+1, bracciali dell'armatura+2, bacchetta del dardo incantato.

➤ **Oberd Mallom:** Umano Chr2; GS 2; umanoide Medio; DV 2d8+7; pf 19; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17 (contatto 12, colto alla sprovvista 15); Att +2 mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto) o +4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno; AL LN; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +5; For 11, Des 14, Cos 14, Int 16, Sag 15, Car 11.

Abilità e talenti: Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +5, Intimidire +2, Percepire Inganni +4, Sapienza Magica +8; Robustezza, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati (4/4; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-cura ferite minori, guida, individuazione del magico, luce; 1°-comando, individuazione dei non morti, protezione dal caos*, santuario.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Wee Jas. Domini: Legge (lancia incantesimi di legge al 3° livello dell'incantatore), Magia (fa uso di pergamene, bacchette e altri strumenti magici ad attivazione o a compimento di incantesimo come un mago di 1° livello).

Proprietà: Giaco di maglia+1, pugnale perfetto, balestra leggera perfetta, 50 quadrelli.

NEUTRALE

Il clero e le congregazioni di alcune chiese neutrali scelgono "la via di mezzo" volontariamente. Non si tratta di indecisi. La via di mezzo è la volontà di cercare la moderazione in ogni cosa, incoraggia il rispetto per la natura e per i diritti altrui, e antepone il pensiero all'azione. Altre chiese neutrali insegnano la dedizione a un'idea o a un ruolo fino ad escludere ogni dubbio morale.

Dal momento che le chiese neutrali si rifiutano di

"schierarsi", le autorità temporali e i governi le guardano con sospetto nel migliore dei casi, e con aperto disprezzo nei casi peggiori. La gerarchia all'interno delle chiese neutrali varia in continuazione; alcune chiese osservano scrupolosamente una struttura, altre non ne fanno alcun uso.

Le strutture materiali delle chiese neutrali riflettono le rispettive filosofie. Coloro che sono dediti alla "via di mezzo" hanno strutture modeste, né troppo austere né troppo elaborate. Quelle dedite a un'idea o a un ruolo hanno strutture che riflettono i bisogni di quell'idea o di quel ruolo. Ad esempio, una chiesa neutrale dedicata alla "filosofia della natura" (quella che oggi chiameremmo scienza) sarebbe dotata di biblioteche, laboratori e osservatori. Un tempio neutrale dedicato alla natura potrebbe essere ricavato all'interno di materia viva.

Dogma: Sono pochi i principi dogmatici comuni a tutte le chiese neutrali. Le chiese neutrali e i loro fedeli fanno mostra della loro fede come di un distintivo. Operando attivamente nella loro comunità e parlando apertamente della loro fede, si sforzano di contrastare l'immagine diffusa che vede i neutrali come degli "indecisi". Insegnano l'importanza della chiesa e della fede nello scegliere un corso d'azione invece che una posizione morale.

Boccob: Dal momento che i templi di Boccob rinnegano la validità di una presa di posizione etica o morale, i suoi fedeli si preoccupano di proteggere in egual maniera tutte le leggi, e le autorità secolari rispettano questa visione. I suoi templi solitamente contengono biblioteche riservate alla registrazione di cronache e sale per esperimenti e ricerche arcane. L'adorazione di Boccob prevede anche degli incontri in cui i chierici riferiscono e registrano le nuove scoperte fatte. Non c'è spazio per le chiacchiere! La chiesa accetta solo i fatti dimostrabili. Coloro che riferiscono fatti su altre persone senza poterli dimostrare presto si trovano a dover affrontare colloqui chiarificatori privati faccia a faccia col clero.

Fharlanghn: Qualsiasi piccolo santuario lungo la strada o a un incrocio è adatto a ospitare una cerimonia. Fharlanghn dà valore alla necessità di viaggiare e ai benefici di una mente aperta per ampliare i propri orizzonti personali. I chierici di Fharlanghn viaggiano in continuazione nel corso della loro carriera, ma anche i fedeli intraprendono regolarmente dei viaggi e tornano a casa per condividere con gli altri ciò che hanno appreso. La chiesa è quasi del tutto priva di gerarchia. I chierici individuali fanno riferimento gli uni agli altri in base all'esperienza e al bisogno di volta in volta.

Obad-Hai: Nei templi di Obad-Hai, la gerarchia dei chierici rispecchia quella dei circoli druidici delle Flanaess. I templi solitamente sorgono in zone naturali particolarmente suggestive, anche se esiste qualche tempio cittadino. I centri d'adorazione in città sono dotati di boschetti e giardini lasciati crescere allo stato selvaggio. Le cerimonie d'adorazione spesso includono lezioni specifiche sulla vita selvaggia e sulle piante.

Chierici: I chierici neutrali vanno alla ricerca di posti "fuori equilibrio". La fonte dello squilibrio potrebbe essere la semplice carenza di un clero locale, oppure un'invasione di goblin. I chierici si adoperano

per riportare l'equilibrio e poi ripartono, a meno che con la loro partenza non torni lo squilibrio. I chierici neutrali si uniscono ai gruppi di avventurieri per completare missioni per conto della loro chiesa e dedicano tutte le loro abilità e tutti i loro incantesimi al successo del gruppo. Raramente rimangono con un gruppo per più di una missione, anche se a volte il completamento di una missione può richiedere anni.

Altri personaggi: Le chiese neutrali incoraggiano "accesi dibattiti" tra i diversi allineamenti. Gli individui vengono accolti benevolmente in base al contributo che forniscono e al loro ruolo e ai loro obiettivi piuttosto che in base al loro allineamento. Ad esempio, gli ordini di druidi e ranger sono comuni nei templi viventi di Obad-Hai a causa della loro attenzione verso il mondo naturale. Le scuole di maghi e stregoni sono invece comuni nei templi di Boccob per il loro contributo all'arte. I ladri spesso vengono in possesso di conoscenze riservate ed esoteriche e quindi spesso trovano riparo all'interno dei templi di Boccob. Le scuole dei maestri del sapere possono spesso trovare uno spazio all'interno dei templi neutrali. Gli ordini dei cacciatori consacrati, dei cavalieri del Calice, dei contemplativi, degli inquisitori e dei sacri liberatori sono molto comuni all'interno delle chiese neutrali. Altri ordini possono nascere in base alla chiesa specifica che li ospita. Tali ordini possono essere composti anche di arcieri arcani, cacciatori di morti, maestri del sapere, maestri del sudario, ombre danzanti, oracoli divini, ospedalieri, pugni sacri, sacerdoti-guerrieri o templari.

CAOTICO NEUTRALE

I culti caotici neutrali sono congregazioni di individui che lottano con ferocia per difendere la propria indipendenza piuttosto che grandi religioni unificate. È una smisurata fede nella libertà personale a legare assieme tali individui. I membri delle chiese caotiche neutrali obbediscono alla legge quando loro conviene o quando si trovano ad essere in minoranza rispetto all'autorità. Visto che i membri individuali di queste chiese di rado sono d'accordo su un corso d'azione, la maggior parte dei governi li vede più come un fastidio che come una minaccia.

I templi caotici neutrali sono in genere dei piccoli santuari in aperta campagna. Fungono da luoghi di culto, preghiera e scambio di informazioni. Anche se alcuni piccoli gruppi possono radunarsi per ascoltare un chierico che racconta una leggenda o una storia sacra, i fedeli svolgono i loro rituali in maniera individuale. I chierici si occupano dei templi all'interno di un'area molto grande, viaggiando da un tempio all'altro a seconda del momento. Occasionalmente un membro della comunità dei fedeli si sente motivato a fondare una struttura più grande, a volte per custodire qualche reliquia sacra. Queste strutture riflettono lo stile di vita e la personalità dei loro costruttori. Le loro differenti sezioni possono essere costruite in tempi diversi e avere stili molto diversi fra loro.

Dogma: Il dogmatismo potrebbe fornire una limitazione alla libertà di pensiero, quindi le chiese caotiche neutrali lo rifiutano a priori. I vari culti delle divinità

caotiche neutrali hanno comunque degli aspetti comuni. Il bene e il male sono concetti secondari all'interno delle chiese caotiche neutrali, e vengono tenuti in eguale considerazione, e ovviamente subordinati ai valori dell'individualismo e della libertà personale. I membri della chiesa apprezzano la compagnia e la fratellanza come tutti gli altri, ma raccogliere dei fedeli non è considerata una missione come in altre chiese legali. Quando i caotici si radunano tra loro, sono tra pari.

Olidammara: "Mangia, bevi e sii felice, perché domani chi può sapere dove sarai?" Questo è il detto che meglio riassume la filosofia di vita di Olidammara. Egli preferisce dare il buon esempio invece di imporre ai suoi fedeli dei comandamenti. Il culto di Olidammara è quasi sempre un evento spontaneo che si verifica quando alcuni suoi fedeli si ritrovano assieme. In linea con la sua reputazione di maestro dei travestimenti, i suoi santuari sono sempre nascosti e i templi si trovano in genere all'interno di altri edifici o sotto di essi.

Chierici: I chierici caotici neutrali possono occuparsi dei fedeli quando viaggiano come avventurieri allo stesso modo di quando si trovano a casa. Gravitano all'interno di gruppi che preferiscono il consenso interno alla presenza di un unico capo forte. Insegnano alla loro congregazione a mettere sempre in discussione l'autorità e il modo tradizionale di fare le cose, e di conseguenza incoraggiano l'invenzione e il progresso. Visto che non esiste nessuna chiesa caotica neutrale dotata di un qualunque tipo di organizzazione, i chierici non devono rispondere a nessuna autorità.

Altri personaggi: Le chiese caotiche neutrali ovviamente non sono di alcuna utilità per i monaci, né hanno ordini organizzati di paladini. Coloro che desiderano ritirarsi dal mondo per contemplare la loro divinità tendono a diventare dei contemplativi. Si sa anche di alcuni gruppi di ombre danzanti formati all'interno di templi dedicati alle divinità neutrali. Quando la chiesa deve affrontare la tirannia e l'oppressione, lo fa con l'aiuto di fedeli appartenenti a tutte le classi. Le chiese caotiche neutrali tollerano i sacri liberatori, e potrebbero addirittura fornire loro aiuto e riparo, ma non è mai esistito un ordine costituito interamente da persone di questo tipo. Gli arcieri arcani, i cacciatori di morti, i maestri del sapere, i maestri del sudario, gli oracoli divini, i pugni sacri, i sacerdoti-guerrieri e i templari sono tutti agenti possibili per questo tipo di chiesa.

LEGALE MALVAGIO

Le chiese legali malvagie sono organizzazioni senza scrupoli il cui unico scopo è la propria supremazia. Visto che non si pongono alcun problema etico nel combattersi a vicenda, sono dotate di una rigida gerarchia interna che serve a ridurre i conflitti al minimo. Vedono il "bene" come una dottrina debole, che manca di convinzione.

I templi legali malvagi sono stati concepiti per impressionare chi li vede. Comunicano un minaccioso senso di inquietudine attraverso l'uso di simboli, colori, e incantesimi, il tutto mescolato con attenzione nel loro processo di costruzione. I membri di una chiesa legale malvagia vedono i propri templi come un segno della potenza della loro organizzazione, e guadagnano forza e fiducia

in se stessi nel vedere la paura che instillano al prossimo.

Dogma: Non ci sono diritti individuali all'interno delle chiese legali malvagie. La chiesa o lo stato, sempre che siano due entità separate, hanno il potere assoluto, e tutti gli sforzi dei fedeli devono essere dedicati ad esse. La chiesa insegna quanto sia facile ottenere il successo senza il peso ingombrante della pietà e della compassione. Il successo individuale può essere tollerato solo se il soggetto che lo ottiene contribuisce in modo direttamente proporzionale alla crescita della potenza della chiesa.

Hextor: Hextor comanda ai suoi fedeli di organizzare delle milizie locali, e pone la massima considerazione nella battaglia e nello scontro diretto. Anche se in apparenza queste milizie dovrebbero tutelare l'ordine, assicurando la pace e la sicurezza intorno alle loro case, altro non sono che il campo d'addestramento di un esercito, che non aspetta altro che la chiamata della divinità per muoversi alla conquista delle terre circostanti. Hextor incoraggia i suoi fedeli a studiare la strategia e la tattica, e ad usare manovre intelligenti invece della sola forza bruta.

Chierici: Anche se non supportano alcuna autorità legittima che non sia la loro, i chierici legali malvagi fanno spesso parte di qualche concilio privato in cui sono molto apprezzati per l'equilibrio che dimostrano nel corso dei dibattiti. I chierici avventurieri vengono costretti a rispondere a molte domande fra una missione e un'altra, per assicurarsi che la loro devozione e la loro fedeltà alla causa non si sia indebolita. I chierici passano la maggior parte del loro tempo all'interno della congregazione tenendo d'occhio i loro fratelli e punendoli duramente al minimo segno di pietà o compassione.

Altri personaggi: I ranger e i paladini non hanno nulla a che fare con i culti legali malvagi. D'altra parte, sono i pugni sacri di Hextor a difendere la chiesa e a scendere in battaglia contro chi si oppone alla loro fede brutale. Gli assassini e i cacciatori consacrati servono la divinità dando la caccia ai nemici della chiesa. Le guardie nere a volte si pongono alla guida dei loro eserciti legali malvagi. In alcune comunità naniche, i difensori nanici hanno finito per organizzarsi nella forma di un culto legale malvagio. Gli arcieri arcani, i contemplativi, i maestri del sapere, i maestri del sudario, le ombre danzanti, gli oracoli divini, gli ospedalieri, i sacerdoti-guerrieri e i templari trovano tutti spazio all'interno di chiese come queste.

NEUTRALE MALVAGIO

Esistono principalmente due tipi di chiese neutrali malvagie. Una persegue il successo e la gratificazione personale come scopo definitivo. Non ha importanza chi viene danneggiato dal fedele, l'importante è che quest'ultimo raggiunga i suoi scopi. L'altra variazione del culto insegna che il potere e la gratificazione personale provengono dalla sofferenza altrui. Entrambe ritengono che la gerarchia e la libertà personale siano valori insignificanti. Come risultato, due templi della stessa divinità possono interferire l'uno con l'operato dell'altro, o combattersi apertamente. Le congregazioni non accolgono spesso nuovi fedeli perché questo significherebbe dimostrare attenzione nei confronti dei nuovi arrivati. I chierici, tuttavia

sono sempre ben felici quando un nuovo fedele si converte alla loro religione.

Le chiese neutrali malvagie in genere operano in gran segreto. Possono essere nascoste sotto le strade di una città o dietro la facciata di un'attività rispettabile, oppure possono tenere i raduni della propria congregazione all'interno di magazzini opportunamente svuotati per l'occasione. Ma ovunque operino, perseguono solo il potere, la ricchezza e la crudeltà. I loro luoghi di culto in genere contengono altari sacrificali e gabbie per le vittime. Alcuni gruppi di fedeli che hanno deciso di dedicarsi attivamente alla sofferenza del prossimo hanno stanze e strumenti di tortura rituale all'interno delle loro strutture.

Dogma: L'unica cosa importante all'interno di una chiesa neutrale malvagia è il fedele stesso. Ogni appartenente al culto crede di essere l'unica persona importante al mondo. La chiesa, inoltre, cerca di rinforzare questi ideali impartendo lezioni ai propri fedeli, che riguardano il successo personale a discapito degli altri, attraverso il tradimento degli amici e al solo appagamento dei propri desideri personali. Le divinità neutrali malvagie spingono i loro seguaci a ricercare le opportunità di influenzare vicini e conoscenti deboli e vulnerabili. L'obiettivo di tutti gli appartenenti al culto è porre i propri bisogni al di sopra di quelli della comunità, degli amici e delle famiglie.

Nerull: I fedeli di Nerull costituiscono un ottimo esempio di un gruppo che tenta attivamente di nuocere al prossimo, guadagnando in questo modo potere e gratificazione personale. Nerull non insegna che la morte fa parte del ciclo naturale delle cose. Insegna invece che la vita è un'aberrazione, e che i suoi fedeli devono restare vivi a lungo solo il tempo necessario a prendersi più vite possibile. Manda i suoi servitori immondi a sussurrare nelle orecchie dei pazzi assassini e li spinge a compiere crimini ancora più efferati. La maggior parte dei fedeli fa in modo di venire resuscitata dai necromanti dopo la morte in modo da poter continuare a servire la loro orribile divinità. Lo status massimo di un fedele di Nerull è quello di lich.

Vecna: La venerazione di Vecna è un esempio di fede neutrale malvagia che tenta di conseguire degli obiettivi senza preoccuparsi di chi ne deve soffrire. Un tempio di Vecna è pieno di libri e pergamene che contengono informazioni sia mondane che arcane. Ogni fedele ha un obiettivo personale, umile o grandioso che sia. E tutti fanno uso delle informazioni custodite nel tempio per raggiungere il proprio obiettivo, a prescindere dal costo per gli altri. Tutte le informazioni guadagnate nel corso della ricerca di potere e gratificazione del fedele finiscono ad arricchire le conoscenze del tempio.

Chierici: I chierici neutrali malvagi venerano divinità che insegnano loro a occuparsi solo di se stessi, ma allo stesso tempo a dichiarare un interesse per il prossimo. Una sorta di falsa compassione li aiuta a guidare il loro gregge e a influenzare quelli che un giorno potrebbero convertirsi alla fede. Anche se non valgono molto come guaritori, i chierici neutrali malvagi a volte sono i benvenuti all'interno dei gruppi di avventurieri per la loro capacità di infliggere danni agli avversari con la magia e di venire a conoscenza di molti segreti all'in-

terno dei loro templi. I chierici neutrali malvagi tendono a nascondere i loro ideali per evitare di venire perseguiti, e così facendo riescono ad offrire consiglio al prossimo e ai loro compagni senza che questi vengano a sapere delle loro vere intenzioni. Naturalmente, il parere che viene offerto va sempre nella direzione della crudeltà e dell'interesse spassionato per i propri bisogni personali.

Altri personaggi: I templi neutrali malvagi complotano attivamente per assassinare più paladini possibile, e quindi difficilmente trovano spazio per ordini di questo tipo all'interno dei loro ranghi. Sono invece gli ordini degli assassini a venire spesso associati ai culti neutrali malvagi. Anche le ombre danzanti a volte trovano spazio all'interno dei loro ranghi. I monaci e i barbari sono troppo coinvolti nella lotta fra legge e caos per affidarsi ad un tempio dedicato al male definitivo. Alcune di queste fedi apprezzano particolarmente i bardi per la loro abilità nell'influenzare il prossimo in modo sottile. Alcuni templi ospitano ordini di druidi e ranger. Le gilde di ladri ospitano spesso dei templi neutrali malvagi, o viceversa. Gli arcieri arcani, gli assassini, i contemplativi, le guardie nere, i maestri del sapere, i maestri del sudario, gli oracoli divini, gli ospedalieri, i pugni sacri, i sacerdoti-guerrieri e i templari possono benissimo essere parte di culti di questo tipo.

CAOTICO MALVAGIO

Le chiese caotiche malvagie possono a malapena essere definite chiese organizzate. Normalmente tendono a conformarsi a uno o due schemi (anche se, essendo caotiche malvagie, spesso finiscono per infrangere anche questi schemi). Una forma tipica è quella del piccolo culto segreto formatosi attorno ad un unico capo carismatico. Un'altra forma è quella che vede un chierico tribale dotato di forte carisma incitare i membri della sua tribù (che potrebbero essere barbari umani o umanoidi come orchi o gnoll) ad adorare la propria divinità caotica malvagia.

Anche se questi culti adorano una divinità, normalmente non hanno alcun contatto con altri culti dediti alla stessa divinità. Se un chierico di alto livello della stessa divinità giunge nelle vicinanze, è assai più probabile che scoppi un conflitto tra il capo del culto e il nuovo chierico, piuttosto che una collaborazione. I due potrebbero anche fingere di lavorare assieme, ma ognuno tenterà di eliminare l'altro in segreto, per togliere di mezzo quella che non è altro che una minaccia alla propria posizione e al proprio potere. Nella maggior parte dei casi, i normali membri di un culto sono semplicemente strumenti che il capo usa per rafforzare la propria posizione, sia di fronte alla propria divinità che in questioni più mondane.

Le chiese caotiche malvagie sono poco avvezze a grossi ed elaborati templi, che diventerebbero solo facili bersagli da attaccare per gli agenti del bene. I culti preferiscono operare in santuari segreti costruiti nei sotterranei o nelle fogne, in boschi nascosti fuori dalle mura della città, nei mausolei o nelle catacombe. Una tribù di barbari o di umanoidi dedita all'adorazione di una divinità caotica malvagia può esprimere la propria

adorazione sul campo di battaglia, attorno a grandi falò o all'interno di grandi caverne.

Dogma: Le chiese caotiche malvagie insegnano ai propri seguaci che qualsiasi cosa possano reclamare attraverso la forza è loro di diritto. Il potere è per coloro abbastanza coraggiosi da reclamarlo e abbastanza forti da conservarlo. I credenti caotici malvagi sono pronti a uccidere chiunque si metta sulla loro strada per perseguire il proprio obiettivo. I desideri altrui non vengono nemmeno presi in considerazione, a meno che qualcun altro non ambisca alla posizione del credente, nel qual caso quel qualcuno diventa una minaccia da eliminare. L'autorità viene riconosciuta solo fintanto che si dimostra abbastanza potente da far rispettare il proprio volere.

Erythnul: La chiesa di Erythnul insegna che non è sufficiente prendere ciò che si vuole: bisogna anche farlo provocando quanta più devastazione possibile. Il momento del trionfo di un credente dovrebbe essere accompagnato dalle urla e dai singhiozzi di coloro che sono stati distrutti per raggiungere quel successo.

Gruumsh: I seguaci di Gruumsh credono che gli orchi siano destinati per volere divino a dominare su tutte le altre forme di vita. Ogni orco deve contribuire a far avverare questo destino incrementando la propria forza personale e il proprio potere. Non c'è posto per i deboli nel mondo dominato dagli orchi, né per la codardia nel reclamare ciò che agli orchi spetta di diritto... vale a dire ogni cosa. E la via che conduce al dominio orchesco sarà assai più facile una volta che gli elfi saranno stati eliminati.

Chierici: I chierici caotici malvagi normalmente si costruiscono un loro posto a capo di un piccolo culto anche ai livelli più bassi. Un chierico caotico malvagio può avere un mentore, un chierico di livello più alto della stessa fede, oppure può costruirsi un proprio culto provocando uno scisma in un culto già esistente (per poi dedicarsi immediatamente alla distruzione del culto dal quale si è separato). Più probabilmente, tuttavia, un chierico malvagio è un mistico con una visione personale di ciò che la divinità desidera da lui, toccato da una benedizione divina e che agisce indipendentemente per mettere in pratica la sua fede. Non esistono forme di controllo per il comportamento di un chierico simile, se non l'intervento diretto della divinità.

Naturalmente, man mano che i chierici caotici malvagi avanzano di livello e ottengono il potere spirituale degli incantesimi di livello più alto, normalmente ottengono anche poteri temporali sui culti più diffusi e influenti. I cultisti sono normalmente dei criminali psicotici che vengono attratti dalla visione che il chierico ha della sua divinità e dal suo magnetismo personale, e tendono ad essere fanatici nella loro devozione sia al chierico che alla divinità.

Altri personaggi: Analogamente alle altre chiese caotiche, le chiese caotiche malvagie non ordinano i propri affiliati o i propri fedeli in una struttura. I barbari potrebbero avere un ruolo importante, specialmente nei culti tribali. I guerrieri, i ladri e gli assassini spesso vengono attirati verso i culti caotici malvagi e finiscono per svolgere ruoli dominanti al loro interno. Le guardie nere hanno le stesse possibilità dei



La Coppa di Sangue

chierici di essere a capo di un culto, e i chierici malvagi di solito si dimostrano i capi più fanatici. Altre classi di prestigio normalmente associate con le chiese caotiche malvagie includono gli arcieri arcani, i contemplativi, i maestri del sapere, i maestri del sudario, le ombre danzanti, gli oracoli divini, i pugni sacri, i sacerdoti guerrieri e i templari.

La Coppa di Sangue (Tempio di Erythnul)

La Coppa di Sangue è un santuario di Erythnul nascosto nella cantina di una popolare taverna dei bassifondi di una grande città. Il proprietario della taverna, Kelim Marsten, non fa parte del culto e preferisce non sapere nulla delle attività del culto, anche se è egli stesso un uomo malvagio e non ha alcuna obiezione morale alle loro attività.

Il capo del culto è Dror Thelgin, un ex chierico di Pelor che è decaduto dalla sua posizione dopo uno sfortunato incontro con un succube. Il succube lo ha condotto ad adorare Erythnul, e ora Thelgin è a capo di un culto diffuso e di successo.

Thelgin ha due chierici subordinati: una gnoll chiamata Basta Foln e un mezzorco di nome Kor. Thelgin tiene d'occhio da vicino le attività dei suoi due sottoposti, ed è sicuro di poterli schiacciare se mai decidessero di sfidare la sua autorità.

Nessuno tra i chierici o gli altri membri del culto vive nel tempio, anche se tutti abitano nei pressi della taverna. Ogni chierico è responsabile della direzione delle attività di un piccolo gruppo di seguaci di Erythnul. Kor ha una banda di sicari mezzorchi che terrorizzano il distretto del porto. Basta Foln guida una banda di strani terroristi e assassini. Dror Thelgin in persona è a capo di un gruppo di Distruttori... guerrieri scelti dedicati allo spargimento di caos e distruzione in nome di

Erythnul. Thelgin tiene d'occhio da vicino tutte le bande, assicurandosi che nessuna raggiunga potere sufficiente a minacciarlo. I membri più promettenti di entrambe le bande vengono reclutati nei suoi Distruttori e alcuni degli altri vengono pagati per fare da spia e riferirgli delle attività del resto delle bande.

1. Cantina: Alcuni scaffali in un angolo di questa stanza a bassa temperatura ospitano le riserve di vino mediocre della taverna. Le botti più grosse sono invece appoggiate lungo la parete opposta. Una prova di Cercare (CD 15) effettuata con successo rivela che la parete dietro le botti è di costruzione molto più recente rispetto al resto della cantina. Un'altra prova di Cercare (CD 20) effettuata con successo permetterà a un personaggio di scoprire la porta segreta nascosta nella botte più bassa a destra. Muovendo il rubinetto si apre una porta e appare un cunicolo che conduce al santuario.

2. Santuario: La stanza interna è dominata da un grottesca statua di Erythnul, grezzamente dipinta in color ruggine e con indosso vesti rosse sopra le sue fattezze possenti e brutali. La testa della statua sfiora il soffitto, a circa 2,10 metri dal pavimento. Il resto della stanza è spoglio: mura in pietra viva, pavimento grezzo e soffitto scoperto, con travi e sostegni ben visibili. Quando i seguaci di Erythnul si riuniscono in questo posto rimangono in piedi o si inginocchiano attorno alla statua adorando il loro dio o sbrigando i loro affari.

Il santuario è protetto da un incantesimo *proibizione* che vieta l'accesso a chiunque non sia caotico malvagio, e da un incantesimo *profanare* con un effetto di *incuti paura* annesso che influenza tutte le creature che non adorano Erythnul.

3. Ripostiglio: Nascosti in questo ripostiglio si trovano i paramenti sacri necessari per i rituali di Erythnul: un bastone della pioggia fatto con un femore umano, un pugnale sacrificale ricurvo, un braciere di bronzo e un aspersorio usato per bagnare i seguaci, non di acqua santa o maledetta, ma col sangue delle vittime dei sacrifici.

Dror Thelgin: Umano Chr12; GS 12; umanoide Medio; DV 12d8+24; pf 73; Iniz +0; Vel 9 m; CA 22 (contatto 10, colto alla sprovvista 22); Att +12/+7 mischia (1d8+2, *morning star sacrilega*+1; +2d6 danni contro le creature buone); AS Intimorire non morti 10 volte al giorno; AL CM; TS Temp +11, Rifl +7, Vol +13; For 12, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 18, Car 16.

Abilità e talenti: Concentrazione +12, Guarire +12, Intimidire +7, Nascondersi +4, Sapienza Magica +9, Scrutare +9; Arma Focalizzata (*morning star*), Incantesimi Immobili, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Potenziati, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra, Scacciare Potenziato.

Incantesimi preparati (6/7/6/6/5/4/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, virtù; 1°-anatema, azione casuale, favore divino, incuti paura, individuazione del bene, protezione dal bene, scudo entropico; 2°-arma spirituale, azione casuale immobile, blocca persone, frantumare, rintocco di morte, vigore; 3°-cerchio magico contro il bene, contagio, dissolvi magie, epurare invisibilità, oscurità profonda, scagliare maledizione; 4°-forza straordinaria potenziata, influenza sacrilega,

parassiti giganti, potere divino, veleno; 5°-cerchio di devastazione, colpo infuocato, dissolvi il bene, piaga degli insetti; 6°-barriera di lame, colpo infuocato immobile, influenza sacrilega potenziata.

Incantesimo di dominio. Divinità: Erythnul. Domini: Male (lancia incantesimi malvagi al 13° livello dell'incantatore), Guerra (Arma Focalizzata con *morning star*).

Proprietà: *Morning star sacrilega*+1, armatura completa d'ombra+1, scudo grande di metallo+1, mantello della resistenza+1.

Basta Foln: Gnoll femmina Bbr4/Chr 2; GS 7; umanoide Medio; DV 2d8+6 più 4d12+12 più 2d8+6; pf 86; Iniz +1; Vel 9 m; CA 19 (contatto 11, colta alla sprovvista 19); Att +11/+6 mischia (2d6+7/19-20, *spadone*+1); AS Intimorire non morti 2 volte al giorno; QS Scurovisione 18 m, ira 2 volte al giorno, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +10, Rifl +5, Vol +5; For 18, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Intimidire +3, Nascondersi -1, Osservare +3, Raggiare +1, Saltare +5; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato.

Qualità speciali: Ira: pf 102, CA 17, Att +13/+8 mischia (2d6+9/19-20, *spadone*+1), Temp +12, Vol +7, For 22, Cos 20. Schivare prodigioso: mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando è colta alla sprovvista.

Incantesimi preparati (4/4; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0-guida, individuazione del magico, infliggi ferite minori, resistenza; 1°-azione casuale, cambiare sembianze, favore divino, incuti paura.

Incantesimo di dominio. Divinità: Erythnul. Domini: Male (lancia incantesimi malvagi al 3° livello dell'incantatore), Inganno (Raggiare, Camuffare e Nascondersi come abilità di classe).

Proprietà: Cotta di maglia+2, *spadone*+1.

Kor: Mezzorco Chr 2; GS 2; umanoide Medio; DV 2d8+6; pf 16; Iniz -2; Vel 6 m; CA 17 (contatto 8, colto alla sprovvista 17); Att +7 mischia (1d8+4, *morning star perfetta*); AS Intimorire non morti 2 volte al giorno; QS Scurovisione 18 metri; AL CM; TS Temp +6, Rifl -2, Vol +5; For 18, Des 7, Cos 17, Int 6, Sag 14, Car 9.

Abilità e talenti: Concentrazione +8; Arma Focalizzata (*morning star*), Attacco Poderoso.

Incantesimi: (4/4): 0-guida, individuazione del magico, resistenza, virtù; 1°-anatema, arma magica, azione casuale, incuti paura.

Incantesimo di dominio. Divinità: Erythnul. Domini: Caos (lancia gli incantesimi del caos al 3° livello dell'incantatore), Guerra (Arma Focalizzata con la *morning star*).

Proprietà: Mezza armatura perfetta, *morning star perfetta*, scudo grande di metallo perfetto, pozione di sfocatura, pozione di forza straordinaria.

LAME DELLA GIUSTIZIA

Le Lame della Giustizia sono un gruppo di paladini a cui la definizione tradizionale del termine va stretta. Sono in molti i paladini che aspirano agli alti ideali della cavalleria: il cavalierato, avanzare in sella a uno

splendido destriero in corazza di piastre, la nobiltà d'animo e il sangue blu. I membri delle Lame della Giustizia non hanno tempo per queste sciocchezze; affermano invece che la vita del paladino è una vita da guerriero, che spesso deve comunque sporcarsi le mani.

I paladini che si uniscono alle Lame della Giustizia non sono affatto tra quelli che hanno sentito la chiamata divina in gioventù. Non sono mai stati gli scudieri di qualche paladino famoso in tutto il mondo, non hanno ricevuto un'istruzione, né è stato loro insegnato il modo di comportarsi a corte, e potrebbero perfino usare una grammatica tutt'altro che impeccabile. Hanno poco in comune tra loro: alcuni erano chierici e monaci, altri dei ladri o perfino barbari. Alcuni sono degli esperti di mezza età con una dozzina di gradi in una Professione (panettiere) ma nessun grado in Conoscenze (religioni). Sono in gran parte umani, ma anche i nani, gli halfling, gli elfi e i mezzorchi trovano spazio tra le Lame della Giustizia. Sono una banda di eroici straccioni, di questo si può star certi, ma condividono una vocazione: una chiamata da parte di qualche divinità, che li ha scelti come arma nella sua lotta contro il male.

La maggior parte delle Lame della Giustizia venera Pelor, visto che è una divinità assai comune nelle terre degli umani. Tuttavia, la fede in Pelor non è un requisito fondamentale, visto che molti di essi venerano Heironeous, mentre altri Moradin o Yondalla, o perfino Skerrit, Bahamut o Corellon Larethian. Per questi paladini la religione è meno importante della propria vocazione.

Per unirsi alle Lame della Giustizia, un paladino deve essere invitato da un altro membro. Molti paladini che potrebbero essere dei candidati perfetti per l'organizzazione non si sono uniti semplicemente perché non hanno mai incontrato un altro paladino di questo tipo. Anche se vengono rispettati dai paladini più altezzosi grazie alla loro chiamata, raramente vengono invitati a far parte dei cavalieri del Calice, dei cavalieri del circolo intermedio o di altri ordini cavallereschi. Quando persone di questo tipo riescono finalmente ad incontrare un membro delle Lame della Giustizia, rimangono spesso sorprese nell'apprendere di non essere gli unici paladini "sopra le righe" nel mondo.

Nonostante l'allineamento legale dei suoi membri, i ranghi delle Lame della Giustizia non sono strutturati in modo rigidamente gerarchico. Non hanno un capo vero e proprio, ma un Consiglio della Veglia, costituito da sette membri che vengono eletti dai propri pari con un mandato che dura sette anni. Il Consiglio premia i risultati ottenuti dai suoi membri con medaglie e citazioni, ma non sono contemplate promozioni ufficiali: al di là dell'appartenenza al Consiglio della Veglia, nel gruppo non esistono gradi e gerarchie che potrebbero mettere l'uno al di sopra dell'altro.

Il Consiglio della Veglia si riunisce quattro volte all'anno in un luogo predeterminato, di solito un tempio di Pelor o di Heironeous in una grande città, ma a volte anche in qualche tempio minore o addirittura una taverna, a seconda delle circostanze. Anche se solo i sette membri del consiglio hanno diritto di voto sulle questioni che vengono poste davanti a loro, tutti i membri delle Lame della Giustizia sono liberi di pren-

dere parte agli incontri del consiglio e di prendere la parola in merito alle questioni che si stanno discutendo o proporre di nuove.

Accade di rado che il Consiglio della Veglia invii dei membri delle Lame della Giustizia in missione o a compiere qualche cerca. Nella maggior parte dei casi ognuno viene lasciato libero di combattere il male a modo suo e alle proprie condizioni, spostandosi (a volte da solo, a volte come parte di un gruppo e a volte in compagnia di altre Lame della Giustizia) ovunque si senta spinto ad andare o vi sia bisogno di lui. Quando il Consiglio della Veglia ha bisogno di mandare qualcuno dei propri membri in missione, sceglie in genere i paladini più esperti in circolazione... il che spesso significa quelli che si trovano a disposizione al momento.

Le Lame della Giustizia generalmente rispettano il codice dei paladini, descritto nel *Manuale del Giocatore*, senza tentare di definirlo in modo più preciso nei suoi principi generali. Questo perché i paladini delle Lame della Giustizia ritengono moralismi e sofismi uno strumento pericoloso in mano di chi vorrebbe mettere la legge al di sopra del bene e le strutture al di sopra del senso di carità. Pur essendo d'accordo sul fatto che la legge e l'ordine sono essenziali, le Lame sono sempre attente a far sì che non abbiano il sopravvento su tutto il resto.

LA CASA DELLA MORTE

La maggior parte delle città e degli insediamenti al di sopra delle 1.000 persone possiede una Casa della Morte. Le famiglie portano i propri morti in questi edifici affinché vengano preparati per il funerale. Le autorità legali portano i cadaveri al loro interno per investigare sulle cause della loro morte. Coloro che lavorano in una Casa della Morte trattano i defunti con molto rispetto e i vivi con la dovuta compassione. La realtà macabra e inquietante del loro lavoro tende ad allontanarli emotivamente dai propri simili, non importa quanto cerchino di evitarlo.

In realtà, preferiscono vivere lontani dal prossimo. Di giorno lavorano come becchini, mentre di notte combattono una sacra guerra senza fine contro i non morti. Tramite il servizio pubblico che offrono, sono in grado di identificare le prove dell'attacco di un vampiro o di un'infestazione di ghouls esaminando le vittime che vengono portate presso di loro. La loro facciata di compassione divina consente loro di raccogliere informazioni in modo sottile sul luogo e il momento della morte, in modo che possano investigare al calare della notte. Operano in segreto per proteggere la propria città dal panico e dalle rivolte, e per impedire che degli innocenti diventino erroneamente bersaglio della popolazione.

Chi si unisce ad una Casa della Morte ha qualche ragione particolare per temere od odiare i non morti. Molti hanno perso dei membri della propria famiglia a causa dei loro attacchi. Alcuni hanno dovuto uccidere dei membri della loro famiglia dopo che questi ultimi si erano risvegliati come progenie di ghouls o di vampiri. Per alcuni di essi, un incontro con i non morti si è rivelato l'evento scatenante della propria vocazione

verso una divinità, alla quale potrebbero aver chiesto aiuto proprio in quell'occasione. In ogni caso, questi personaggi sono diventati chierici e paladini e hanno intrapreso una loro crociata contro i non morti. Altri sono ranger che hanno fatto dei non morti i loro nemici prescelti, e hanno promesso di difendere la vita combattendo la non vita. Altri invece si sono spinti oltre, e sono diventati cacciatori di morti. Ladri, monaci, maghi, stregoni, druidi e guerrieri possono benissimo far parte di questa organizzazione, come anche gli esperti, gli aristocratici, gli adepti, i combattenti e i popolani. Raramente i barbari diventano così civilizzati da sentirsi a proprio agio all'interno di una Casa della Morte, o da mettere a proprio agio chi vive al suo interno.

L'organizzazione interna della Casa è costruita attorno a una forte componente gerarchica e richiede ubbidienza assoluta da parte di tutti i suoi membri. La maggior parte dei suoi membri è di allineamento legale buono e ha accettato la gerarchia interna e la missione del posto, che comporta la distruzione di tutti i non morti malvagi. L'organizzazione recluta in prima persona chierici e paladini all'interno dei propri ranghi, ma accetta chiunque sia disposto a cacciare non morti e sia in grado di vivere la doppia vita di un membro dell'organizzazione, a prescindere dalla classe o dall'allineamento. La casa preferisce le razze che di notte vedono meglio degli umani, ma prende in esame le motivazioni di chi vuole entrare a farne parte, piuttosto che lasciarsi guidare da semplici elementi come la razza d'appartenenza. Vengono accettate solo le reclute che hanno deciso veramente di dedicarsi all'eliminazione dei non morti, in tutte le loro forme. I membri devono fare un voto di segretezza, perché si teme quello che potrebbe accadere se forme di non morto intelligenti venissero a scoprire che esiste un'organizzazione che minaccia direttamente le loro sacrileghe non vite.

In cambio del loro lavoro all'interno della casa di giorno, i membri ricevono addestramento, vitto, alloggio e informazioni su dove trovare i loro nemici non morti. Le case che si trovano all'interno di città di almeno 5.000 abitanti in genere possiedono una biblioteca sotterranea che contiene volumi pieni di informazioni sulle diverse forme di non morti, su come riconoscerli, sulle loro debolezze e su come scoprirne di nuove. I membri dell'organizzazione possono accedere gratuitamente a questi servizi. L'organizzazione si finanzia facendosi pagare per i servizi pubblici che svolge.

Il quartier generale di una Casa della Morte si trova in una città di grandi dimensioni, in genere la capitale di un regno. Oltre ad un obitorio pubblico e ad una libreria segreta, il quartier generale nasconde anche una camera di consiglio. Il Consiglio dei Dodici si incontra al suo interno ogni tre mesi. I membri del Consiglio prendono in considerazione tutti i rapporti sull'attività dei non morti, cercando instancabilmente segnali di una qualche forza nascosta e malvagia che influenzi il loro operato. Tutti i membri del Consiglio dei Dodici sono chierici o paladini.

Una Casa della Morte

Una casa della morte ha due funzioni pubbliche e una segreta. Innanzitutto, deve preparare i corpi dei deceduti per la sepoltura in base ai riti della loro fede. In

secondo luogo, deve investigare sulle cause di morte, cercando nei cadaveri i segni di malattie che potrebbero minacciare la salute pubblica o informazioni utili che la guardia cittadina potrebbe sfruttare per trovare il loro assassino. La terza funzione è invece l'eliminazione dei non morti. La Casa deve addestrare, dare vitto e alloggio, e insegnare a coloro che hanno intenzione di dare la caccia ai non morti.

Il responsabile di questa casa è Manoj Pavaka (Ldr3/Pal4). È il capo becchino della città e si occupa delle autopsie. Daveth Kenley (Chr5) si occupa invece dei parenti dei defunti, e si assicura che i loro bisogni vengano esauditi mentre gli altri preparano il cadavere per la sepoltura. È anche il capo spirituale della casa. Philian Cadell (Grr2/Chr5/cacciatore di morti 1) guida invece i cacciatori di notte. L'edificio include anche un cortile interno dal quale si può accedere ai vari edifici.

1. Sala di accettazione pubblica: In questa stanza le famiglie portano i loro defunti.

2. Sala di accettazione municipale: In questa stanza le autorità portano i corpi che non sono stati riconosciuti.

3. Sala medica: Il personale della casa usa questa stanza per esaminare le cause di morte per conto delle autorità. In segreto controllano anche tracce di ferite inflitte dai non morti, o segni che il cadavere sia un non morto a sua volta.

4. Sala preparatoria: In questa stanza i cadaveri ricevono i preparativi per la sepoltura, in base alla propria religione.

5. Stalle: Oltre ai cavalli, in quest'area si trovano due carri che vengono usati per il trasporto dei cadaveri verso un tempio o un cimitero.

6. Santuario della casa: Questo santuario di Heironeous viene regolarmente usato dal personale della casa.

7. Alloggi: Negli alloggi di Manoj Pavaka si trova un tavolo e delle sedie che vengono utilizzate in caso di incontri e consultazioni con gli ufficiali municipali o le famiglie.

8. Alloggi: Gli alloggi di Daveth Kenley includono un piccolo santuario dedicato a Heironeous.

9. Dormitorio: Su una sezione di questa stanza è stato eretto un muro per fornire a Philian Cadell un alloggio privato.

10. Biblioteca: Questo è il centro della raccolta di informazioni sui non morti.

11. Stanza di allenamento: Questa sala viene usata per l'allenamento fisico e l'istruzione dei membri dell'organizzazione.

12. Dispensa: Qui vengono conservate le riserve di cibo.

13. Cucina: Questo locale viene usato dal personale per cucinare.

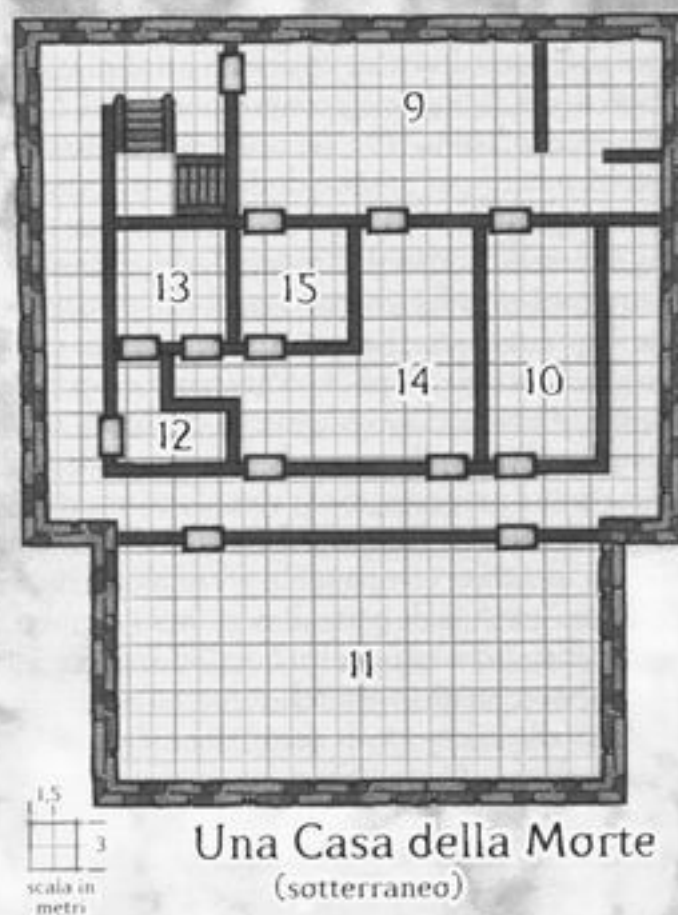
14. Mensa comune: La sala mensa viene anche usata come sala riunioni dopo i pasti serali.

15. Armeria: In questo locale vengono riposti paletti di legno, acquasanta, simboli sacri, insieme ad armi e armature.

► **Manoj Pavaka:** Mezzelfo Ldr3/Pal4; GS 7; umanoide Medio; DV 3d6+3 più 4d10+4; pf 42; Iniz +6; Vel 6 m; CA 22 (contatto 11, colto alla sprovvista 22); Att +9/+4



Una Casa della Morte
(superficie)



Una Casa della Morte
(sotterraneo)

mischia (1d8+2/19-20, spada lunga+1) o +10/+5 a distanza (1d8+2/x3, arco potente lungo composito perfetto [+1] con frecce+1); AS Punire il male, attacco furtivo (+2d6), scacciare non morti 4 volte al giorno; QS Aura di coraggio, individuazione del male, grazia divina, salute divina, tratti razziali mezzelfici, imposizione delle mani, rimuovere malattie 1 volta alla settimana, schivare prodigioso; AL LB; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +3; For 12, Des 15, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 13.

Abilità e talenti: Acrobazia +3, Ascoltare +1, Cavalcare +6, Cercare +3, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +13, Disattivare Congegni +8, Equilibrio +3, Muoversi Silenziosamente +1, Nascondersi +1, Osservare +1, Percepire Inganni +8, Raccogliere Informazioni +7, Saltare +0, Scalare +0; Arma Focalizzata (spada lunga), Combattere in Sella, Iniziativa Migliorata.

Attacchi speciali: Punire il male (Sop): Una volta al giorno, aggiunge +1 all'attacco e +4 ai danni contro una creatura malvagia. Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 5° livello.

Qualità speciali: Aura di Coraggio (Sop): Immune alla paura, gli alleati entro 3 metri guadagnano un bonus al morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Individuazione del male (Mag): A volontà. Grazia divina: I tiri salvezza includono il modificatore di Carisma. Salute divina: Immune a tutte le malattie. Tratti razziali mezzelfici: Immune agli incantesimi di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; visione crepuscolare; bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare; competente nell'uso della spada lunga o dello stocco oltre ad arco lungo, arco corto, arco lungo composito e arco corto composito. Imposizione delle mani (Mag): Cura fino a 4 punti ferita al giorno, o può infliggere fino a 4 punti ferita ai non morti come se usasse un incantesimo di contatto. Schivare prodigioso: Mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista.

Divinità: Corellon Larethian.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo grande di metallo, spada lunga+1, arco potente lungo composito perfetto (+1), 20 frecce normali, 5 frecce+1, mantello del Carisma+4, 4 pozioni di cura ferite leggere, pozione del nascondersi, pozione della furtività, 2 pozioni di movimenti del ragno, pozione di neutralizza veleno, 2 pergamene di arma magica, 2 pergamene di protezione dal male, 2 giavellotti del fulmine, pugnale, simbolo sacro d'argento, 3 ampole di acquasanta.

➤ **Daveth Kenley:** Umano Chr5; GS 5; umanoide Medio; DV Sd8+10; pf 36; Iniz -1; Vel 6 m; CA 19 (contatto 9, colto alla sprovvista 19); Att +6 mischia (1d8+1/19-20, spada lunga perfetta) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Scacciare non morti 4 volte al giorno; AL LB; TS Temp +7, Rifl +1, Vol +10; For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Diplomazia +9, Sapienza Magica +8, Arma Focalizzata (spada lunga), Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Incantesimi preparati (5/5/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-guida, lettura del magico, luce, resistenza, virtù; 1°-arma magica, benedizione, favore divino, protezione dal male*, visione della morte; 2°-aiuto*, consacrare, estasiare, zona di verità; 3°-cerchio magico contro il male, protezione dall'energia negativa, veste magica*.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Heironeous. Domini: Bene (lancia gli incantesimi del bene al 6° livello dell'incantatore), Guerra (Competenza nelle Armi da Guerra e Arma Focalizzata con la spada lunga).

Proprietà: Armatura completa, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli normali, pergamena di protezione dagli elementi, 5 pergamene di cura ferite leggere, pozione di sfocatura, pozione di volare, mantello della resistenza+1.

► **Philian Cadell:** Elfa Grr2/Chr3/cacciatore di morti 1; GS 6; umanoide Medio; DV 2d10+2, più 3d8+3 più 1d8+1; pf 35; Iniz +0; Vel 6 m; CA 20 (contatto 10, colta alla sprovvista 20); Att +8 mischia (1d8+1/19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS Scacciare non morti 8 volte al giorno; QS *Individuazione dei non morti*, tratti razziali elfici; AL LB; TS Temp +11, Rifl +1, Vol +6; For 13, Des 10, Cos 12, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Ascoltare +5, Cavalcare +2, Cercare +2, Conoscenze (non morti) +8, Osservare +5; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Mobilità, Scacciare Extra, Scacciare Potenziato, Tempra Possente.

Attacchi speciali: Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 4° livello.

Qualità speciali: *Individuazione dei non morti* (Mag): A volontà. Tratti razziali elfici: Immune agli incantesimi di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare; visione crepuscolare; prova di Cercare se passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta; competente nell'uso dello stocco oltre ad arco lungo, arco corto, arco lungo composito e arco corto composito.

Incantesimi preparati (4/5/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-cura ferite minori, guida, luce, virtù; 1°-arma magica[®](2), benedizione, favore divino, protezione dal male; 2°-arma spirituale[®], consacrare, zona di verità.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Heironeous. Domini: Bene (lancia gli incantesimi del bene al 4° livello dell'incantatore), Guerra (Competenza nella Armi da Guerra e Arma Focalizzata con la spada lunga).

Proprietà: Armatura completa, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli normali, pergamena di protezione dal male, 2 pergamene di individuazione dei non morti, pergamena di luce incandescente, pozione di sfocatura, pozione di levitazione, anello di resistenza +1.

CONSIGLIO DELLE SPADE

Mettersi d'accordo sulle regole di un conflitto armato può risultare vantaggioso per entrambi gli schieramenti. In questo modo si possono stabilire dei segnali convenzionali per chiedere un incontro o una tregua con il nemico; si può lasciare che i nemici feriti vengano curati, o concedere tempo ai guaritori affinché portino via i feriti del campo di battaglia. Ci si può mettere d'accordo su quali armi utilizzare, e quali proibire. Molti si accordano in modo da limitare l'uso delle macchine da assedio sulle strutture, risparmiando le truppe. Si può scegliere di proibire l'uso della magia sul campo di battaglia, o di limitarlo. Stabilire delle regole di guerra può proteggere i campi, le città e le fortezze sulle quali avvengono gli scontri, in modo che ci sia veramente qualcosa da guadagnare da una eventuale vittoria.

Gli agenti del Consiglio delle Spade incoraggiano l'uso di queste regole quando due nobili rivali vanno in guerra l'uno contro l'altro. Se entrambi gli schieramenti scelgono di obbedire ad una serie di regole, gli agenti

del consiglio vegliano sull'andamento della battaglia per assicurarsi che i combattenti le rispettino. Conducono ricerche su eventuali abusi e ispezionano gli ospedali da campo e le prigioni. Se un nobile dà la sua parola affermando che pagherà un tributo o lascerà il campo di battaglia, gli agenti del consiglio sono presenti per assicurarsi che mantenga la parola data. Il consiglio è anche in grado di negoziare contratti per i mercenari, e di chiedere risarcimenti se chi li ha ingaggiati rompe il contratto. Anche se a molti questo può sembrare un atteggiamento spietato, il consiglio ignora qualunque conflitto in cui tutte le parti in causa non abbiano acconsentito al suo coinvolgimento.

Il consiglio è un ordine divino che accetta chiunque sia disposto a far valere la sua legge. Il bene e il male sono meno importanti delle regole a cui i combattenti hanno scelto di aderire, e quindi chi è legato a forti motivazioni etiche difficilmente dura a lungo come agente di questa organizzazione. La maggior parte di coloro che si uniscono al consiglio lo fa perché è stato testimone in prima persona degli orrori della guerra totale. Il consiglio ha bisogno di elementi di tutte le classi all'interno dei suoi ranghi, ma contiene comunque un vasto numero di chierici che venerano le divinità legali della guerra. I guerrieri forniscono all'organizzazione la forza delle loro braccia e la loro esperienza in materia bellica. I ranger vengono usati come esploratori e spie. Le ombre danzanti, i ladri e gli assassini vengono anch'essi sfruttati come spie, e come ultima risorsa per punire chi infrange le regole. I maghi e gli stregoni forniscono le forze arcane e l'esperienza necessaria a stabilire delle regole che limitino l'uso della magia. I chierici invocano Heironeous, St. Cuthbert, Moradin e Hextor come testimoni dei loro patti e per dare forza alle loro parole. Il consiglio non discrimina nessuno in base alla razza, e non richiede dimostrazioni di grande esperienza.

Il consiglio è dotato di una rigida struttura gerarchica, tipica degli ordini religiosi legali. In cima alla scala gerarchica si trovano i membri più anziani. Il Consiglio dei Lord è composto dai più anziani tra i guerrieri, i maghi e gli stregoni, oltre a ladri, assassini e un chierico per ogni divinità legale della guerra. A capo del consiglio si trova un chierico, la cui figura riflette la natura religiosa dell'organizzazione. Ognuno dei membri del Consiglio è a capo di un consiglio di subordinati. Il consiglio dei guerrieri è il più grande, visto che si occupa di tutti gli aspetti non arcani della guerra e dell'attività mercenaria. Il consiglio arcano si occupa di tutti gli aspetti magici e usa mezzi divinatori come lo scrutamento per osservare i combattenti in segreto. Il consiglio divino si occupa della guarigione e interpreta la volontà degli dei. Il consiglio ombra raccoglie invece informazioni e fornisce delle alternative alla forza bruta quando è necessario far valere la propria autorità. I ranger lavorano di solito per il consiglio ombra.

Gli agenti del consiglio sono un misto di diplomatici e guerrieri, a prescindere dalla classe d'appartenenza. Se non sono in grado di negoziare e persuadere i combattenti ad obbedire alle regole stabilite in precedenza, devono ridurli all'ubbidienza. E considerando le risorse a disposizione del consiglio, pochi potenti correrebbero il rischio di inimicarselo. Oltre a fornire

seguaci e gregari, il consiglio addestra i suoi agenti nelle arti della diplomazia e del combattimento o della magia. Può anche decidere di fornire ai propri agenti delle risorse addizionali, nella forma di unità mercenarie. Gli agenti del consiglio devono però pagare per questi servizi, visto che il consiglio non chiede denaro alle forze in guerra per i propri servizi. Il consiglio protegge i suoi agenti da eventuali attacchi o dalla persecuzione di coloro che sono stati da loro giudicati.

I peggiori nemici del consiglio sono le forze del caos in generale e la chiesa di Erythnul in particolare, e sono decisi a cogliere qualunque occasione per minare l'autorità e la reputazione di questa organizzazione.

COLTELLI GHIGNANTI

Quando la tirannia imperversa, i Coltelli Ghignanti si preparano ad agire nelle ombre della città. Vengono guidati da chierici caotici, e agiscono per distruggere, screditare e umiliare in qualunque modo il tiranno di turno. I Coltelli Ghignanti preferiscono insegnare alla cittadinanza a pensare con la propria testa, rispetto all'uso della violenza fisica. Vengono ricercati come criminali, e lavorano in "nuclei", usando messaggi anonimi per comunicare tra di loro e presentandosi travestiti ai loro rari incontri.

Sono le divinità caotiche neutrali come Olidammara ad ispirare i Coltelli Ghignanti. Non hanno alcun capo ufficiale, né un'organizzazione vera e propria. Lavorano in nuclei che possono variare dalle due alle dodici persone, con lo scopo di minare l'autorità dei tiranni con qualunque mezzo possibile. Normalmente è un chierico a guidare ogni nucleo, anche se gli altri membri non sanno che il loro capo è un chierico. Un nucleo può essere composto da esperti, popolani, adepti, combattenti, guerrieri, ranger, ladri, bardi, ombre danzanti, assassini, maghi, stregoni o druidi. I monaci e i paladini potrebbero unirsi a un nucleo per combattere un tiranno a cui si oppongono per principio, ma sono rari i casi in cui si trovano a loro agio nell'ambiente anarchico dei Coltelli Ghignanti. I barbari riescono raramente ad apprezzare la sottigliezza dei Coltelli, e preferiscono un approccio più diretto.

Un nucleo dei Coltelli Ghignanti può radunarsi nel retro di una taverna, nella cantina di una locanda, in un fienile o nel solaio di una stalla. Raramente lo stesso luogo viene usato due volte. Il capo porta con sé il suo simbolo sacro e consacra il posto dell'incontro alla sua divinità prima di cominciare. Generalmente lascia dei messaggi anonimi nei posti che gli altri membri del nucleo vanno a controllare regolarmente. I messaggi forniscono ai membri del nucleo istruzioni su come diffondere il caos nella vita circostante in modo che le autorità del posto appaiano incompetenti, sciocche o inefficaci. I bardi sono di solito dei maestri in questo.

I Coltelli Ghignanti non sono organizzati fino al punto di poter fornire dei benefici effettivi ai propri membri. I capi dei vari nuclei, spesso dei sacri liberatori, si sforzano di limitare la propria conoscenza dei nuclei più vicini, in modo da non poter rivelare nulla di importante in caso di cattura. Entrano in contatto coi rappresentanti degli altri nuclei solo quando è necessario procacciare dell'equipaggiamento

per i propri membri. I membri dei nuclei si addestrano a vicenda a fare uso delle proprie abilità e a nascondersi gli uni gli altri dalle autorità che danno loro la caccia. I capi dei nuclei forniscono gratuitamente cure ai membri del loro nucleo. Il gruppo non richiede nessuna quota per essere ammessi.

ORDINE DEL CALICE

L'Ordine del Calice è un ordine sacro di cavalieri virtuosi che si sono votati a una nobile impresa: lo sterminio di tutti i demoni. I cavalieri di quest'ordine, fedeli alle leggi più severe del bene, della legge e della nobiltà, rappresentano tutto ciò che può venire associato alla parola "paladino": difensori della virtù, puri di cuore, perfetti nei loro valori, educati e raffinati, pii e devoti e, fin troppo spesso, arroganti e vanitosi.

L'ordine del Calice trae il proprio nome da una reliquia sacra in possesso dei capi supremi dell'ordine: una coppa d'argento decorata che sembra aver raccolto il sangue versato da un solar mentre era impegnato in una lotta contro un principe dei demoni. Il calice è dotato di grandi poteri sacri, o almeno così si narra, ma è assai più importante come costante fonte di ispirazione per i cavalieri impegnati nel conseguimento dell'ardua missione dell'ordine.

L'ordine è un'organizzazione profondamente legale e buona, e i suoi membri spesso innalzano preghiere a Heironeous all'inizio di ogni riunione. Tuttavia anche quei personaggi che venerano altre divinità legali buone sono i benvenuti, purché non dimostrino riluttanza a rendere i dovuti onori sacri a Heironeous.

L'ordine del Calice, fedele al suo allineamento, è retto da una struttura gerarchica assai rigida. A capo dell'ordine stanno nove Maestri del Calice, la cui responsabilità più grande è la protezione del calice sacro stesso. Ogni Maestro del Calice ha ai suoi comandi nove Marescialli del Calice, ogni maresciallo ha autorità su nove Comandanti del Calice e ogni comandante sta a capo di nove Sergenti del Calice.

Per diventare membro dell'ordine del Calice, un aspirante cavaliere deve solitamente prepararsi fin dalla gioventù a questa importante chiamata. I giovani e le giovani svolgono apprendistato presso un cavaliere più anziano come scudieri, e imparano com'è la vita di un cavaliere servendo il loro padrone senza mai discutere per almeno cinque anni. Alla fine di questo periodo lo scudiero viene giudicato da un consiglio di nove cavalieri anziani, il cui giudizio si basa principalmente su quanto riferisce il cavaliere sotto il quale ha servito lo scudiero. Se il giudizio è favorevole, lo scudiero viene promosso al grado di questuante. Ed è a questo punto che il personaggio potrebbe entrare in gioco come personaggio giocante.

Il compito di un questuante è di soddisfare i requisiti che lo ammetteranno a pieno titolo nell'ordine, che sono gli stessi necessari per essere ammessi nella classe di prestigio del cavaliere del Calice. Il personaggio deve avere un bonus di attacco base +8, 10 gradi in Conoscenze (religioni) e 5 gradi in Conoscenze (dei piani), la capacità di lanciare incantesimi divini tra cui *protezione dal male*, i demoni come nemici prescelti di classe e un'armatura completa magica. Ma il requisito più



importante è che il cavaliere deve sconfiggere un demone, distruggendolo o ricacciandolo nell'Abisso.

Una volta che questi requisiti sono stati soddisfatti, il questuante fa ritorno al consiglio cavalleresco e mostra le prove di ciò che è riuscito a compiere. Se il consiglio approva che il questuante venga ammesso nell'ordine, questi trascorre una notte in preghiera e in astinenza, e infine presta giuramento sacro di fedeltà all'ordine al sorgere del sole, diventando un vero cavaliere a tutti gli effetti. La volta successiva in cui il personaggio avanzerà di livello, potrà acquisire un livello della classe di prestigio dei cavalieri del Calice.

Oltre ai principi generali richiesti ai paladini e all'allineamento legale buono descritti nel *Manuale del Giocatore* e nel Capitolo 1 di questo volume, l'ordine del Calice esige che tutti i suoi membri seguano un codice di condotta ancora più rigido. I cavalieri del Calice devono essere casti e celibi, non devono mai inquinare il proprio corpo toccando un cadavere e devono sempre porre lo sterminio di un demone al di sopra di qualsiasi altra priorità.

OSSERVATORI STELLARI

Stando a ciò che è noto di questo ordine cavalleresco, i suoi membri scelgono le missioni e le cerche da portare a termine studiando gli astri. Solo il circolo interno è al corrente della profezia che guida davvero l'ordine. Gli Osservatori si differenziano dagli altri ordini innanzi tutto in quanto accettano membri di tutte le classi. Chiunque sia disposto a portare a termine una missione per conto degli Osservatori Stellari ha diritto a far parte dell'ordine. Alcuni fanno abbastanza strada nell'ordine da capire che c'è un circolo segreto che guida le azioni degli Osservatori Stellari, ma solo i paladini hanno la possibilità di entrare a far parte di

questo circolo.

La reputazione degli Osservatori Stellari, che li vede sempre trovarsi al posto giusto al momento giusto, attrae molti curiosi verso l'ordine. Altri si rivolgono ai cenacoli degli Osservatori Stellari a causa della fama che il gruppo si è guadagnato dimostrando di sapere distruggere il male. Gli Osservatori Stellari tengono in considerazione coloro che intraprendono le missioni assegnate, ma non si uniscono mai a questo circolo esterno. I membri del circolo esterno sono solo avventurieri che gli Osservatori Stellari sanno di poter ingaggiare per combattere il male e portare a termine le loro missioni. Molti membri nemmeno sanno di far parte di quest'ordine! I cavalieri del circolo intermedio contattano gli avventurieri del circolo esterno e propongono una missione o una cerca. Qualche volta possono mettersi a capo del gruppo di avventurieri contattato. Se qualcuno chiede come fanno gli Osservatori Stellari a decidere quale cerca intraprendere, la risposta è che essi osservano il movimento delle stelle nel cielo notturno e lo interpretano. Gli avventurieri del circolo esterno non hanno alcun obbligo verso gli Osservatori Stellari e possono rifiutare qualsiasi missione per qualsiasi motivo. Gli Osservatori Stellari accettano nei circoli esterni chiunque, senza alcun pregiudizio di razza, classe, allineamento o altre caratteristiche. Le cerche degli Osservatori Stellari, tuttavia, normalmente non attirano molti personaggi di allineamento malvagio.

I membri del circolo intermedio inoltre offrono la possibilità di entrare veramente nell'ordine agli avventurieri più onorevoli di allineamento buono e agli astronomi più esperti che hanno servito nel circolo esterno per molti anni. Chi entra nel circolo intermedio accetta le ferree regole che vengono imposte dall'ordine riguardo la fedeltà e l'obbedienza.

Sono molti gli avventurieri del circolo esterno che rifiutano l'offerta proprio a causa di queste restrizioni. Questo di solito serve a selezionare gli individui di allineamento legale da tutti gli altri. Coloro che accettano scoprono di avere ben altri doveri oltre a quelli di consegnare messaggi agli avventurieri del circolo esterno. Alcune imprese sono troppo importanti per essere affidate a chi non ha prestato giuramento, e quindi sono i membri del circolo intermedio ad occuparsene. Molti altri sono curiosi di sapere come fanno gli Osservatori Stellari a sapere sempre tutto, specialmente gli agenti delle forze del male i cui piani vengono mandati in fumo dall'intervento degli Osservatori Stellari. I membri del circolo intermedio si occupano anche di proteggere i cenacoli dell'ordine. In cambio gli Osservatori Stellari offrono addestramento, assistenza (aiutano, ad esempio, i paladini a scoprire dove trovare le loro cavalcature speciali), vitto e alloggio. Gli Osservatori Stellari a volte forniscono equipaggiamento speciale sotto forma di oggetti magici per quelle imprese che si rivelano estremamente importanti. Gli Osservatori Stellari chiedono quote molto modeste ai membri del circolo intermedio e del circolo interno, ma il gruppo si mantiene principalmente attraverso donazioni private fatte dai cavalieri più ricchi, oltre che attraverso le quote d'ingresso.

Un paladino del circolo intermedio che dimostra fedeltà incondizionata alla causa degli Osservatori Stellari per molti anni potrebbe essere invitato ad entrare nel circolo interno. Molti non vivono abbastanza a lungo da scoprire il segreto che sta dietro alla nascita dell'ordine degli Osservatori Stellari. I membri del circolo interno studiano accanitamente le copie di un manoscritto stilato da Ariosto il Folle, paragonando gli antichi scritti alla posizione delle stelle in cielo. Quando scoprono qualcosa che combacia, inviano alcuni membri del circolo intermedio o esterno ad influenzare l'evento corrispondente. Usano piccioni viaggiatori o messaggeri per trasmettere le loro istruzioni, quindi nessuno può mai dire di aver incontrato un membro del circolo interno.

Coloro che accettano di unirsi al circolo interno scoprono la vera storia degli Osservatori Stellari. Molto tempo fa, un umano conosciuto come Ariosto il Folle scrisse una profezia riguardo una feroce battaglia tra il bene e il male alla fine dell'era attuale, una battaglia che avrebbe deciso quale forza si sarebbe rivelata dominante nell'era a seguire. Un paladino di nome Loholt Jessant scoprì il libro della profezia mentre era alla ricerca della sua cavalcatura. A circa ultimata, una compagna e amica di Loholt, una maga elfica di nome Nimue, lesse il libro. Ariosto aveva predetto numerosi segni, portenti, presagi ed eventi che puntavano tutti verso la battaglia finale. Loholt e Nimue credettero che molti degli eventi descritti si fossero già verificati, e si fossero svolti proprio come Ariosto aveva predetto. Si convinsero della veridicità di tutti gli scritti di Ariosto. Loholt e Nimue decisero di influenzare gli eventi che dovevano ancora accadere in modo che il bene potesse trionfare nella battaglia finale. Assieme a un astrologo, formarono il nucleo di quello che sarebbe diventato l'ordine degli Osservatori Stellari.

Cenacolo di Monte Baden

I cenacoli degli Osservatori Stellari vengono generalmente costruiti in cima ad alti picchi montani. Gli Osservatori Stellari non scelgono queste collocazioni per isolare il cenacolo o per proteggere i segreti dell'ordine: lo fanno perché l'aria è più sottile e limpida alle alte quote, e l'osservazione delle stelle diventa così più facile. Anche questo cenacolo non fa eccezione. Un sentiero sgombro conduce da un picco delle Montagne Yatil fino a un passo e a una strada carovaniere che collega il cenacolo al Paese Libero di Highfolk.

Il capo del cenacolo è Jumdish Dour. Si tratta di un uomo modesto e tranquillo, e nessuno al cenacolo sospetta che in realtà sia un membro del circolo interno. Mags Boartusk comanda il piccolo drappello di guardie del cenacolo. Marshall Boot amministra la biblioteca e lo scrittorio del cenacolo. Gilleabart Hargitay è l'astrologa del cenacolo.

1. Barbacane: Il cenacolo fa uso di questo piccolo villino per ricevere la gente che viene a chiedere qual è il momento migliore per seminare o per avere l'oroscopo di un bambino appena nato.

2. Caserma delle guardie: Il piccolo braccio armato del cenacolo (sei guerrieri umani di 1° livello) vive qui, e Mags Boartusk ha una stanza privata in fondo al primo piano.

3. Stalle: Jumdish Dour e Mags Boartusk si occupano personalmente dei loro cavalli, che sono gli unici regolarmente presenti nella stalla.

4. Fucina: Questa piccola fucina fornisce tutti gli utensili di cui necessita il cenacolo.

5. Sala grande: Il principale luogo di riunione per i membri del cenacolo viene usato per le discussioni tra i membri e per i pasti comuni. Gli ospiti importanti sono sempre i benvenuti qui. Gli alloggi di Jumdish Dour si trovano al secondo piano.

6. Torre degli astrologi: Il tetto di questa torre è stato progettato in modo che Gilleabart Hargitay possa far scorrere uno qualsiasi dei pannelli inclinati del tetto per poter osservare le stelle. I suoi alloggi si trovano subito sotto il livello di osservazione.

7. Cucine: La cucina e la dispensa forniscono vitto a tutti i membri del cenacolo e agli ospiti.

8. Magazzino: Gli oggetti più comuni come inchiostro, pennini, carta pergamena e altro vengono conservati qui. Le armi e le armature vengono conservate negli alloggi personali di ogni proprietario.

9. Biblioteca: Questa biblioteca, l'orgoglio del cenacolo, ospita alcuni volumi rari che non è possibile consultare in nessun altro posto, compreso un commento alle profezie di Ariosto scritto da Nimue in persona. Gli alloggi di Marshall Boot si trovano subito fuori della sala di lettura principale. I volumi, le pergamene e le mappe della biblioteca vengono conservate in una sezione chiusa a chiave. Chi desidera esaminare un oggetto particolare deve farne richiesta a Marshall Boot, che possiede tutte le chiavi.

10. Scrittorio: È in questa stanza, collocata di fianco alla biblioteca, che si svolge gran parte del lavoro del cenacolo. Qui i membri della congregazione fanno copie dei volumi più rari da poter distribuire agli altri cenacoli.

Cenacolo di Monte Baden



11. Voliere: Questi piccoli edifici, normalmente usati per ospitare uccelli da preda, vengono anche usati per dare rifugio ai piccioni viaggiatori del cenacolo.

➤ **Mags Boartusk:** Mezzorca Rgr4; GS 4; umanoide Medio; DV 4d10+4; pf 30; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17 (contatto 13, colta alla sprovvisa 14); Att +6 mischia (1d8+3/19-20, spada lunga perfetta), +6 mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta), o +8 a distanza (1d8+2/x3, arco potente lungo composito perfetto [+2]); AS Combattere con due armi; QS Compagno animale (lupo), scurovisione 18 m, nemico prescelto (goblinoidi); AL NB; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +2; For 16, Des 16, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Ascoltare +1, Cavalcare +12, Conoscenza delle Terre Selvagge +1, Empatia Animale +5, Osservare +1, Percepire Inganni +1, Raggiare -2; Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Seguire Tracce.

Attacchi speciali: Combattere con due armi: Attacca sia con la spada lunga che con la spada corta, come un personaggio dotato di Ambidestria e Combattere con Due Armi.

Qualità speciali: Compagno animale: Lupo (vedi Manuale dei Mostri, pagina 197). Nemico prescelto (goblinoidi): bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare contro i goblinoidi, bonus di +1 ai danni per gli attacchi contro i goblinoidi.

Incantesimi preparati (1): 1°-resistere agli elementi.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+1, spada lunga perfetta, spada corta perfetta, arco potente lungo composito perfetto (+2), 20 frecce normali, 3 pozioni di cura ferite leggere, pozione di nascondersi, pozione di occhio dell'aquila, cannocchiale, attrezzi da scalatore.

➤ **Guardia del cenacolo:** Umano maschio o femmina Com1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d8+5; pf 11; Iniz +5; Vel 6 m; CA 16 (contatto 11, colto alla sprovvisa 15); Att +3 mischia (1d8+2/19-20, spada lunga) o +2 a distanza (1d8/x3, arco lungo); AL LN; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Intimidire +3, Scalare +1; Iniziativa Migliorata, Robustezza.

Proprietà: Corazza a scaglie, buckler, spada lunga, arco lungo, 20 frecce, attrezzi da scalatore, 15 m corda di seta.

➤ **Jumdish Dour:** Umano Pal9; GS 9; umanoide Medio; DV 9d10+9; pf 63; Iniz -1; Vel 6 m; CA 22 (contatto 10, colto alla sprovvisa 22); Att +13/+8 mischia (1d8+3/17-20, spada lunga+1) o +10/+5 a distanza (1d8+3/x3, arco potente lungo composito perfetto [+2] con frecce+1); AS Punire il male, scacciare non morti 6 volte al giorno; QS Aura di coraggio, individuazione del male, grazia divina, salute divina, legame empatico con la cavalcatura, cavallo da guerra pesante, imposizione delle mani, rimuovere malattie 3 volte alla settimana, condividere incantesimi con la cavalcatura; AL LB; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +8; For 14, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +15, Cavalcare +13, Diplomazia +15; Arma Focalizzata (spada lunga), Combattere in Sella, Critico Migliorato (spada lunga), Riflessi Fulminei, Tirare in Sella.

Attacchi speciali: Punire il male (Sop): 1 volta al giorno aggiunge +3 al tiro per colpire e +9 ai danni contro una creatura malvagia. Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 7° livello.

Qualità speciali: Aura di coraggio (Sop): Immune alla paura, gli alleati nel raggio di 3 metri ottengono un bonus al morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura. Individuazione del male (Mag): A volontà. Grazia divina: I tiri salvezza includono il modificatore di Carisma. Salute divina: Immune a tutte le malattie. Legame empatico (Sop): Può comunicare telepaticamente con la cavalcatura fino a 1,6 km di distanza. Cavalcatura, cavallo da guerra pesante: DV 8d8; pf 45; CA 20; Att +4 mischia (1d6+4, 2 zoccoli), -1 mischia (1d4+2, morso); Temp +9, Rifl +7, Vol +3; For 20, Int 7, Eludere migliorato. Imposizione delle mani (Mag): guarisce fino a 27 danni al giorno o infligge fino a 27 danni al giorno ai non morti se usato come incantesimo di contatto. Condividere incantesimi: Qualsiasi incantesimo lanciato dal paladino ha effetto anche sulla cavalcatura se questa si trova entro 1,5 m.

Incantesimi preparati (2/1; CD base = 13 + livello di incantesimo): 1°-lettura del magico, protezione dal male; 2°-resistere agli elementi.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, spada lunga+1, arco potente lungo composito perfetto (+2), 20 frecce normali, 5 frecce+1, 2 pozioni di cura ferite leggere, 2 pozioni di cura ferite moderate, 2 pergamene di arma magica, 2 pergamene di protezione dal male, 2 giavellotti del fulmine, anello di protezione+1, cavalcatura da paladino, bardatura in corazza a scaglie perfetta, morso e briglie, sella militare, sacche da sella, pugnale, simbolo sacro d'argento (Heironeous), 3 ampole di acquasanta.

➤ **Marshall Boot:** Mezzelfo Esp4; GS 4; umanoide Medio; DV 4d6; pf 14; Iniz +1; Vel 9 m; CA 13 (contatto 11, colto alla sprovvista 12); Att +2 mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +4 a distanza (1d4-1, pugnale); QS Tratti razziali mezzelfici; AL LN; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +6; For 8, Des 12, Cos 10, Int 15, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Artigianato (calligrafia) +9, Artigianato (rilegare libri) +11, Ascoltare +3, Cercare +3, Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (storia) +9, Decifrare Scritture +11, Falsificare +9, Osservare +3, Valutare +9; Abilità Focalizzata (Artigianato [rilegare libri]), Abilità Focalizzata (Decifrare Scritture).

Qualità speciali: Tratti razziali mezzelfici: Immune a incantesimi di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; visione crepuscolare; bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare; competente nell'uso della spada lunga o dello stocco oltre ad arco lungo, arco corto, arco lungo composito e arco corto composito.

Proprietà: Bracciali dell'armatura +1, amuleto dell'armatura naturale +1, pugnale.

➤ **Gilleabart Hargitay:** Elfa Mag3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d4; pf 15; Iniz +3; Vel 9 m; CA 13 (contatto 13, colta alla sprovvista 10); Att +1 mischia (1d6, bastone ferrato) o +4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS Famiglio gatto, tratti razziali elfici, legame empatico con il famiglio, *scrutare sul famiglio*, condividere incantesimi con il famiglio, contatto (attraverso il famiglio); AL N; TS Temp +1, Rifl +4, Vol +4; For 10, Des 16, Cos 11, Int 15, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +4, Concentrazione +6, Conoscenze (astrologia) +8, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +5, Sapienza Magica +8, Scrutare +8; Incantesimi in Combattimento, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Qualità speciali: Famiglio gatto: DV 3d8; pf 7; CA 16; Att +3 mischia (1d2-4, 2 artigli), -2 mischia (1d3-4, morso); Temp +2, Rifl +4; Int 7; Eludere migliorato; padrone ottiene Sensi Acuti e un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente. Tratti razziali elfici: Immune a incantesimi di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; visione crepuscolare; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare; prove di Cercare se passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta; competente nell'uso della spada lunga o dello stocco oltre ad arco lungo, arco corto, arco lungo composito e arco corto composito. Legame empatico (Sop): Può comunicare telepaticamente con il famiglio fino a 1,6 km di distanza. *Scrutare sul famiglio* (Mag): 1 volta al giorno può scrutare attraverso il famiglio come se usasse l'incantesimo *scrutare*. Condividere incantesimi: Qualsiasi incantesimo lanciato dal padrone ha effetto anche sul famiglio se si trova entro 1,5 metri. Contatto: Il famiglio può trasmettere incantesimi di contatto per il padrone.

Incantesimi preparati (4/3/2; CD base = livello dell'incantesimo): 0-individuazione del magico, lettura del magico, riparare, sigillo arcano; 1°-comprensione dei linguaggi, identificare, servitore inosservato; 2°-luce diurna, scurovisione.

Libro degli incantesimi: 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, ma-

no magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-armatura magica, caduta morbida, cancellare, cavalcatura, charme, comprensione dei linguaggi, identificare, servitore inosservato; 2°-levitazione, luce diurna, scurovisione.

Proprietà: Bastone ferrato, balestra leggera, 10 quadrelli, pergamena di dissolvi magie, 2 pergamene di evoca mostri I, pergamena di ragnatela, pozione di grazia felina, pozione di cura ferite leggere, pozione di invisibilità, pozione di cura ferite moderate, bacchetta di mani brucianti, bacchetta del raggio di indebolimento.

CONDURRE IL TEMPIO

Gestire un tempio richiede dedizione, sacrificio e un gran numero di monete d'oro. Essere parte della vita quotidiana di un gregge di fedeli adoratori garantisce un flusso regolare di donazioni e il continuato funzionamento del tempio, ma richiede anche molto tempo. Ai chierici avventurieri viene risparmiata questa responsabilità, ma anche loro hanno degli obblighi a cui sottostare quando si verifica un'emergenza. A volte i doveri giornalieri e le necessità del tempio richiedono anche l'assistenza di un gruppo di avventurieri di passaggio.

Il denaro per finanziare un tempio proviene da diverse fonti. La più consueta è la decima, vale a dire l'offerta del 10% dei propri introiti. La decima può essere volontaria oppure può essere imposta dalla chiesa, a seconda dell'allineamento della religione. Là dove una chiesa buona vede le decime come donazioni, una chiesa malvagia le interpreta come suppliche di pietà. In alcuni casi, come in una teocrazia, le chiese possono avere il diritto di imporre nuove tasse (vedi "Tasse e decime", pagina 155 della Guida del DUNGEON MASTER). L'autorità locale può anche appoggiare apertamente una religione, versando parte del tesoro reale direttamente nei forzieri della chiesa.

Spese

Alcune chiese possono accumulare ciò che guadagnano in una sala del tesoro. Altre preferiscono investire. Gran parte del denaro viene assorbito dalle spese, indipendentemente dall'allineamento della chiesa. Come regola di base, il mantenimento annuale delle strutture di una chiesa, dai piccoli santuari lungo le strade ai templi completi è equivalente circa al 10% del costo di costruzione (vedi la Tabella 5-6: "Beni e servizi aggiuntivi", pagina 151 della Guida del DUNGEON MASTER per alcuni esempi dei costi di costruzione).

Tutte le chiese ambiscono ad apparire prosperose, ben curate e vigorose. Oggetti come tovaglie da altare e bracieri (vedi "Oggetti sacri" nel Capitolo 1 di questo volume) devono essere riparati o sostituiti dopo qualche anno. Inoltre, le candele e le lampade ad olio costano denaro. In base alla collocazione del tempio, i costi del riscaldamento potrebbero portarsi via buona parte della tesoreria del tempio.

Ogni chiesa ha poi dei bisogni specifici. Ad esempio, un tempio di Kord ha quasi sicuramente bisogno di trezzi ginnici in modo che il clero e la congregazione possano tenere in forma i propri corpi. Una chiesa di Wee Jas o di Boccob ha bisogno di una biblioteca di ma-

gia. Un tempio di Heironeous o di Hextor deve mantenere un'armeria. Un tempio dedicato a Vecna deve acquistare carta, inchiostro e penne e deve mantenere una sala per la conservazione di libri, pergamene e mappe. Una chiesa di Fharlanghn ha pochi bisogni pratici e poche spese di mantenimento per i suoi santuari; tuttavia, i chierici di Fharlanghn sono costantemente in viaggio e devono far fronte alle spese di vitto e alloggio nelle locande.

Carità

Le chiese buone spesso svolgono ampie opere di carità. Gestiscono cucine da campo per sfamare i meno abbienti e distribuiscono vestiti a chi altrimenti dovrebbe vestirsi di stracci. Altre forniscono gratuitamente incantesimi e servizi di guarigione. Altre ancora mettono a disposizione dormitori e rifugi per i senzatetto. Spesso i disastri naturali sono i momenti in cui queste chiese danno il meglio di sé, e in cui i fedeli si affrettano ad offrire ogni tipo di assistenza possibile a chi è stato colpito. Tutte queste attività costano tempo e denaro.

Le chiese malvagie vedono le cose da un altro punto di vista. Possono intervenire per far fallire gli sforzi delle chiese buone mandando a male il cibo o distruggendo i vestiti da donare. Oppure possono fingere di offrire un servizio di carità, per poi rapire e vendere come schiavi coloro che erano venuti a chiedere solo una ciotola di stufato o un paio di sandali. O addirittura potrebbero sforzarsi di provocare disastri naturali. Altre chiese malvagie si limitano a ignorare i poveri, preferendo ostentare le proprie ricchezze davanti a loro invece di dividerle.

Sostegno agli avventurieri

Andare all'avventura è un'altra spesa che alcune chiese

devono affrontare. Se una chiesa decide di mantenere un gruppo di avventurieri, deve fornire loro cibo, vestiti e alloggio. Deve inoltre pagare parte o tutto il loro addestramento almeno per il periodo in cui gli avventurieri intraprendono missioni per conto della chiesa. Potrebbe dover fornire servizi di guarigione gratuiti o comunque a un costo molto basso. La chiesa potrebbe inoltre fornire il denaro per tutto o parte dell'equipaggiamento, le cavalcature, le razioni, le armi, le armature e perfino gli oggetti magici. Le chiese possono anche fornire agli avventurieri le informazioni di cui essi hanno bisogno. Alcune chiese possono offrire sostegno ad una squadra fidata di avventurieri, altre a diversi gruppi e altre ancora offrono questi servizi solo ai chierici del gruppo.

Divulgare la parola

Farsi conoscere è sempre costoso. Bardi e araldi vengono ingaggiati per portare la parola alla gente appena arrivata nel territorio della chiesa, e potrebbero anche attirare di nuovo al culto quei membri della congregazione che lo avevano abbandonato. Gli stendardi vengono corrosi dal tempo e devono spesso essere riparati o sostituiti. Inoltre, divulgare la parola della chiesa è necessario per contrastare i messaggi diffusi dalle chiese rivali. Quando una chiesa deve contattare degli avventurieri, deve sostenere delle spese per diffondere la voce.

Personale

Anche i membri della chiesa hanno bisogno di denaro. Se i chierici non vivono all'interno del tempio, la chiesa deve provvedere al loro alloggio. I chierici necessitano sia di vestiti normali che di paramenti sacri, oltre che di simboli sacri, addestramento, armi, armature e cibo. La chiesa può coprire queste spese per conto dei suoi chierici oppure può fornire loro un salario fisso oltre il quale devono provvedere di tasca loro. La chiesa può anche ingaggiare personale di manutenzione come servi per le pulizie, falegnami, fabbri, tessitori, tintori, rilegatori e così via (vedi la Tabella 5-2: "Prezzi per servizi dei mercenari", pagina 149 della Guida del DUNGEON MASTER). A seconda della chiesa, praticamente qualsiasi professione può entrare a far parte del personale del tempio. Molte chiese ingaggiano guerrieri, paladini, ranger o combattenti per proteggere il denaro accumulato.

Entrate

Una chiesa può raccogliere denaro per i servizi effettuati (normalmente mai più di 100 mo, a meno che il servizio non richieda molto tempo, come una sfarzosa cerimonia di matrimonio tra due nobili lunga un'intera giornata). Le chiese possono anche avviare iniziative per poter raccogliere fondi. Una chiesa buona può indire una fiera per vendere oggetti artigianali, una chiesa malvagia probabilmente invierà dei sicari a rubare la cifra necessaria. Nelle chiese dotate di una gerarchia precisa, il denaro può anche arrivare dalle parrocchie periferiche. Naturalmente questo implica che la chiesa stessa deve versare una parte dei proventi ai templi superiori a cui fa capo.

Un tempio dotato di un archivio o di una biblioteca



può richiedere una piccola quota ogni volta che il bibliotecario recupera per il visitatore un testo o un documento da consultare. Nelle regioni più povere i fedeli possono fare offerte in beni invece che in denaro. La decima di un contadino può consistere in un cesto di uova o in uno staio di frumento. Altri ancora potrebbero essere in grado di offrire alla chiesa solo i propri servizi. Una chiesa ha molti bisogni, e ogni dono ricevuto viene comunque messo a buon uso.

Attività della chiesa

Non basta il solo denaro a mandare avanti un tempio. I chierici hanno numerosi compiti da svolgere. Alcuni devono insegnare i dogmi e la storia della fede sia ai fedeli che ai chierici più giovani. In base al tipo di chiesa, questa attività può richiedere poche ore alla settimana o alcune ore al giorno. Inoltre, i chierici più giovani necessitano di addestramento, non solo in attività come il combattimento, l'uso delle abilità e il lancio di incantesimi necessari ad andare all'avventura, ma anche nell'esecuzione dei rituali e dei servizi che i fedeli e la vita quotidiana richiedono.

Servizi e rituali

Molte chiese celebrano piccole liturgie informali nell'arco di tutta la giornata. I chierici fungono inoltre da consiglieri spirituali e da confessori per le loro congregazioni. Se una divinità richiede di osservare un giorno particolare come sacro, le liturgie principali si svolgono in quella giornata. I giorni sacri di una fede specifica sono disseminati lungo il corso di tutto l'anno, e in quei giorni le liturgie possono durare anche tutta la giornata. I chierici inoltre possono essere responsabili delle cerimonie da celebrare in occasione di nascite, matrimoni e morti.

Alcune fedi specifiche celebrano dei rituali e delle benedizioni speciali in occasione di alcuni eventi. I chierici di Heironeous benedicono le cerimonie militari e conferiscono il titolo di cavaliere ai paladini. Quasi tutte le religioni hanno un ruolo nelle incoronazioni o nelle assegnazioni dei titoli nobiliari. I chierici d'alto rango fungono da consiglieri per le autorità governative. Se poi i chierici e le autorità governative sono la stessa cosa, i capi dell'ordine devono aggiungere i doveri nobiliari ai loro impegni quotidiani. Devono ascoltare le richieste dei loro sudditi, fungere da autorità giudiziarie,

riscuotere le tasse e condurre i negoziati.

Dal momento che i templi spesso ospitano cerimonie in occasione di nascite, matrimoni e funerali, normalmente questi eventi vengono registrati per conto delle autorità locali. Quando una proprietà passa di mano in mano a causa di una donazione, una dote o un testamento, i chierici notificano e registrano anche tale passaggio. I gabellieri del luogo fanno spesso uso degli archivi dei chierici, e almeno un chierico del tempio lavora spesso assieme a loro.

Doveri clericali

I chierici hanno responsabilità anche verso se stessi. Devono trascorrere un po' di tempo in meditazione e in preghiera ogni giorno, sia per acquisire incantesimi che per entrare in comunione con la divinità. Si addestrano quanto basta nell'uso di armi e armature. Impartiscono o seguono lezioni. Rammendano i propri vestiti, tengono in ordine i propri simboli sacri e ripuliscono le loro armi e armature.

Potrebbero anche aver ricevuto compiti specifici dal capo del tempio, oppure potrebbero svolgere simili compiti solo perché sono i più adeguati a farlo. Alcuni tra questi incarichi potrebbero essere negoziare prezzi migliori per i rifornimenti di provviste del tempio, trattare una tregua o stipulare una collaborazione con altri templi con cui si condivide lo stesso giorno sacro, ottenere assistenza arcana dai maghi o dagli stregoni locali, o fare ricerche su punti oscuri del dogma o della storia della chiesa. I chierici possono studiare

per ricercare nuovi incantesimi o nuovi modi di far uso della loro magia. Oppure possono addestrarsi nelle loro altre classi, se ne hanno.

Inoltre, i chierici di una chiesa sono in grado di lanciare incantesimi. Se lo fanno su richiesta altrui, possono farsi pagare per questo servizio per ottenere denaro per il tempio. La Guida del DUNGEON MASTER fornisce esempi riguardo al costo degli incantesimi (vedi "Incantesimi dei PNG", pagina 149). I templi e gli altari necessitano di incantesimi protettivi, benedizioni, purificazioni e consacrazioni.

In alcuni casi sono gli incantesimi di divinazione ad essere all'ordine del giorno. Un mago o uno stregone può fornire incantesimi arcani, sotto la supervisione di un chierico, oppure assieme al chierico possono lavorare dei multiclasse chierici/stregoni chierici/maghi. Ad esempio, i chierici pensano a rifornire le scorte di acquasanta del





tempio quando ce n'è la necessità. Alcuni templi inoltre lavorano alla creazione di oggetti magici, costruendo armi e strumenti per la difesa e per la vittoria della chiesa (vedi "Talenti di creazione oggetto", pagina 77 del *Manuale del Giocatore* e "Creare oggetti magici", pagina 241 della *Guida del DUNGEON MASTER* per il costo di creazione di tali oggetti).

Altri doveri possono presentarsi con cadenza più saltuaria. Gli incantesimi *miracolo* vengono raramente richiesti, ma a volte una divinazione può riuscire a preannunciare un disastro in arrivo prima che accada. A volte scoppia una guerra aperta, tradizionale o magica che sia, contro un tempio rivale. I chierici possono essere inviati a scorta di una spedizione militare, se il dogma della fede specifica lo richiede. Un nuovo luogo sacro potrebbe necessitare di un incantesimo *santificare* per essere utilizzato. Spetta al capo del tempio locale, se ne esiste uno, decidere quali richieste di aiuto ascoltare e quale chierico inviare ad occuparsi della questione.

Alcuni templi dotati di una gerarchia, a intervalli regolari tengono grandi raduni dell'ordine. Questi eventi avvengono almeno una volta all'anno, ma non a più di un trimestre l'uno dall'altro. Un gruppo di chierici del

tempio locale deve allora viaggiare fino al tempio dei superiori e partecipare ad alcuni giorni di preghiera e di discussione. Gli argomenti di discussione variano dagli eventi attuali che riguardano il tempio all'interpretazione dei punti più oscuri del dogma.

Chierici avventurieri

I chierici avventurieri normalmente non devono curarsi di come vengono spesi i fondi del tempio, o di quale chierico si occuperà della cerimonia di mezzogiorno. Possono capitare occasioni in cui tocca a loro occuparsi della fondazione di un nuovo tempio o in cui sono gli unici chierici ad essere presenti. Potrebbero preoccuparsi della provenienza del denaro del tempio nel momento in cui viene affidato loro il compito di recuperare nuovi tesori o di scortare il carro che ospita le decime inviate dal re.

Molti doveri inconsueti o temporanei possono comunque coinvolgere gli avventurieri. Un ordine potrebbe richiedere che i chierici avventurieri e i loro compagni proteggano il tempio per un breve periodo di tempo, se i capi della congregazione temono un attacco da un gruppo malvagio locale. Analogamente, i chierici avventurieri e il gruppo di cui fanno parte potrebbero ritrovarsi a proteggere una spedizione di oggetti sacri di valore in viaggio da un tempio all'altro. Tali oggetti potrebbero rivelarsi di valore solo da un punto di vista religioso.

I chierici avventurieri rappresentano la religione a cui appartengono agli occhi del pubblico, quindi potrebbe venir chiesto loro di svolgere piccole cerimonie come matrimoni campagnoli, o il lancio di incantesimi di guarigione per curare la gente del posto. I chierici possono chiedere una ricompensa ai fedeli, ma probabilmente verrebbero pagati con dei beni. Se vengono pagati in denaro, dovrebbero ricordare che il denaro appartiene al loro tempio.

I chierici avventurieri possono prendere parte o prestare aiuto in alcune missioni diplomatiche, se il governante locale ritiene che un consiglio religioso sia necessario e non vuole che nessuno noti l'assenza di un chierico del posto. I chierici avventurieri potrebbero essere dotati di una particolare abilità richiesta presso un tempio remoto, e potrebbero prestare servizio presso quel tempio per la durata della sua presenza lassù.

I templi sono una parte vitale della vita giornaliera. I chierici offrono servizi e sostegno sia ai fedeli che agli avventurieri. I *Dungeon Master* più esperti possono usare i doveri dei chierici come punti di partenza per molte avventure.

CAPITOLO 3: CLASSI DI PRESTIGIO

Nella Guida del DUNGEON MASTER sono state introdotte le classi di prestigio, ovvero delle classi per entrare a far parte delle quali un PG deve soddisfare determinati requisiti. I requisiti necessari vengono illustrati nella sezione relativa alla classe di prestigio in questione. A meno che non sia stato specificato diversamente, quando si aggiunge una classe di prestigio ad un PG bisogna seguire le normali regole per i multiclasse.

Le classi di prestigio presentate in questo capitolo sono simili a quelle del chierico e del paladino, soprattutto poiché l'avanzamento di un personaggio in una determinata classe dipende anche dalla sua capacità di rimanere nelle grazie della sua divinità. Un membro di una classe di prestigio che viola gravemente il codice di condotta della divinità che lo protegge (in genere agendo in modo diametralmente opposto all'allineamento e agli scopi della divinità, o agli ideali della classe di prestigio) perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe, e non può più guadagnare livelli in quella classe come chierico o paladino di quella divinità fino a che non avrà espiato (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 202 del Manuale del Giocatore).

CACCIATORE CONSACRATO

I cacciatori consacrati lavorano come cacciatori di taglie per un culto o un'organizzazione religiosa. Se gli inquisitori danno la caccia al male all'interno della chiesa e altri campioni del bene combattono le forze malvagie esterne in generale, un cacciatore consacrato dà la caccia ai blasfemi, agli eretici, e a coloro che hanno tradito o attaccato la chiesa direttamente. Ad esempio, un cacciatore consacrato potrebbe accettare una missione in cui deve dare la caccia e uccidere un ogre che ha profanato un tempio, o portare un eretico davanti ai capi della sua chiesa. La missione è sempre relativa ad una singola, specifica offesa, blasfemia o profanazione, o alla fonte di una qualche eresia. La chiesa assegna sempre bersagli e missioni a seconda delle sue necessità.

Dare la caccia ai nemici specifici di un culto richiede molte delle capacità tipiche dei cacciatori di taglie. Anche se il cacciatore consacrato è in grado di occuparsi in modo efficace dei suoi bersagli una volta che li ha trovati, deve prima riuscirci. Oltre che dotato di una fede incrollabile, deve essere astuto e intelligente. Dal momento che i suoi nemici possono avere a loro volta a disposizione incantesimi e capacità magiche, il cacciatore deve essere dotato di una notevole forza di volontà e deve essere preparato ad affrontarli. I paladini e i chierici possono diventare degli ottimi cacciatori consacrati grazie ai loro alti punteggi di Carisma. Anche i ranger sono degli ottimi candidati grazie alle loro capacità nel seguire le tracce. I ladri invece possiedono molto spesso la sottigliezza e le abilità di conversazione necessarie ad individuare i loro bersagli.

Un cacciatore consacrato è difficile da individuare. Usa le sue abilità, i suoi incantesimi e le sue capacità al

meglio per nascondere la propria natura fino a che non si trova faccia a faccia con il suo bersaglio. La maggior parte dei cacciatori consacrati sembrano persone socievoli e piacevoli che hanno sempre una barzelletta o una storia da raccontare. Questo modo di fare serve a nascondere la loro natura implacabile e consente loro di raccogliere indizi senza dare nell'occhio e suscitare interesse o sospetto nel prossimo. Alcuni nemici potenti e ben protetti possono attrarre piccoli gruppi di cacciatori consacrati che lavorano fianco a fianco con altre classi allo scopo di raggiungere e affrontare i loro bersagli.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cacciatore consacrato, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus di attacco base: +5.

Camuffare: 5 gradi.

Raccogliere Informazioni: 5 gradi.

→ **Professione (avvocato):** 5 gradi.

Talenti: Seguire Tracce.

Speciale: Il candidato deve accettare una missione da parte della propria chiesa, che lo condurrà ad individuare e distruggere qualche nemico specifico del suo culto. Un personaggio che fallisce nella missione deve aspettare un anno e un giorno prima di poter tentare di nuovo. Se riesce nel suo intento, la chiesa lo accetta come cacciatore consacrato e diventa in grado di guadagnare livelli in quella classe.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cacciatore consacrato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Camuffare (Car), Cercare (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Raggiungere (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del cacciatore consacrato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un cacciatore consacrato è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno: A partire dal 1° livello, un cacciatore consacrato guadagna la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini. Per riuscire a lanciare un incantesimo, il cacciatore consacrato deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, e quindi un cacciatore consacrato con un punteggio di Saggezza di 10 o inferiore non è in grado di lanciare incantesimi. Gli incantesimi bonus dei cacciatori consacrati si basano sulla Saggezza, e i tiri salvezza di questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza. Quando il cacciatore consacrato ha "n" incantesimi di un certo livello, non è in grado di lanciare incantesimi di quel livello. Quando invece ha 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello di

TABELLA 3-1: CACCIATORE CONSACRATO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno				
						1°	2°	3°	4°	5°
1°	+1	+0	+0	+2	Individuazione del caos, benedizione delle scritture +2	0	-	-	-	-
2°	+2	+0	+0	+3	Vista consacrata	1	-	-	-	-
3°	+3	+1	+1	+3	Benedizione delle scritture +4, dissolvi magie	1	0	-	-	-
4°	+4	+1	+1	+4	Emozione	1	1	-	-	-
5°	+5	+1	+1	+4	Benedizione delle scritture +6	1	1	0	-	-
6°	+6	+2	+2	+5	Visione falsa	1	1	1	-	-
7°	+7	+2	+2	+5	Benedizione delle scritture +8	2	1	1	0	-
8°	+8	+2	+2	+6	Caccia implacabile	2	1	1	1	0
9°	+9	+3	+3	+6	Benedizione delle scritture +10	2	2	1	1	1
10°	+10	+3	+3	+7	Caccia infallibile	2	2	2	1	1

esperienza, ottiene solo gli incantesimi bonus. Quindi un cacciatore consacrato privo di incantesimi bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare incantesimi di quel livello. La lista degli incantesimi del cacciatore consacrato compare di seguito: un cacciatore consacrato può scegliere liberamente quali incantesimi preparare da questa lista degli incantesimi. Un cacciatore consacrato è in grado di preparare e lanciare incantesimi esattamente come un chierico (anche se non può sacrificare un incantesimo in cambio di un incantesimo di *cum*).

Benedizione delle scritture (Sop): Il cacciatore consacrato riceve un bonus sacro di +2 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiungere quando si trova sulle tracce del bersaglio che gli è stato assegnato dalla sua chiesa. Se il bersaglio è un gruppo, il bonus viene applicato al personaggio che ne è alla guida. I cacciatori consacrati ricevono lo stesso bonus ai tiri per colpire in mischia e ai tiri per i danni da arma in mischia contro i loro bersagli designati. Questo bonus non si applica nel caso di armi a distanza. Questo bonus diventa di +4 al 3° livello, +6 al 5° livello, +8 al 7° livello e +10 al 9° livello.

Individuazione del caos (Mag): Un cacciatore consacrato è in grado di individuare il caos a volontà come un chierico di pari livello.

Vista consacrata (Sop): A partire dal 2° livello, un cacciatore consacrato riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le illusioni.

Dissolvi magie (Mag): Un cacciatore consacrato è in grado di usare *dissolvi magie* come un chierico di pari livello. A partire dal 3° livello, il cacciatore consacrato può usare questa capacità magica una volta al giorno, più una volta addizionale per ogni punto di bonus di Saggezza.

Emozione (Mag): A partire dal 4° livello, un cacciatore consacrato può risvegliare un'emozione specifica in tutte le creature viventi che si trovano entro un raggio di 4,5 metri, come se facesse uso dell'incantesimo *emozione*. Questa capacità magica agisce come se fosse stata lanciata da un mago di un livello più basso, quindi un cacciatore consacrato di 4° livello usa *emozione* come un mago di 3°. Può farlo un numero di volte al giorno pari al suo bonus di Saggezza, minimo uno.

Visione falsa (Sop): A partire dal 6° livello, un cacciatore consacrato può occultarsi ai tentativi di scrutare del suo bersaglio, degli alleati o di qualcuno al servizio del suo bersaglio, come nell'incantesimo *visione falsa*. Fa uso di questa capacità soprannaturale come se fosse un mago di un livello più basso, quindi un cacciatore con-

crato di 6° livello la usa come un mago di 5°. Può farlo un numero di volte al giorno pari al suo bonus di Saggezza, minimo uno.

Caccia implacabile (Sop): A partire dall'8° livello, se il cacciatore consacrato ferisce un bersaglio e questi poi riesce a fuggire, il cacciatore consacrato percepisce sempre la direzione in cui si trova la sua preda e la distanza approssimativa che lo separa da lui. Questa capacità funziona solo se il cacciatore e la sua preda si trovano sullo stesso piano di esistenza. La caccia implacabile può essere usata simultaneamente su più prede, fintanto che ognuna delle prede individuali è parte di un gruppo che, radunato, costituisce l'obiettivo della missione del cacciatore.

Caccia infallibile (Sop): Al 10° livello, un cacciatore consacrato che riesce a stabilire una caccia implacabile su una preda può intensificare la caccia fino a renderla infallibile, permettendogli di rintracciare la sua preda anche oltre i confini planari. A differenza di una caccia implacabile, che può essere effettuata su più individui allo stesso tempo, una caccia infallibile può essere condotta solo su un singolo individuo alla volta. Il cacciatore consacrato, per poter avviare una nuova caccia infallibile, deve abbandonare qualsiasi altra caccia infallibile che avesse già iniziato.

Codice di condotta: Un cacciatore consacrato deve rivelare alla sua preda chi è e perché si trova lì nel momento in cui la incontra faccia a faccia. Non può effettuare un attacco furtivo sulla preda. Non può uccidere la sua preda in battaglia se questa non ha saputo chi è il cacciatore e perché gli sta dando la caccia. I cacciatori consacrati pronunciano le loro parole con molta cautela quando definiscono il loro codice di comportamento, in modo da poter avere poi un minimo di flessibilità. Quei cacciatori che falliscono e infrangono il codice devono portare a termine un'espiazione prima di poter guadagnare ulteriori livelli in questa classe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 202 del *Manuale del Giocatore*).

Nota per i multiclasse: Un paladino che diventa un cacciatore consacrato può continuare ad avanzare di livello come paladino.

Lista di incantesimi del cacciatore consacrato

I cacciatori consacrati possono scegliere i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° -alterare se stesso, animare corde, calmare emozioni, comando, devastazione.

2° -blocca persone, charme, individuazione dei pensieri, luce diurna.

3° -congedo, conoscenza delle leggende, interdizione alla morte, rivela bugie.

4° -dominare persone, sigillo di giustizia.

5° -campo anti-magia, esilio.

CACCIATORE DI MORTI

Il cacciatore di morti è il nemico giurato di tutti i non morti. È in grado di passare notti su notti a seguire le tracce dei non morti fino alle loro tane per ripulire la terra dalla loro orrida presenza una volta per tutte.

Il cacciatore di morti possiede molti strumenti da utilizzare nella lotta contro queste creature. Le sue abilità con le armi rivalgono con quelle di un guerriero, ma le capacità speciali e gli incantesimi che possiede lo mettono in contatto con le più potenti energie positive. Molti cacciatori di morti sono chierici o paladini. I guerrieri, i ranger, i monaci, i druidi e i barbari possono a loro volta diventare ottimi cacciatori di morti, e anche i ladri e i bardi possono combinare le loro abilità furtive per trasformarsi in nemici letali che i non morti non vedono neanche arrivare. Gli stregoni e i maghi (specialmente se dotati di qualche livello come chierici o paladini) hanno molti vantaggi quando si trovano a combattere coi non morti, e non dovrebbero quindi essere trascurati come potenziali cacciatori.

Come PNG, i cacciatori di morti sono persone silenziose e solitarie, costantemente ossessionate dalla loro missione. A volte hanno una sofferta storia passata che li ha condotti a odiare i non morti per qualche motivo personale, ma sono pochi quelli che sono disposti a raccontarla a coloro che incontrano vagando di città in città. In quei posti dove gli spiriti sono particolarmente irrequieti e sono numerosi i morti che tornano a camminare sulla terra, i cacciatori di morti si organizzano in ordini segreti come la Casa della Morte per unire le proprie forze e attaccare il nemico assieme.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cacciatore di morti, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Conoscenze (non morti): 5 gradi.

Speciale: Capacità di scacciare i non morti.

Cicatrice di non vita: Il personaggio deve aver perso un livello o avere avuto un punteggio di caratteristica risucchiato permanentemente da una creatura non morta. Tutti i cacciatori di morti portano almeno una di queste cicatrici.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cacciatore di morti (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (non morti) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del cacciatore di morti.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori di morti sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi.

Incantesimi al giorno: Un cacciatore di morti ha la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il cacciatore di morti deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un cacciatore di morti con una Saggezza di 10 o inferiore non può lanciare incantesimi. Gli incantesimi bonus dei cacciatori di morti sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro quegli incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza. Quando il cacciatore di morti ha "x" incantesimi di un certo livello, non è in grado di lanciare incantesimi di quel livello. Quando invece ha 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello di esperienza, ottiene solo gli incantesimi bonus. Quindi, un cacciatore di morti privo di incantesimi bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare incantesimi di quel livello. La lista degli incantesimi del cacciatore di morti compare di seguito: un cacciatore di morti può scegliere liberamente quali incantesimi preparare da questa lista degli incantesimi. Un cacciatore di morti è in grado di preparare e lanciare incantesimi esattamente come un chierico (anche se non può sacrificare un incantesimo in cambio di un incantesimo di cura).

Individuazione dei non morti (Mag): A volontà, il cacciatore di morti può individuare i non morti come capacità magica. Questa capacità duplica l'effetto dell'incantesimo *individuazione dei non morti*.

Punire i non morti (Sop): Una volta al giorno, un cacciatore di morti di 2° livello o superiore può tentare di punire i non morti usando un normale attacco in mischia. Il personaggio aggiunge il suo modificatore di Saggezza (se è positivo) al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello; ad esempio, un cacciatore di morti di 8° livello armato di spada lunga infliggerebbe 1d8+8 danni più gli eventuali bonus aggiuntivi per l'alto punteggio di Forza e per gli effetti magici da applicare normalmente. Se il cacciatore di morti accidentalmente punisce una creatura che non sia un non morto, la punizione non ha effetto ma viene comunque consumata per quel giorno. Nota: Un paladino/cacciatore di morti può sia punire il male che punire i non morti nello stesso giorno, e teoricamente anche sullo stesso bersaglio (se si tratta di un non morto malvagio).

Ignorare il tocco della morte (Str): Un cacciatore di morti di 3° livello applica il suo modificatore di Saggezza (se positivo) come bonus aggiuntivo a tutti i tiri salvezza contro gli effetti e gli incantesimi utilizzati dai non morti. I tiri salvezza sulla Volontà quindi finiscono per usufruire del modificatore di Saggezza raddoppiato.

Vera morte (Sop): Un non morto ucciso da un cacciatore di morti, sia in un attacco in mischia che tramite incantesimo, non può più risvegliarsi come non morto. Viene distrutto per sempre.

Scacciare Extra: Al 6° livello, un cacciatore di morti riceve Scacciare Extra come talento bonus. Questo talen-

TABELLA 3-2: CACCIATORE DI MORTI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Individuazione dei non morti	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	Punire non morti	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Ignorare il tocco della morte	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+1		1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+1	Vera morte	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+2	Scacciare Extra	1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+2		2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	Scarica di energia positiva	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Sigillo della vita	2	2	2	1

to consente al cacciatore di scacciare i non morti quattro volte in più al giorno rispetto al normale.

Scarica di energia positiva (Sop): Al posto di due normali tentativi di scacciare, un cacciatore di morti di 8° livello o superiore può generare una scarica di energia positiva che infligge 1d6 danni a tutte le creature non morte entro 30 metri dal personaggio per ogni livello di classe di cacciatore di morti del personaggio. I non morti hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + il livello di classe del cacciatore) per dimezzare i danni.

Sigillo della vita (Sop): Una volta raggiunto il 10° livello, il cacciatore di morti non può perdere livelli a causa degli effetti di un risucchio di energia (anche se la morte comporta comunque la perdita di livello, come anche tutte le altre penalità di risucchio di livelli e di esperienza).

Lista di incantesimi del cacciatore di morti

I cacciatori di morti possono scegliere i loro incantesimi dalla lista seguente:

- 1° -arma magica, cura ferite leggere, invisibilità ai non morti, rimuovi paura.
- 2° -cura ferite moderate, fiamma perenne, forza straordinaria, scurovisione.
- 3° -cura ferite gravi, fermare non morti, luce incandescente, protezione dagli elementi.
- 4° -cura ferite critiche, interdizione alla morte, libertà di movimento.

CAVALIERE DEL CALICE

Un cavaliere del Calice è un membro di un'organizzazione cavalleresca assai ristretta dedicata alla lotta contro i demoni. I cavalieri del Calice, mossi da un odio religioso contro le creature che incarnano i principi del caos e del male, si addestrano e imparano a usare le loro capacità speciali per combattere al meglio la loro crociata.

Un personaggio che dispone dei requisiti per entrare nell'Ordine del Calice è normalmente un paladino/ranger o un chierico/ranger. I personaggi con anche pochi livelli come ranger/chierico o ranger/paladino possono entrare nell'ordine anche se hanno più livelli in altre classi (ladro, guerriero e perfino mago o stregone). I maghi e gli stregoni si avvicinano raramente all'ordine, e non possono aspirare a diventare cavalieri finché non raggiungono i livelli più alti. Sono pochi i monaci o i baridi che dimostrano impegno sufficiente a voler distruggere i demoni da poter scegliere questa classe.

I cavalieri del Calice sono quasi sempre dei crociati

solitari, che mantengono solo le connessioni minime col proprio ordine. I PNG cavalieri del Calice a volte radunano bande di avventurieri per avere un sostegno in combattimento. Un cavaliere del Calice potrebbe diventare un alleato temporaneo di un personaggio giocante nel momento in cui il gruppo è impegnato in una lotta contro un demone.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cavaliere del Calice, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +8.

Conoscenze (religioni): 10 gradi.

Conoscenze (dei piani): 5 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini, compreso *protezione dal male*.

Equipaggiamento: Armatura magica completa (+1 o superiore).

Speciale: Deve avere i demoni come nemici prescelti e deve aver sconfitto un demone o averlo ricacciato nel suo piano di provenienza.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere del Calice (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Percepire Inganni (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del cavaliere del Calice.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri del Calice sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi.

Massacro di demoni: I cavalieri del Calice ottengono numerosi benefici quando entrano in combattimento contro dei demoni. Un cavaliere del Calice di 1° livello ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri per colpire contro i demoni. Se l'attacco viene compiuto con successo, i danni vengono incrementati di 1d6 aggiuntivo dovuto all'esperienza che il cavaliere possiede nell'affrontare questo tipo di creature. Questi bonus aumentano man mano che il cavaliere avanza di livello, come

riportato nella Tabella 3-3.

Il bonus di competenza +1 di un cavaliere del Calice di 1° livello viene applicato anche alle prove di Ascoltare, Intimidire, Osservare e Percepire Inganni, quando utilizza queste abilità contro un demone. Il bonus viene applicato anche ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli attacchi dei demoni e alle prove di caratteristica contrapposte effettuate contro i demoni.

Questi bonus sono tutti cumulativi con il bonus di nemico prescelto del cavaliere.

Respingere demoni (Sop): I cavalieri del Calice possono respingere i demoni proprio come un chierico può scacciare i non morti. Invece che incanalare energia positiva, il cavaliere del Calice incanala energia richiamata dai piani celestiali legali buoni.

Proprio come un chierico, un cavaliere effettua una prova di Carisma e consulta la Tabella 8-16, pagina 140 del *Manuale del Giocatore*. Invece di utilizzare il suo livello di classe, tuttavia, utilizza il suo livello di personaggio per determinare qual è il demone più potente che può respingere. Poi tira 2d6 + il suo livello di cavaliere del Calice + il suo modificatore di Carisma per i danni del respingere. Utilizzando sia il suo livello di personaggio che il suo livello di classe del cavaliere del Calice in questo modo, il personaggio ha più probabilità di riuscire a danneggiare un unico demone potente, ma ha meno effetto su un gruppo di più demoni.

Un demone che viene respinto rimane stordito dal potere sacro del cavaliere. Le creature stordite perdono il loro bonus di Destrezza alla CA (se lo possiedono) e non possono intraprendere alcuna azione. I loro avversari ottengono un bonus di circostanza +2 per colpire le creature stordite. Se un cavaliere del Calice attacca un demone che è riuscito a respingere, il demone nel suo turno successivo può di nuovo agire normalmente.

Se il livello di personaggio del cavaliere del Calice è pari almeno al doppio dei Dadi Vita dei demoni, i demoni vengono banditi e ricacciati nel loro piano di provenienza. Un cavaliere del Calice può effettuare un numero di tentativi di respingere demoni pari al suo modificatore di Carisma + 3, proprio come un chierico. Questi tentativi sono cosa separata rispetto ai tentativi di scacciare i non morti.

Incantesimi al giorno: Un cavaliere del Calice ha la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il cavaliere deve avere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un cavaliere con Saggezza 10 o inferiore non è in grado di lanciare incantesimi. Gli in-

cantesimi bonus dei cavalieri del Calice si basano sulla Saggezza, e i tiri salvezza di questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del cavaliere. Quando il cavaliere del Calice ha 0 incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus (un cavaliere del Calice privo di incantesimi bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare un incantesimo di quel livello). La lista degli incantesimi del cavaliere del Calice è riportata più sotto. Un cavaliere del Calice ha libero accesso a tutti gli incantesimi della lista e può scegliere liberamente quali preparare proprio come un chierico. Un cavaliere del Calice è in grado di preparare e lanciare incantesimi esattamente come un chierico (anche se non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*).

Talenti Incantesimo Focalizzato e Incantesimo Inarrestabile: I cavalieri del Calice ottengono automaticamente i benefici dei talenti Incantesimo Focalizzato e Incantesimo Inarrestabile quando lanciano un incantesimo con bersaglio contro un demone. La CD del tiro salvezza per tali incantesimi viene aumentata di +2 e il cavaliere ottiene un bonus di +2 alla prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del demone.

Coraggio celestiale (Sop): Un cavaliere del Calice di 2° livello o superiore è immune agli effetti di paura lanciati o creati dai demoni. Gli alleati del cavaliere del Calice che si trovano a meno di 3 metri da lui ottengono un bonus al morale di +4 ai tiri salvezza contro questi effetti.

Devozione celestiale (Sop): Dal 5° livello in poi, un cavaliere del Calice diventa immune agli incantesimi e agli effetti di ammalimento lanciati o creati dai demoni, compresi *charme* e *suggestione*. Gli alleati del cavaliere del Calice che si trovano a meno di 3 metri da lui ottengono un bonus al morale di +4 ai tiri salvezza contro questi effetti.

Aura consacrata (Sop): Dall'8° livello in poi, il cavaliere del Calice emana perennemente un effetto di *consacrare* nel raggio di 6 metri. Se il cavaliere si trova all'interno dell'area di un incantesimo *dissacrare*, i due effetti si annullano a vicenda finché il cavaliere non esce dall'area o gli effetti di *dissacrare* non si esauriscono. Se l'incantesimo *dissacrare* è potenziato da un altare o da un altro fulcro permanente di una divinità malvagia, l'effetto di *consacrare* del cavaliere nega il potenziamento fin tanto che il cavaliere rimane nell'area: le penalità per scacciare i non morti vengono ridotte di -3 e i non morti ottengono solo un bonus profano di +1 ai loro tiri.

TABELLA 3-3: CAVALIERE DEL CALICE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Massacro di demoni +1/+1d6 respingere demoni	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+3	Coraggio celestiale	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+3	Massacro di demoni +2/+2d6	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+4		1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+4	Devozione celestiale	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+5	Massacro di demoni +3/+3d6	1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+5		2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+6	Aura consacrata	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+6	Massacro di demoni +4/+4d6	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+7	Aura sacra	2	2	2	1

Aura sacra (Sop): Al 10° livello, un cavaliere del Calice ottiene la capacità di creare un'aura sacra attorno a sé (e solamente a se stesso) quando è impegnato in combattimento contro uno o più demoni. L'effetto dell'aura è pari a quello dell'omonimo incantesimo lanciato da un chierico di 10° livello, ma protegge il cavaliere dagli attacchi, dagli incantesimi e dall'influenza mentale soltanto dei demoni, e soltanto i demoni vengono accecati se colpiscono il cavaliere.

Lista di incantesimi del cavaliere del Calice

I cavalieri del Calice scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° -arma magica, benedire l'acqua, benedire un'arma, contrastare elementi, devastazione, evoca mostri I, favore divino, individuazione del caos, individuazione del male, protezione dal male, rimuovi paura.

2° -aiuto, allineamento imperscrutabile, arma spirituale, consacrare, evoca mostri II, forza straordinaria, resistere agli elementi, suono dirompente, vigore, zelo†.

3° -cerchio magico contro il male, dissolvi magie, epurare invisibilità, evoca mostri III, grido, luce incandescente, preghiera, protezione dagli elementi, veste magica.

4° -alleato planare inferiore, ancora dimensionale, arma della divinità†, arma magica superiore, aspetto della divinità inferiore†, congedo, dissolvi il male, punizione sacra, rivela bugie.

† Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

CAVALIERE DEL CIRCOLO INTERMEDIO

Questi cavalieri fanno parte dell'organizzazione degli Osservatori Stellari (vedi il Capitolo 2 di questo libro). Una volta entrati nell'ordine, i cavalieri del circolo intermedio accettano le rigorose imposizioni di fedeltà e obbedienza e si dichiarano pronti a intraprendere molti doveri di grave importanza. Si occupano della sicurezza dei cenacoli degli Osservatori Stellari e possono ricevere simili incarichi di protezione nei confronti di importanti alleati degli Osservatori. Dal momento che gli Osservatori Stellari accettano volentieri i membri di qualsiasi classe nelle loro fila, i cavalieri del circolo intermedio spesso invitano nei loro ranghi gli avventurieri più buoni e onorevoli o gli astronomi più esperti che hanno servito il circolo esterno per diversi anni. I cavalieri spesso propongono missioni e cerche agli avventurieri del circolo esterno e

a volte si mettono a capo di queste spedizioni personalmente. Se una missione è troppo importante per essere resa nota a coloro che non hanno giurato fedeltà agli Osservatori Stellari, i cavalieri del circolo intermedio potrebbero prendervi parte in segreto facendosi passare per avventurieri dediti a qualche altra attività.

I cavalieri del circolo intermedio ricevono messaggi e istruzioni dal circolo interno attraverso una rete di comunicazioni segrete e l'uso di piccioni viaggiatori. Sono quindi abituati a lavorare con questi animali e a usare messaggi criptati o nascosti. La loro prolungata attività nel campo delle profezie e il frequente uso dei vari metodi per predire il futuro conferisce ai cavalieri del circolo intermedio alcuni straordinari poteri di intuizione e precognizione.

I PNG cavalieri del circolo intermedio spesso compaiono per invitare gli avventurieri a intraprendere una cerca. Solitamente si dimostrano amichevoli e cordiali, ma diventano elusivi se qualcuno fa domande troppo specifiche sull'ordine. Quando qualcuno chiede loro come fanno gli Osservatori Stellari a decidere quale cerca è necessario intraprendere, i cavalieri rispondono che osservano i movimenti delle stelle nel cielo e li interpretano. Quando i cavalieri devono intraprendere una cerca senza che siano presenti membri del circolo esterno, tuttavia, non ne fanno mai parola apertamente.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cavaliere del circolo intermedio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Buono, non caotico.

Bonus di attacco base: +6.

Addestrare Animali: 7 gradi.

Raccogliere Informazioni: 4 gradi.

Comunicazione Segreta: 4 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere del circolo intermedio (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Cavalcare (Des), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Inganni (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Il Circolo Interno

Coloro che desiderano progredire fino ad entrare nel Circolo Interno devono avere almeno un livello di paladino e devono essere in grado di guadagnarne altri (devono essere legali buoni, devono aver espiato ogni eventuale violazione e non devono aver acquisito livelli di una classe che impedisca loro di progredire ulteriormente come paladini).

TABELLA 3-4: CAVALIERE DEL CIRCOLO INTERMEDIO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno		
						1°	2°	3°
1°	+1	+0	+0	+2	Senso del combattimento +2, Combattere alla Cieca	0	-	-
2°	+2	+0	+0	+3	Linguaggi	0	-	-
3°	+3	+1	+1	+3	Colpo accurato 1 volta al giorno	1	-	-
4°	+4	+1	+1	+4		1	-	-
5°	+5	+1	+1	+4	Senso del combattimento +4	1	0	-
6°	+6	+2	+2	+5	Colpo accurato 2 volte al giorno	1	0	-
7°	+7	+2	+2	+5		1	1	-
8°	+8	+2	+2	+6		1	1	0
9°	+9	+3	+3	+6	Colpo accurato 3 volte al giorno	1	1	1
10°	+10	+3	+3	+7	Senso del combattimento +6	1	1	1

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del cavaliere del circolo intermedio.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri del circolo intermedio sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno: Per lanciare un incantesimo, il cavaliere del circolo intermedio deve avere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un cavaliere con Saggezza 10 o inferiore non è in grado di lanciare incantesimi. Gli incantesimi bonus del cavaliere sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza. Quando il cavaliere del circolo intermedio ha 0 incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus. Un cavaliere del circolo intermedio privo di incantesimi bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare un incantesimo di quel livello. Un cavaliere del circolo intermedio ha libero accesso a tutti gli incantesimi della lista riportata più sotto e può scegliere liberamente quali preparare proprio come un chierico. Un cavaliere

del circolo intermedio è in grado di preparare e lanciare incantesimi esattamente come un chierico (anche se non può usare un lancio spontaneo per sostituire un incantesimo di *cum* ad un incantesimo preparato in precedenza).

Il livello dell'incantatore di un cavaliere del circolo intermedio è pari alla metà del suo livello di classe di cavaliere.

Combattere alla Cieca: Un cavaliere del circolo intermedio ottiene questo talento bonus al 1° livello.

Senso del combattimento (Str): Un cavaliere del circolo intermedio può indicare un avversario singolo in combattimento. Contro quell'avversario il cavaliere ottiene un bonus cognitivo di +2 alla CA e un bonus cognitivo di +2 agli attacchi. Al 5° livello i bonus diventano +4 e al 10° livello +6.

Linguaggi (Mag): Un cavaliere del circolo intermedio deve essere in grado di comunicare con coloro che incontra per fungere da occhi e orecchie per conto degli Osservatori Stellari. A partire dal 2° livello, il cavaliere è in grado di invocare linguaggi (come l'incantesimo) per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe di cavaliere più il suo bonus di Carisma.

Colpo accurato (Mag): Al 3° livello, un cavaliere del circolo intermedio può usare *colpo accurato* (come l'incantesimo) una volta al giorno. Può fare uso di questa capacità una volta in più per ogni tre livelli guadagnati (due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 9° livello).

Nota per i multiclasse: Un paladino che diventa un cavaliere del circolo intermedio può continuare ad avanzare di livello come paladino.

Lista di incantesimi del cavaliere del circolo intermedio

I cavalieri del circolo intermedio scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° -arma magica, benedire un'arma, benedizione, cura ferite leggere, favore divino, individuazione dei non morti, individuazione del veleno, lettura del magico, protezione dal male.

2° -allineamento imperscrutabile, presagio, scudo su altri.

3° -arma magica superiore, cura ferite moderate, dissolvi magie, preghiera, rivela bugie.

CONTEMPLATIVO

Per qualsiasi servitore di una divinità non c'è gioia più grande di quei rari momenti in cui la presenza della sua divinità protettrice diventa una forza reale e tangibile, che invia brividi di energia lungo il suo corpo e fa volare alta la sua anima. Su alcuni questa esperienza esercita un'attrazione talmente potente da spingerli a dedicare tutta la vita alla sua ricerca, nella speranza di avvicinarsi ulteriormente alla divinità attraverso una vita di contemplazione. Passando lunghe ore in preghiera e in meditazione, questi fedeli seguaci purificano la loro anima e la rendono più adatta a contattare da vicino l'essenza superiore della divinità. Anche se alcuni contemplativi si ritraggono dal mondo e si isolano in un rifugio privato, altri rimangono attivi e si danno anche all'avventura, convinti che la vera vicinanza alla divinità stia proprio nel portare la sua volontà nel mondo con la propria vita. In cambio, la loro mente, il loro corpo e la loro anima vengono perfezionati, purificati e infine avvicinati all'unione con la divinità.

Alcuni contemplativi, piuttosto che dedicare la propria vita a una divinità, si sforzano di conformarsi a un principio astratto come un allineamento. La loro missione non è per questo meno divina di quella degli altri contemplativi dediti a una divinità e i loro metodi rimangono in pratica gli stessi. Questi contemplativi vivono come filosofi itineranti e insegnano le loro teorie nelle scuole e nei mercati, viaggiando di città in città, nella speranza di illuminare le masse.

Molti di questi contemplativi sono chierici, ma anche qualche paladino viene attirato da questo sentiero mistico. I membri delle altre classi dimostrano assai raramente devozione sufficiente a una divinità o a una filosofia di poter seguire questa via.

Un PNG contemplativo potrebbe essere un eremita isolato, il capo di una chiesa o il campione convinto di una divinità. Un tale personaggio potrebbe essere in possesso di qualcosa di necessario per il gruppo di personaggi giocatori: una reliquia, un frammento di conoscenza sacra o più semplicemente un incantesimo di livello superiore a quelli accessibili ai chierici di città.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un contemplativo, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Conoscenze (religioni): 13 gradi.

Speciale: Deve avere avuto un contatto diretto con la propria divinità protettrice o un servitore diretto di quella divinità, o con un essere illuminato che incarna il principio più alto di un allineamento (un solar, ad esempio).

Gli Osservatori Stellari

Gli Osservatori Stellari richiedono quote minime a tutti i membri del Circolo Interno e Intermedio, ma si autofinanziano principalmente attraverso donazioni private effettuate dai cavalieri più ricchi, che vanno ad aggiungersi alle quote d'ingresso. In cambio gli Osservatori Stellari offrono alloggio, cibo, addestramento e assistenza (ad esempio, per aiutare un paladino a scoprire dove trovare una cavalcatura speciale). Gli Osservatori Stellari forniscono inoltre equipaggiamento speciale e oggetti magici per le cerche particolarmente importanti.

Abilità

Le abilità chiave per trazione (Car), Saggezza (Sag), Mente (Cap), descrizione.

Può

Privilegi

Le voci se di Co temp plici. arma

TABELLA

Livello di classe

1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°



Abilità di classe

Le abilità di classe del contemplativo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del contemplativo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I contemplativi sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici. Non ottengono alcuna competenza nell'uso di armature o scudi, ma a volte conservano queste compe-

tenze da precedenti classi di appartenenza.

Dominio di prestigio (Str): Dopo aver scelto la classe di contemplativo, e una seconda volta al 6° livello, un personaggio ottiene accesso a un dominio di prestigio di sua scelta, come descritto nel Capitolo 4: "Magia divina". Il personaggio può scegliere un qualsiasi dominio che la sua divinità o il suo allineamento rendano disponibili, sia che si tratti di un nuovo dominio di prestigio che di un dominio normale descritto nel *Manuale del Giocatore*. Il personaggio ottiene il potere concesso associato al dominio scelto, e può selezionare gli incantesimi di quel dominio come suoi incantesimi di dominio giornalieri.

Salute divina (Str): Un contemplativo è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche come la putrefazione della mummia e la licanthropia.

Incantesimi al giorno: Un contemplativo che in precedenza era un incantatore divino continua ad avere accesso alle magie divine più potenti anche quando segue il sentiero contemplativo. Di conseguenza, quando il personaggio guadagna un nuovo livello come contemplativo, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di controllare o intimorire i non morti, *rimuovere malattie* più frequente e così via). Questo significa in pratica che i livelli di contemplativo vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato. Ad esempio, se Theresa, una chierica di 11° livello, ottiene un livello come contemplativa, ottiene i suoi nuovi incantesimi come se fosse passata al 12° livello da chierica, ma per tutto il resto usa gli altri aspetti di avanzamento di livello del contemplativo, come il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza. Se guadagna un ulteriore livello come chierica, diventando una chierica di 12° livello/contemplativa di 1° livello, ottiene i suoi incantesimi come se fosse diventata una chierica di 13° livello.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un contemplativo, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di contemplativo prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Se il contemplativo prima non apparteneva a nessuna classe di incantatori divini, ottiene la capacità di lanciare incantesimi divini esattamente come un chierico della

TABELLA 3-5: CONTEMPLATIVO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà
1°	+0	+0	+0	+2
2°	+1	+0	+0	+3
3°	+1	+1	+1	+3
4°	+2	+1	+1	+4
5°	+2	+1	+1	+4
6°	+3	+2	+2	+5
7°	+3	+2	+2	+5
8°	+4	+2	+2	+6
9°	+4	+3	+3	+6
10°	+5	+3	+3	+7

Speciale	Incantesimi al giorno
Primo dominio di prestigio, salute divina	+1 livello alla classe esistente
Mente sfuggente	+1 livello alla classe esistente
Integrità divina	+1 livello alla classe esistente
Corpo divino	+1 livello alla classe esistente
Secondo dominio di prestigio	+1 livello alla classe esistente
Anima divina	+1 livello alla classe esistente
Corpo eterno	+1 livello alla classe esistente
Unione mistica	+1 livello alla classe esistente

propria divinità protettrice. La progressione dei suoi incantesimi è la stessa di un chierico.

Mente sfuggente (Str): Al 2° livello, un contemplativo ottiene la capacità di respingere gli effetti magici che altrimenti potrebbero controllarlo o esercitare una compulsione su di lui. Se un contemplativo dotato di una mente resistente subisce un ammaliamento e fallisce il suo tiro salvezza, nel round successivo può effettuare un nuovo tiro salvezza. Ottiene solo questo ulteriore tentativo per superare il tiro salvezza.

Integrità divina (Sop): Al 3° livello, un contemplativo è in grado di curare le sue stesse ferite, in aggiunta a qualsiasi altra capacità di guarigione che potrebbe avere. Può curare ogni giorno un numero di punti ferita pari fino al doppio del suo livello attuale, e può distribuire questo metodo di guarigione in più utilizzi.

Corpo divino (Sop): Al 5° livello, un contemplativo diventa immune a qualsiasi tipo di veleno.

Anima divina (Sop): Al 7° livello, un contemplativo ottiene una resistenza agli incantesimi. Tale resistenza è pari al suo livello di classe +10. Perché un incantesimo abbia effetto su un contemplativo, un incantatore deve ottenere un punteggio pari o superiore alla resistenza agli incantesimi del contemplativo tirando 1d20 + il proprio livello dell'incantatore.

Corpo eterno (Str): Una volta raggiunto il 9° livello, un contemplativo non subisce più le penalità alle caratteristiche dovute all'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente (le penalità che ha subito in precedenza vengono comunque applicate). Gli altri bonus vengono applicati normalmente, e il contemplativo muore comunque di vecchiaia quando il suo momento arriva.

Unione mistica (Sop): Al 10° livello, un contemplativo diventa una creatura magica. Da quel momento in poi, viene trattato in tutto come un esterno invece che come un umanoide. Ad esempio, *charm* non ha più effetto su di lui. Inoltre, il contemplativo ottiene una resistenza ai danni di 20/+1. Questo vuol dire che il contemplativo ignora (rigenera istantaneamente) i primi 20 danni subiti da ogni attacco a meno che i danni non siano inferti da un'arma dotata di un bonus di potenziamento +1 o superiore, da un incantesimo o da una forma d'energia (fuoco, freddo, elettricità e così via). In quanto esterno, un contemplativo di 10° livello è soggetto a quegli in-

cantesimi che respingono le creature incantate, come *protezione dal bene*.

ESORCISTA SACRO

Gli esorcisti sacri fanno uso di elaborati riti che comprendono danze, tamburi, l'utilizzo di acquasanta e la percussione delle piante dei piedi di un individuo posseduto, oltre a molti altri mezzi, al fine di scacciare gli spiriti del male e impedire loro di causare danni ai corpi e alle anime degli uomini. Gli esorcisti sacri prendono molto seriamente il proprio compito e si dedicano totalmente alla loro religione. Anche se non tutti gli esorcisti sono individui cupi e rigidi, quelli più cordiali sono rare eccezioni. La loro determinazione nel combattere le forze del male nel mondo, unita alle loro capacità speciali nel farlo, compensa ampiamente il loro scarso senso dell'umorismo.

Molti esorcisti sacri sono chierici e paladini addestrati dalla loro chiesa appositamente per svolgere questo compito specializzato. Molte chiese scelgono soltanto coloro che hanno dimostrato un impegno personale nel compito di avversare gli esterni malvagi e che hanno rivelato di possedere una fede e una devozione esemplari. A volte può capitare che un mago soddisfi i requisiti per questo ruolo presso una chiesa che si dimostra tollerante verso l'uso di magia arcana, ma in genere è raro che i membri delle altre classi diventino esorcisti sacri.

I PNG esorcisti sacri sono quasi sempre delle figure solitarie che viaggiano di città in città al servizio della propria chiesa. Dal momento che si dimostrano dei professionisti altamente specializzati, i loro servizi sono assai richiesti, anche se sono poche le città che hanno necessità della presenza a tempo pieno di un esorcista sacro.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un esorcista sacro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Conoscenze (dei piani): 7 gradi.

Conoscenze (religioni): 10 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *congedo* o *dissolvi il male*.

TABELLA 3-6: ESORCISTA SACRO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Dominio di prestigio: Esorcismo, nemico scelto +1, scacciare non morti	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Resistenza alla possessione, individuazione del male	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Scacciare Extra	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Dissolvi il male 1 volta alla settimana, nemico scelto +2	+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Presenza consacrata	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Scacciare Extra	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+2	+2	+5	Dissolvi il male 2 volte alla settimana	+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+2	+2	+6	Nemico scelto +3	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Scacciare Extra	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Dissolvi il male 3 volte alla settimana	+1 livello alla classe esistente

Speciale: Per scegliere questa classe di prestigio è necessario il beneplacito di una chiesa o di un ordine in grado di investire esorcisti sacri. Solo quei personaggi giudicati esemplari per fede e devozione, per volontà ferrea e per moralità integerrima dalla propria chiesa possono diventare esorcisti sacri.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'esorcista sacro (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli esorcisti sacri sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici. Non ottengono alcuna competenza nell'uso di armature o scudi, ma a volte conservano queste competenze da precedenti classi di appartenenza.

Incantesimi al giorno: Un esorcista sacro continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi, oltre ad acquisire le abilità dell'esorcismo. Di conseguenza, quando il personaggio guadagna un nuovo livello come esorcista sacro, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di controllare o intimidire i non morti, *rimuovere malattie* più frequente e così via). Questo significa in pratica che i livelli di esorcista sacro vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato.

Ad esempio, se Delliva, una chierica di 8° livello, acquisisce un livello come esorcista sacro, ottiene i suoi nuovi incantesimi come se fosse passata al 9° livello di chierico, ma per tutto il resto usa gli altri aspetti di avanzamento di livello dell'esorcista sacro, come il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza. Se guadagna un ulteriore livello come chierico, diventando una chierica di 9° livello,

lo/esorcista sacro di 1° livello, ottiene i suoi incantesimi come se fosse diventata una chierica di 10° livello.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un esorcista sacro, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di esorcista sacro prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Dominio di prestigio: Una volta scelta la classe di prestigio dell'esorcista sacro, il personaggio ottiene l'accesso al dominio dell'Esorcismo (vedi Capitolo 4: "Magia divina"), compreso il suo potere concesso (la capacità di costringere gli spiriti maligni ad abbandonare il corpo che hanno posseduto). Gli incantesimi di dominio dell'Esorcismo possono essere scelti come incantesimi di dominio giornalieri.

Nemico scelto (Str): Un esorcista sacro può scegliere i non morti o gli esterni come suoi nemici scelti. Uno studio prolungato e un addestramento speciale nelle tecniche più adeguate per combattere questo genere di avversari conferiscono all'esorcista sacro un bonus di competenza +1 alle prove di Ascoltare, Intimidire, Osservare, Percepire Inganni e Raggiungere, e alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del nemico scelto. Al 4° livello il bonus diventa +2 e all'8° livello +3.

Scacciare non morti (Sop): Gli esorcisti sacri sono in grado di scacciare i non morti proprio come i chierici. Se un esorcista sacro possiede anche livelli come chierico o come paladino, allora aggiunge il suo livello di esorcista sacro al suo livello di chierico (o al suo livello di paladino -2) per determinare il suo livello effettivo riguardo ai tentativi di scacciare i non morti.

Resistenza alla possessione (Str): Gli

esorcisti sacri, dal 2° livello in poi, ricevono un bonus sacro di +4 ai loro tiri salvezza contro gli incantesimi *giara magica* o altre capacità simili (compresa la capacità di malevolenza di un fantasma) e un bonus sacro di +2 alle prove effettuate per dissolvere tali effetti. Ottengono infine un bonus sacro di +2 ai propri tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti di charme e compulsione lanciati da esterni o non morti malvagi.

Individuazione del male (Mag): A volontà, un esorcista sacro, dal 2° livello in poi, è in grado di individuare il male come capacità magica. Questa capacità du-



plica gli effetti dell'incantesimo *individuazione del male*.

Scacciare Extra: Al 3°, al 6° e al 9° livello, un esorcista sacro ottiene Scacciare Extra come talento bonus. Ogni volta che un esorcista sacro ottiene questo talento, il numero dei tentativi giornalieri di scacciare non morti che può effettuare sale di quattro.

Dissolvi il male (Mag): Al 4° livello, l'esorcista sacro ottiene la capacità di usare *dissolvi il male* come capacità magica una volta alla settimana. Al 7° livello potrà usarla due volte alla settimana, e al 10° livello tre volte alla settimana.

Presenza consacrata (Sop): Dal 5° livello in poi, l'esorcista sacro è circondato da un'aura di energia positiva che si estende fino a 6 metri dalla sua persona. Quest'aura raddoppia gli effetti di un incantesimo *consacrare*, ma si sposta assieme all'esorcista sacro. Se l'esorcista sacro entra in un'area sotto l'effetto di un incantesimo *dissacrare*, entrambi gli effetti vengono negati fin quando l'esorcista rimane nell'area. Se l'esorcista sacro è il bersaglio di un incantesimo *dissacrare*, la sua aura viene soppressa per tutta la durata dell'incantesimo *dissacrare*.

INQUISITORE

Anche se molti campioni del bene si dedicano a combattere le forze del male esterne alla loro chiesa (come i chierici e i paladini di Heironeous, che hanno scelto di dedicarsi alla causa della distruzione dei fedeli di Hextor) l'inquisitore ha scelto di occuparsi del male e della corruzione che si annidano al suo interno. Quando l'ingordigia comincia a divorare la gerarchia ecclesiastica dall'interno, quando i diavoli tentano di infiltrarsi all'interno di un cavalierato o di volgere al male i suoi capi, quando gli alti chierici soccombono dinanzi ad ammalamenti malvagi o deviano dalla via che la loro divinità ha tracciato per loro, è un inquisitore che deve stanare il male in questione e sradicarlo.

Gli inquisitori si specializzano nella divinazione, per individuare il male e la corruzione, e nell'abiurazione per essere in grado di proteggere se stessi e il prossimo dalla magia malvagia. Vengono spesso scelti tra i chierici e i paladini di una chiesa o un ordine legale. I membri di altre classi in genere trovano difficile soddisfare i requisiti di questa classe di prestigio, e vengono quindi raramente incentivati a sceglierla.

I personaggi giocanti potrebbero entrare in contatto con un PNG inquisitore se sono stati coinvolti negli affari di una chiesa o di un ordine legale, forse anche semplicemente come soggetti delle sue indagini. Gli inquisitori tendono ad apparire dopo incidenti che coinvolgono demoni e diavoli, visto che si sono impegnati a combattere la corruzione che queste creature lasciano nella propria scia.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un inquisitore, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Legale buono o legale neutrale.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +3.

Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Sapienza Magica: 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *dissolvi magie* come

un incantesimo divino.

Speciale: Deve essere membro di una chiesa o un ordine legale buono, e avere già scoperto una certa corruzione al suo interno.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'inquisitore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Percepire Inganni (Sag), 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 di classe della classe di prestigio dell'inquisitore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un inquisitore è competente nell'uso di tutte le armi semplici, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Individuazione del male (Mag): Un inquisitore può individuare il male a volontà come capacità magica. La capacità duplica gli effetti dell'incantesimo *individuazione del male*.

Dominio di prestigio: Una volta adottata la classe dell'inquisitore, il personaggio guadagna l'accesso al dominio dell'Inquisizione, descritto nel Capitolo 4: "Magia divina". Il personaggio guadagna anche il potere concesso associato a quel dominio (un bonus di +4 alle prove di dissolvere) e può scegliere gli incantesimi di quel dominio come incantesimi di dominio giornalieri.

Incantesimi al giorno: L'inquisitore continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini, oltre ad apprendere le abilità dell'inquisizione. Di conseguenza, quando il personaggio guadagna un nuovo livello come inquisitore, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una capacità di scacciare o intimorire i non morti migliorata, la possibilità di usare *rimuovere malattie* più di frequente, e via dicendo). Questo significa in pratica che i livelli di inquisitore vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato. Ad esempio, se Garjin, un chierico di 8° livello, guadagna un livello come inquisitore, ottiene nuovi incantesimi divini come se fosse diventato un chierico di 9° livello, ma per tutto il resto usa gli altri aspetti di avanzamento di livello dell'inquisitore, come il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza. Se in futuro guadagnasse un ulteriore livello come chierico diventando un chierico di 9° livello/inquisitore di 1° livello, otterrebbe incantesimi divini come un chierico di 10° livello.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un inquisitore, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di inquisitore prima di determinare i suoi incante

TABELLA 3-7: INQUISITORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	<i>Individuazione del male</i> dominio di prestigio: Inquisizione	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Immune allo charme	+1 livello alla classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Discernere illusioni	+1 livello alla classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4		+1 livello alla classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Immune alle compulsioni	+1 livello alla classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Trasformazione forzata	+1 livello alla classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5		+1 livello alla classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Immune alla possessione	+1 livello alla classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Rivela bugie, conoscenza della verità	+1 livello alla classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7		+1 livello alla classe esistente

simi al giorno.

Immune allo charme (Str): Un inquisitore di 2° livello o superiore è immune a tutti gli incantesimi ed effetti di charme.

Discernere illusioni (Sop): Al 3° livello, un inquisitore guadagna la capacità soprannaturale di discernere le illusioni e i travestimenti a proprio piacimento. L'inquisitore deve toccare un'illusione o una creatura coperta da un'illusione (come nel caso dell'incantesimo *cambiare sembianze*). A quel punto l'inquisitore effettua una prova di livello dell'incantatore, come se lanciasse *dissolvi magie* contro l'effetto illusorio. Se effettua la prova con successo, l'illusione viene immediatamente dissolta. A questa prova viene applicato anche il bonus di +4 alle prove di dissolvere (il potere concesso dal dominio dell'Inquisizione). In aggiunta, l'inquisitore ha un bonus di competenza +4 alle prove di Osservare contro l'abilità Camuffare.

Immune alle compulsioni (Str): Un inquisitore di 5° livello o superiore è immune a tutti gli incantesimi ed effetti di compulsione.

Trasformazione forzata (Sop): Un inquisitore di 6° livello o superiore può costringere una creatura a tornare alla sua forma naturale. L'inquisitore deve compiere un attacco di contatto in mischia contro la creatura. Se l'attacco viene effettuato con successo, l'inquisitore effettua una prova di livello dell'incantatore come se avesse lanciato *dissolvi magie* contro l'effetto di trasformazione. A questa prova viene applicato anche il bonus di +4 alle prove di dissolvere (il potere concesso dal dominio dell'Inquisizione). Questa capacità annulla gli effetti degli incantesimi *alterare se stesso*, *autometamorfosi*, e *trasformazione* e tutte le capacità di forme alternative, che siano di natura magica, straordinaria o soprannaturale. La creatura colpita non è più in grado di cambiare forma per 1d6 round. L'inquisitore può usare questa capacità a volontà.

Immune alla possessione (Str): Un inquisitore di 8° livello o superiore è immune a *giara magica*, *legare anima*, *intrappolare l'anima*, alla capacità malevolenza di un fantasma, e a tutti gli altri incantesimi o effetti che strappano o rimpiazzano la forza vitale di un personaggio. Se lo desidera, il personaggio è ancora in grado di viaggiare attraverso i piani tramite l'incantesimo *proiezione astrale*.

Rivela bugie (Mag): Un inquisitore di 9° livello o superiore può usare l'incantesimo *rivela bugie* come una capacità magica tre volte al giorno.

Conoscenza della verità (Sop): Toccando una crea-

tura che gli ha mentito, un inquisitore di 9° livello o superiore può costringerla a dire la verità. La creatura può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello dell'inquisitore + il modificatore di Carisma dell'inquisitore) per resistere a questo effetto di compulsione che influenza la mente. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura deve pronunciare la versione veritiera della bugia che ha appena pronunciato. L'inquisitore può usare questa capacità a volontà, ma solo dopo avere utilizzato la sua capacità magica *rivela bugie* sulla creatura in questione.

MAESTRO DEL SUDARIO

Il maestro del sudario è un incantatore malvagio in grado di imprigionare magicamente i non morti incorporei e di piegarli al suo volere. I non morti, inferociti, seminano la paura e la morte, infuriati per essere stati disturbati.

Anche se un maestro del sudario è dotato di alcuni incantesimi divini, il suo strumento principale rimane la capacità di evocare creature non morte incorporee da mettere al suo servizio. I paladini non possono diventare maestri del sudario, mentre gli ex-paladini possono farlo, se deviano quanto basta dalle loro origini legali buone. I chierici malvagi sono quelli che più spesso diventano maestri del sudario. Anche i druidi e i ranger, a volte, entrano nelle fila di questa classe di prestigio, purché accumulino livelli a sufficienza e abbiano il comportamento appropriato.

I PNG maestri del sudario in genere agiscono in segreto, perseguendo i loro malefici piani col favore delle tenebre. Possono lavorare individualmente o in gruppo, a seconda del loro allineamento. Raramente rimangono nello stesso posto a lungo e ancora più raramente lavorano in gruppi di più di quattro elementi, al fine di non attirare troppo l'attenzione dei paladini e dei chierici buoni, e soprattutto dei cacciatori di morti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro del sudario, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Concentrazione: 10 gradi.

Sapienza Magica: 10 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini

TABELLA 3-8: MAESTRO DEL SUDARIO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempora	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+0	+0	+2	Scacciare Extra	+1 livello alla classe esistente
2°	+2	+0	+0	+3		+1 livello alla classe esistente
3°	+3	+1	+1	+3	<i>Evoca non morti I</i>	+1 livello alla classe esistente
4°	+4	+1	+1	+4		+1 livello alla classe esistente
5°	+5	+1	+1	+4	<i>Evoca non morti II</i>	+1 livello alla classe esistente
6°	+6	+2	+2	+5		+1 livello alla classe esistente
7°	+7	+2	+2	+5	<i>Evoca non morti III</i>	+1 livello alla classe esistente
8°	+8	+2	+2	+6		+1 livello alla classe esistente
9°	+9	+3	+3	+6	<i>Evoca non morti IV</i>	+1 livello alla classe esistente
10°	+10	+3	+3	+7		+1 livello alla classe esistente

e accesso ad almeno uno dei seguenti domini: Male, Morte, Protezione. Un personaggio in grado di lanciare almeno un incantesimo appartenente a questi domini è considerato valido per questo requisito.

Speciale: Capacità di incanalare energia negativa.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro del sudario (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del maestro del sudario.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri del sudario sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, in tutte le armature e negli scudi.

Incantesimi: Un maestro del sudario lancia incantesimi come un chierico (vedi la Tabella 3-6: "Chierico", pagina 30 del *Manuale del Giocatore*) e ha libero accesso alla lista degli incantesimi da chierico generici. I livelli di maestro del sudario vengono aggiunti ai livelli di chierico al fine di determinare gli incantesimi al giorno e i loro effetti. Inoltre, un maestro del sudario ottiene accesso ai domini di Male, Morte e Protezione.

Incantesimi al giorno: Un maestro del sudario continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini, oltre ad acquisire le abilità del maestro del sudario. Di conseguenza, quando il personaggio guadagna un nuovo livello di maestro del sudario, guadagna anche nuovi incantesimi divini al giorno come se avesse ottenuto un livello di chierico. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di controllare o intimorire i non morti, capacità di *forma selvatica* e così via). Questo significa in pratica che i livelli di maestro del sudario vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato.



Talento Scacciare Extra: Un maestro del sudario ottiene Scacciare Extra come talento bonus. Questo incrementa di quattro il numero dei tentativi di scacciare non morti che può effettuare nell'arco di una giornata.

Evoca non morti I (Mag): Questa capacità magica funziona come l'incantesimo *evoca mostri I*, con le seguenti eccezioni: un maestro del sudario può evocare qualsiasi combinazione di ombre e allip, ma il totale non deve mai essere superiore a due creature. Nel momento in cui la capacità viene usata, il maestro del sudario può fissare una durata più breve del normale 1 round per livello del maestro. Un maestro in grado di comunicare col non morto evocato può comandarlo, come indicato nell'incantesimo *evoca mostri*. Se le creature evocate rimangono dopo che l'ultimo nemico è scomparso, le creature attaccano il maestro del sudario, a meno che egli non effettui con successo una prova di scacciare non morti per ogni creatura ogni round finché non scompaiono. La capacità *evoca non morti I* può essere usata un numero di volte al giorno pari a tre più il bonus di Carisma del maestro del sudario (minimo una volta).

Evoca non morti II (Mag): Funziona come *evoca non morti I*, ma il maestro del sudario può evocare due wraith oppure qualsiasi combinazione di ombre e allip il cui totale non superi le quattro creature.

Evoca non morti III (Mag): Funziona come *evoca non morti I*, ma il maestro del sudario può evocare due spettri oppure qualsiasi combinazione di wraith, ombre e allip il cui totale non superi le quattro creature.

Evoca non morti IV (Mag): Funziona come *evoca non morti I*, ma il maestro del sudario può evocare qualsiasi combinazione di spettri, wraith, ombre e allip il cui totale non superi le otto creature.

Lista di incantesimi del maestro del sudario

I maestri del sudario scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

- 1° -distruggere non morti, raggio di indebolimento, tocco gelido.
- 2° -mano spettrale, spaventare, tocco del ghoul.
- 3° -contagio, fermare non morti, riposo inviolato, tocco del vampiro.
- 4° -debolezza, paura.
- 5° -giara magica.

L'accesso a questi incantesimi non aumenta il numero di incantesimi che un maestro del sudario può lanciare ogni giorno.

ORACOLO DIVINO

C'è chi li chiama pazzi, e infatti alcuni oracoli divini vengono condotti alla follia dalle loro stesse visioni. C'è chi dubita delle loro parole; del resto gli oracoli divini portano su di loro la maledizione di non essere mai creduti. Ovunque e da sempre le divinità parlano ai mortali, e alcuni mortali sentono le loro voci con una chiarezza speciale che offre loro rivelazioni sul passato, sul presente e sul futuro. Questi mortali sono gli oracoli divini, benedetti (o maledetti) dalle visioni che le divinità inviano loro.

Tutti gli oracoli divini sono degli incantatori, e la mag-

gior parte di essi sono chierici o druidi che hanno scelto la classe dell'oracolo divino come classe di prestigio. Qualunque fosse la loro classe precedente, tutti gli oracoli divini dimostrano una devozione speciale per la scuola di magia della Divinazione, essendo diventati padroni di tutti i metodi esistenti per poter intravedere il futuro.

I PNG oracoli divini spesso vivono in posti remoti, ma comunque abbastanza vicini ai luoghi abitati in modo che la gente che vuole conoscere il proprio futuro possa raggiungerli e ottenere una risposta da loro. Molto spesso vivono in santuari o in antichi templi, e raramente si lasciano coinvolgere nelle vicende del mondo esterno.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un oracolo divino, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Scrutare: 10 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Scrutare).

Abilità di classe

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

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli oracoli divini sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici. Non ottengono alcuna competenza nell'uso di armature o scudi, ma a volte conservano queste competenze da precedenti classi di appartenenza.

Incantesimi al giorno: Un oracolo divino continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi, oltre ad acquisire le nuove capacità della sua classe di prestigio. Di conseguenza, quando il personaggio guadagna un nuovo livello come oracolo divino, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di controllare o intimidire i non morti, la capacità *forma selvatica* e così via). Questo significa in pratica che i livelli di oracolo divino vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato. Ad esempio, se Cassandra, una chierica di 10° livello, ottiene un livello come oracolo divino, ottiene i suoi nuovi incantesimi come se fosse passata all'11° livello di chierico, ma per tutto il resto usa gli altri aspetti di avanzamento di livello dell'oracolo divino, come il

Evocare non morti

Ogni volta che un maestro del sudario evoca delle creature non morte, sono tre i risultati possibili. Il non morto può venire ucciso o respinto in combattimento. Il non morto può andarsene quando ha fine l'effetto dell'incantesimo. Il non morto attacca il maestro del sudario quando non restano altri nemici da affrontare. Nel terzo caso, il maestro del sudario deve fare affidamento su altri poteri o alleati per salvarsi dalla collera del non morto che ha evocato.



bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza. Se guadagna un ulteriore livello come chierica, diventando una chierica di 11° livello/oracolo divino di 1° livello, ottiene i suoi incantesimi come se fosse diventata una chierica di 12° livello.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un oracolo divino, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di oracolo divino prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Dominio di prestigio: Dopo aver scelto la classe di oracolo divino, un personaggio ottiene l'accesso al dominio della Divinazione, descritto nel Capitolo 4: "Magia divina". Il personaggio ottiene il potere concesso associato al dominio (+2 al livello dell'incantatore per gli incantesimi di divinazione) e può scegliere gli incantesimi di quel dominio come suoi incantesimi di dominio giornalieri.

Bonus a scrutare (Sop): Un oracolo divino ha un bonus sacro di +2 a tutte le prove di Scrutare.

Precognizione (Str): A partire dal 2° livello, se un oracolo divino effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infliggerebbe danni dimezzati nel caso di tiro salvezza effettuato con successo (come il soffio infuocato di un drago rosso o un incantesimo *palla di fuoco*), invece non subisce nessun danno, dal momento che il suo senso di precognizione gli ha permesso di mettersi fuori portata in anticipo. Questo modo di eludere funziona indipendentemente dall'armatura indossata, a differenza della capacità di eludere dei monaci e dei ladri.

Divinazione potenziata (Str): A partire dal 3° livello, un oracolo divino aggiunge il suo livello di oracolo divino alla percentuale di successo per i suoi incantesimi di divinazione come *presagio* o *divinazione*. Se un chierico di 11° livello/oracolo divino di 4° livello lancia *divinazione*, le sue probabilità di successo sarebbero del 70% (base) +15% (1% per livello dell'incantatore) +4% (il suo livello di oracolo divino) per un totale di 89%.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 4° livello, l'oracolo divino ottiene la capacità di reagire al pericolo ancor prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero. L'oracolo divino mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne possiede uno) anche quando viene colto alla sprovvista o viene colpito da un aggressore invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato).

Al 6° livello, l'oracolo divino non può più essere attaccato ai fianchi, in quanto reagisce ad eventuali avversari su lati opposti proprio come farebbe con un singolo aggressore. Questa difesa impedisce ai ladri di usare la loro capacità di attaccare ai fianchi con un attacco furtivo sull'oracolo divino. Esiste un'unica eccezione: se un ladro è superiore di almeno quattro livelli all'oracolo divino, allora può attaccarlo ai fianchi (e quindi compiere un attacco furtivo).

All'8° livello, l'oracolo divino ottiene un alto senso intuitivo che lo mette in guardia dalle trappole, fornendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole e un bonus per schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Immune alla sorpresa (Str): Al 10° livello, la percezione del pericolo dell'oracolo divino è talmente grande che non viene mai preso di sorpresa. Può sempre compiere un'azione parziale durante un round di sorpresa, a meno che non gli sia impedito fisicamente di farlo.

TABELLA 3-9: ORACOLO DIVINO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Dominio di prestigio: Divinazione, bonus a scrutare	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Precognizione	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Divinazione potenziata	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Schivare prodigioso (bonus Des alla CA)	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4		+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi)	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5		+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Schivare prodigioso (+1 contro trappole)	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6		+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Immune alla sorpresa	+1 livello alla classe esistente

OSPEDALIERE

Il compito originario dei cavalieri ospedalieri era quello di proteggere i fedeli in viaggio nel corso dei pellegrinaggi religiosi. Nel corso degli anni, questo singolo dovere si è ampliato fino ad includere la costruzione e l'amministrazione di ospedali e di rifugi per i profughi.

Gli ospedalieri sono guerrieri per necessità, votati alla povertà, all'obbedienza e alla difesa di coloro che vengono affidati alla loro protezione. I PNG ospedalieri spesso viaggiano in gruppo, normalmente assieme ad altri pellegrini in cammino verso un luogo di particolare importanza religiosa. È consuetudine imbattersi in un gruppo di ospedalieri alla gestione di un ostello per pellegrini, alla difesa dell'ospedale di un tempio o a guardia di siti e reliquie sacre. Gli ospedalieri vanno raramente all'avventura, se non quando è necessario per salvare dei pellegrini o per liberare reliquie o luoghi dalle mani di eretici e miscredenti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un ospedaliero, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Bonus di attacco base: +4.

Addestrare Animali: 5 gradi.

Cavalcare: 5 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Attacco in Sella.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'ospedaliero (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli ospedalieri sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno: Un ospedaliero lancia incantesimi come un chierico (vedi la Tabella 3-6: "Chierico", pagina 30 del *Manuale del Giocatore*) e ha libero accesso alla lista degli incantesimi da chierico generici. I livelli di ospedaliero vengono aggiunti ai livelli di chierico quando devono essere determinati gli incantesimi al giorno e i loro effetti. Inoltre, l'ospedaliero può scegliere due dei seguenti domini: Guarigione, Guerra, Protezione, il dominio di prestigio della Gloria (se incanala energia positiva) o il dominio di prestigio della Dominazione (se incanala energia negativa). L'accesso agli altri domini viene perduto. Un ospedaliero, proprio come un chierico, può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* e *infliggere*. Un ospedaliero continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini, oltre ad acquisire le abilità dell'ospedaliero. Di conseguenza, quando il personaggio guadagna un nuovo livello di ospedaliero, guadagna anche nuovi incantesimi divini al giorno come se avesse ottenuto un livello da chierico. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di controllare o intimorire i non morti, maggior numero di danni inferti con la capacità di punire il male e così via). Questo significa in pratica che i livelli di ospedaliero vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato. Ad esempio, se Alhandra, una paladina



TABELLA 3-10: OSPEDALIERE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	<i>Imposizione delle mani</i>	+1 livello alla classe esistente
2°	+2	+3	+0	+0		+1 livello alla classe esistente
3°	+3	+3	+1	+1	Scacciare non morti, rimuovere malattie, talento bonus	+1 livello alla classe esistente
4°	+4	+4	+1	+1		+1 livello alla classe esistente
5°	+5	+4	+1	+1	Talento bonus	+1 livello alla classe esistente
6°	+6	+5	+2	+2		+1 livello alla classe esistente
7°	+7	+5	+2	+2	Talento bonus	+1 livello alla classe esistente
8°	+8	+6	+2	+2		+1 livello alla classe esistente
9°	+9	+6	+3	+3	Talento bonus	+1 livello alla classe esistente
10°	+10	+7	+3	+3		

di 8° livello, acquisisce un livello come ospedaliere, ottiene i suoi nuovi incantesimi come se fosse passata al 9° livello di paladina, ma per tutto il resto usa gli altri aspetti di avanzamento di livello dell'ospedaliere, come il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza. Se guadagna un ulteriore livello come paladina, diventando una paladina di 9° livello/ospedaliere di 1° livello, ottiene i suoi incantesimi come se fosse diventata una paladina di 10° livello.

Imposizione delle mani (Mag): Un ospedaliere può guarire le ferite con il contatto, come la capacità del paladino. Gli eventuali livelli di paladino del personaggio vengono aggiunti al livello di ospedaliere per questo scopo.

Scacciare non morti: Al 3° livello il personaggio può scacciare i non morti al proprio livello di ospedaliere -2. Questa capacità si somma alle altre simili derivanti da altre classi. Aggiungere il livello di ospedaliere -2 al livello di classe di qualsiasi altra classe dotata della capacità di scacciare. Per esempio, un chierico di 6° livello/ospedaliere di 4° livello scaccia i non morti come un personaggio di 8° livello. Si noti che anche i paladini utilizzano il proprio livello di classe -2 per determinare il livello di scacciare non morti, quindi un paladino di 6° livello/ospedaliere di 4° livello scaccia i non morti come un personaggio di 6° livello.

Rimuovere malattie (Mag): Un ospedaliere può usare *rimuovere malattie* come la capacità del paladino. Gli eventuali livelli di paladino del personaggio vengono aggiunti al livello di ospedaliere per questo scopo.

Talenti bonus: Ai livelli indicati, un ospedaliere può scegliere un talento bonus. I talenti vengono scelti dalla seguente lista: Ambidestria, Arma Focalizzata*, Arma Preferita*, Attacco Poderoso (Incalzare, Spinta Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato, Incalzare Potenziato), Colpo Senz'Armi Migliorato (Devviare Frece, Pugno Stordente), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi (Combattere con Due Armi Migliorato), Combattere in Sella (Tirare in Sella, Travolgere, Attacco in Sella, Carica Devastante), Competenza nelle Armi Esotiche, Critico Migliorato*, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria (Disarmare Migliorato, Sbilanciare Migliorato, Attacco Turbinante), Riflessi da Combattimento, Schivare (Mobilità, Attacco Rapido), Tiro Ravvicinato (Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro in Movimento).

I talenti che dipendono da altri talenti sono stati elencati tra parentesi dopo il relativo talento prerequisito. L'ospedaliere può selezionare i talenti contrassegnati

con un asterisco (*) più di una volta, ma ogni volta per un'arma diversa. L'ospedaliere deve comunque soddisfare tutti i requisiti necessari per scegliere un talento, compresi i punteggi di caratteristica e i bonus di attacco base minimi.

Importante: Questi talenti sono in aggiunta al talento che un personaggio di qualsiasi classe ottiene ogni tre livelli. L'ospedaliere non è limitato alla lista soprariportata quando deve scegliere i suoi normali talenti di personaggio.

Codice di condotta: Gli ospedalieri sono votati alla povertà, all'obbedienza e alla difesa di quanti sono sotto la loro protezione. Questo non significa che siano costretti a vivere una vita squallida e di miseria. Gli ospedalieri condividono le loro ricchezze tra loro e donano tutto ciò che avanza all'ordine. L'obbedienza non dipende dal rango sociale o dal carattere, bensì dalla posizione assegnata all'interno dell'ordine, e molto spesso cambia di situazione in situazione. Indipendentemente dai loro relativi ranghi, tutti gli ospedalieri sottostanno al capo della struttura quando si trovano sul campo. Gli ospedalieri devono essere pronti a sacrificare le proprie vite per proteggere i pellegrini o le strutture affidate alla loro cura, anche se non devono essere certo avventati nel farlo.

Nota per i multiclasse: Un paladino che diventa un ospedaliere può continuare ad avanzare di livello anche come paladino.

Ex-ospedalieri

Un ospedaliere che diventa caotico, che commette volontariamente un atto malvagio o che viola palesemente il codice di condotta, perde tutti i privilegi di classe e gli incantesimi e non può più avanzare di livello come ospedaliere. Recupera le sue capacità solo se riesce ad espiare le proprie violazioni (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 202 del *Manuale del Giocatore*).

Un ospedaliere può essere un personaggio multiclasse, ma deve sottostare a una restrizione particolare. Quando un ospedaliere acquisisce una nuova classe o nel caso in cui fosse già un multiclasse precedentemente, quando acquista un livello in un'altra classe che non sia quella di paladino, non può più acquisire nuovi livelli come ospedaliere, anche se ne conserverà le capacità fino ad allora guadagnate. Il sentiero di un ospedaliere, come quello di un paladino, esige un cuore costante. Una volta deviato da quel sentiero, è impossibile farvi ritorno.

PUGNO SACRO

I pugni sacri sono organizzazioni indipendenti che è possibile incontrare in quasi ogni tempio. I loro membri sono degli asceti che hanno convogliato tutta la loro magia divina dentro se stessi, portando i propri corpi e le proprie volontà fino all'armonia.

I pugni sacri hanno fatto voto di non usare mai armi e armature pesanti. Considerano il proprio corpo e la propria mente un dono della divinità, e credono che non sviluppare questi doni fino al massimo del potenziale sarebbe un peccato. Lanciare incantesimi non è considerato un disonore nei confronti loro o della loro divinità, purché il pugno sacro lancia incantesimi con un raggio di azione di contatto. I pugni sacri sono forti nelle fede, nella volontà e nel corpo. I chierici sono dei candidati eccellenti per entrare a far parte di un ordine dei pugni sacri. Anche i paladini possono entrare nelle loro fila, ma a volte è difficile per loro sottostare a tutte le rinunce che la nuova chiamata richiede. I guerrieri, i ladri, i bardi e perfino gli ex-monaci sono dei buoni candidati, purché siano dotati di livelli a sufficienza in una classe che conferisca loro degli incantesimi divini. I druidi spesso considerano utili le abilità di combattimento che la classe conferisce, come anche i maghi e gli stregoni dotati di qualche livello di chierico o di altre fonti di incantesimi divini.

I PNG pugni sacri sono vari e diversi tra loro quanto le fedi stesse. Normalmente viaggiano da soli, mettendo le proprie abilità a disposizione di coloro che necessitano protezione o assistenza. Un pugno sacro proveniente da un tempio di Pelor normalmente assiste chiunque richieda il suo aiuto, mentre un seguace di Erythnul interviene in aiuto solo di chi a sua volta può fornirgli qualcosa. I pugni sacri del tempio di Kord tendono ad essere eccellenti lottatori, umili nella vittoria e sportivi nella sconfitta. Tutti i pugni sacri sono alla continua ricerca di nuove sfide che consentano loro di sviluppare ulteriormente le loro doti di combattimento.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un pugno sacro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Talenti: Sensi Acuti, Riflessi da Combattimento, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini.

Abilità di classe

Le abilità di classe del pugno sacro (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Concentrazione (Cos), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Saltare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del pugno sacro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I pugni sacri hanno rinunciato all'uso delle armi e degli scudi. La

loro disciplina religiosa consente soltanto l'uso di armature leggere.

Codice di condotta: Un membro dell'ordine dei pugni sacri si rifiuta di utilizzare qualsiasi tipo di arma. Un pugno sacro che consapevolmente porta con sé un'arma o la utilizza perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe e non può più progredire nella classe del pugno sacro finché non compie espiazione per questa azione (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 202 del *Manuale del Giocatore*).

Incantesimi al giorno: Un pugno sacro è dotato della capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il pugno sacro deve avere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un pugno sacro con una Saggezza di 10 o inferiore non può lanciare incantesimi. Gli incantesimi bonus del pugno sacro sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello di incantesimo + il modificatore di Saggezza del pugno sacro. Quando il pugno sacro ha "x" incantesimi di un certo livello, non è in grado di lanciare incantesimi di quel livello. Quando invece ha 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello di esperienza, ottiene solo gli incantesimi bonus. Quindi, un pugno sacro privo di incantesimi bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare incantesimi di quel livello. La lista degli incantesimi del pugno sacro compare di seguito: un pugno sacro può scegliere liberamente quali incantesimi preparare da questa lista degli incantesimi. Un pugno sacro è in grado di preparare e lanciare incantesimi esattamente come un chierico (anche se non può sacrificare un incantesimo in cambio di un incantesimo di *cum*).

Dominio gratuito: Quando adotta la classe del pugno sacro, il personaggio sceglie un dominio dalla lista della sua divinità.

Combattere senz'armi (Str): Un pugno sacro è stato strenuamente addestrato nel combattimento senz'armi, per il quale gode ora di straordinari vantaggi. Un pugno sacro può effettuare attacchi con i pugni in alternanza, o perfino con gomiti, ginocchia e piedi. Non esiste un attacco con la mano secondaria per un pugno sacro che compie un attacco senz'armi. Il personaggio può scegliere se infliggere danni debilitanti o normali col suo attacco. Infligge inoltre più danni rispetto al normale, come riassunto nella tabella sottostante.

Livello	Taglia del pugno sacro	
	Piccola	Media o superiore
1°	1d4	1d6
5°	1d6	1d8
8°	1d8	1d10
10°	1d10	1d12

Raffica di colpi (Str): Il pugno sacro può attaccare con una raffica di colpi sacrificando parte dell'accuratezza. Quando lo fa ottiene un attacco extra ad ogni round al suo bonus di attacco base più alto, ma sia questo attacco che gli altri compiuti nel round subiscono una penalità di -2 ciascuno. Questa penalità ha durata di 1 round, quindi viene applicata anche a eventuali attacchi di opportunità che il pugno sacro potrebbe effettuare prima della sua azione successiva. Il pugno sacro deve

TABELLA 3-11: PUGNO SACRO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+2	+0	Raffica di colpi, dominio gratuito, pugni possenti	0	-	-	-
2°	+2	+3	+3	+0	Eludere, Incantesimi in Combattimento	1	-	-	-
3°	+3	+3	+3	+1	Schivare prodigioso (bonus Des alla CA)	1	0	-	-
4°	+4	+4	+4	+1	Schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi)	1	1	-	-
5°	+5	+4	+4	+1		1	1	0	-
6°	+6	+5	+5	+2	Vista cieca	1	1	1	-
7°	+7	+5	+5	+2	Fiamma sacra	2	1	1	0
8°	+8	+6	+6	+2	Colpi mirati	2	1	1	1
9°	+9	+6	+6	+3	Armatrice interiore	2	2	1	1
10°	+10	+7	+7	+3		2	2	2	1

usare un'azione di attacco completo (vedi pagina 124 del *Manuale del Giocatore*) per colpire con una raffica di colpi.

Pugni possenti (Sop): Un pugno sacro è in grado di ignorare certe resistenze ai danni. Al 1° livello i suoi colpi vengono considerati come se messi a segno da armi +1 allo scopo di calcolare la resistenza ai danni. Al 3° livello i suoi colpi vengono considerati armi +2. A partire dal 6° livello vengono considerati armi +3 e dal 9° in poi, armi +4. Questa capacità non cambia la probabilità di colpire del pugno sacro o i danni inferti col colpo.

Eludere (Str): Un pugno sacro può schivare ed evitare perfino gli attacchi magici o quelli insoliti con grande agilità. Se un pugno sacro effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infliggerebbe danni dimezzati nel caso di tiro salvezza effettuato con successo (come il soffio infuocato di un drago rosso o un incantesimo *palla di fuoco*), invece non subisce nessun danno. Eludere può essere usato solo se il pugno sacro indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Incantesimi in Combattimento (Str): Al 2° livello, un pugno sacro ottiene questo talento come talento bonus.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 3° livello, il pugno sacro ottiene la capacità di reagire al pericolo ancor prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero. Il pugno sacro mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne ha) anche quando viene colto alla sprovvista o viene colpito da un aggressore invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato).

Al 5° livello, il pugno sacro non può più essere attaccato ai fianchi, in quanto reagisce ad eventuali avversari su lati opposti proprio come farebbe con un singolo aggressore. Questa difesa impedisce ad altri personaggi di usare la loro capacità di attaccare ai fianchi con un attacco furtivo sul pugno sacro. Esiste un'unica eccezione: se un personaggio è superiore di almeno quattro livelli al pugno sacro, allora può attaccarlo ai fianchi (e quindi compiere un attacco furtivo, se è un ladro). Schivare prodigioso può essere usato solo se un pugno sacro indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Vista cieca: Questa capacità si acquisisce al 6° livello, e conferisce un udito finissimo, l'olfatto acuto e una estrema sensibilità alle vibrazioni che permettono al pugno sacro di muoversi e combattere bene come se

fosse dotato di vista normale. Le sue percezioni si estendono in un raggio di 9 metri. Invisibilità e oscurità diventano irrilevanti, sebbene gli esseri non corporei non vengano percepiti da questa capacità. I pugni sacri non hanno bisogno di prove di Osservare o Ascoltare per notare delle creature entro portata.

Fiamma sacra (Mag): Al 7° livello, un pugno sacro può usare un'azione standard per invocare fiamme sacre attorno alle sue mani e ai suoi piedi. Invece dei danni normali, un attacco andato a segno dotato di fiamme sacre infligge i danni che seguono: 1d6 + il modificatore di Saggezza se positivo + il livello di classe del pugno sacro. L'attacco ha un massimo possibile di 1d6 +15 danni. Almeno la metà dei danni sono danni da fuoco, il resto è energia sacra (e quindi non soggetta agli effetti di eventuali riduzioni ai danni da fuoco).

Un attacco dotato di *fiamma sacra* può venire combinato con una raffica di colpi.

Colpi mirati (Str): A partire dall'8° livello, un pugno sacro può sommare il suo modificatore di Saggezza positivo, sia ai tiri per colpire che ai tiri per i danni. Inoltre, ai fini di contrastare eventuali riduzioni dei danni, i suoi colpi senz'armi vengono considerati armi magiche con un bonus di potenziamento pari al suo bonus di Saggezza, un bonus che è cumulativo con quello dei colpi possenti. La mente, il corpo e la volontà del pugno sacro si fondono in un unico strumento.

Armatrice interiore (Str): Al 10° livello, la calma interiore di un pugno sacro è in grado di proteggerlo dalle minacce esterne. Il personaggio può invocare un bonus di concentrazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 a tutti i tiri salvezza e una resistenza agli incantesimi pari al suo livello di classe per un numero di round pari al suo modificatore di Saggezza. Se il modificatore di Saggezza è +0 o negativo, questa capacità non può essere utilizzata. Armatrice interiore può essere usata per un numero di volte al giorno pari al proprio livello di classe.

Lista di incantesimi del pugno sacro

I pugni sacri hanno accesso alle liste di incantesimi relative ai loro allineamenti. Gli incantesimi non sono "armi" per quanto concerne il codice di condotta dei pugni sacri. Questa lista esclude gli incantesimi disponibili solo come incantesimi di dominio. Tali incantesimi si rendono disponibili quando il pugno sacro è dotato di accesso al relativo dominio.

1° -arma magica^{**}, benedire l'acqua, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, cura ferite leggere^{*}, favore divino, infliggi ferite leggere^{*}, invisibilità ai non morti, maledire l'acqua^{*}, pietra magica^{**}, protezione da caos/male/bene/legge^{*}, santuario, scudo della fede, scudo entropico, sepoltura benedetta[†].

2° -aiuto, allineamento imperscrutabile, cura ferite moderate^{*}, forza straordinaria, infliggi ferite moderate^{*}, parlare con gli animali, presagio, resistere agli elementi, rintocco di morte, riposo inviolato, ristorare minore, ritarda veleno, rovi^{**†}, vigore.

3° -camminare sull'acqua, catena di occhi[†], cerchio magico contro caos/male/bene/legge^{*}, contagio^{*}, cura ferite gravi^{*}, epurare invisibilità, fiamma della fede[†], fiamma perenne, fondersi nella pietra, glifo di interdizione, infliggi ferite gravi^{*}, luce diurna, maledizione del bruto[†], occultare oggetto, oscurità profonda, parlare con i vegetali, protezione dagli elementi, protezione dall'energia negativa, respirare sott'acqua, rimuovi malattia^{*}, rimuovi maledizione^{*}, scagliare maledizione^{*}, scolpire pietra, spine^{**†}, veste magica.

4° -artigli della bestia[†], camminare nell'aria, cura ferite critiche^{*}, divinazione, infliggi ferite critiche^{*}, infondere capacità magiche, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, neutralizza veleno^{*}, potere divino, resistenza fisica incrollabile[†], ristorare, status, veleno^{*}.

* È il DM a decidere quale di questi incantesimi è più appropriato per l'organizzazione a cui appartiene il PG.

** Anche se tecnicamente è possibile lanciare questi incantesimi, un pugno sacro avventato rischia di infrangere la sua disciplina, con le azioni che ne conseguono.

† Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 4 di questo libro.

SACERDOTE-GUERRIERO

I sacerdoti-guerrieri sono chierici possenti e dotati di un grande senso pratico, che predicano la pace ma si preparano alla guerra. La loro volontà ferrea, la loro personalità magnetica e la loro devozione alla propria divinità prescelta ne fanno dei formidabili combattenti. I chierici possono diventare ottimi sacerdoti-guerrieri; i membri delle altre classi devono acquisire almeno un livello come chierico prima di poter diventare sacerdoti-guerrieri, a causa dei requisiti di dominio.

Molti PNG sacerdoti-guerrieri trascorrono il loro tempo a prepararsi alla guerra. Le loro attività principali sono l'addestramento al combattimento, la preghiera, l'addestramento assieme all'esercito del governo locale e lo studio della storia. I sacerdoti-guerrieri tendono ad acquisire le caratteristiche più estroverse della divinità a cui si sono votati. In tempo di pace è facile imbattersi in un sacerdote-guerriero intento a esplorare il terreno, e si dice che alcuni abbiano cambiato identità per poter agire come spie all'interno di nazioni nemiche. Raramente si danno all'avventura, e quando lo fanno, normalmente è per ottenere qualche artefatto o arma meravigliosa in grado di incrementare la loro potenza.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un sacerdote-guerriero, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Diplomazia: 5 gradi.

Percepire Inganni: 5 gradi.

Talenti: Incantesimi in Combattimento, Autorità.

Incantesimi: Accesso ad almeno uno dei seguenti domini: Distruzione, Forza, Guerra, Protezione. Se un personaggio è in grado di lanciare almeno un incantesimo appartenente a uno di questi domini, il requisito è soddisfatto.

Speciale: Capacità di incanalare energia positiva o negativa.

Abilità di classe

Le abilità di classe del sacerdote-guerriero (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (guerra) (Int), Diplomazia (Car), Nuotare (For), Percepire Inganni (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del sacerdote-guerriero.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sacerdoti-guerrieri sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, e nell'uso di tutte le armature e in tutti gli scudi.

Incantesimi: Un sacerdote-guerriero lancia incantesimi come un chierico (vedi la Tabella 3-6: "Chierico", pagina 30 del Manuale del Giocatore) e ha libero accesso alla lista degli incantesimi da chierico generici. I livelli di sacerdote-guerriero vengono sommati a quelli di chierico al fine di determinare gli incantesimi al giorno e i loro effetti.

Incantesimi al giorno: Un sacerdote-guerriero continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini. Quando un sacerdote-guerriero guadagna un nuovo livello pari come sacerdote-guerriero, guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di controllare o intimorire i non morti, rimuovere malattie più frequente e così via).

Ad esempio, un chierico di 8° livello/sacerdote-guerriero di 2° livello ottiene i suoi incantesimi divini al giorno come se fosse un chierico di 9° livello. Quando acquisisce un nuovo livello come sacerdote-guerriero, diventando così un chierico di 8° livello/sacerdote-guerriero di 3° livello, il suo numero di incantesimi divini al giorno non cambia; ma quando acquisisce un ulteriore livello di sacerdote-guerriero, passando al 4°, ottiene i suoi incantesimi divini al giorno come se fosse passato al 10° livello di chierico.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un sacerdote-guerriero, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello pari di sacerdote-guerriero prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Dominio di prestigio: Un sacerdote-guerriero ot-



tiene l'accesso al dominio di prestigio della Gloria (se incanala energia positiva) o della Dominazione (se incanala energia negativa). Al 4° livello un sacerdote-guerriero ottiene l'accesso anche al dominio della Divinazione.

Scacciare o intimorire non morti (Sop): I livelli di sacerdote-guerriero contano come livelli di chierico o di paladino al fine di determinare i tentativi giornalieri di scacciare o intimorire i non morti.

Rincuorare: (Str) Se un sacerdote-guerriero non è sotto l'influenza di un effetto di paura, può usare questa capacità come azione standard. I suoi alleati nel raggio di 18 metri che stanno subendo l'influenza di un effetto di paura e che sono in grado di udire il sacerdote-guerriero ottengono immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà alla CD dell'effetto di paura, con un bonus al morale di +1 per ogni livello di sacerdote-guerriero.

Infiammare (Str): Pronunciando un discorso appassionato per almeno 5 minuti prima di una battaglia, il sacerdote-guerriero conferisce a coloro che lo ascoltano un bonus al morale ai tiri salvezza contro gli effetti di charme o di paura. Il bonus è di +2 al 2° livello di sacerdote-guerriero e aumenta di +2 ad ogni livello pari successivo (+4 al 4° livello, +6 al 6° livello e così via). Questo effetto dura per 5 minuti dopo che il discorso è terminato, più 1 minuto per livello di sacerdote-guerriero. Anche il sacerdote stesso usufruisce del bonus.

Cerchio di guarigione (Mag): Una volta al giorno, il sacerdote-guerriero può usare *cerchio di guarigione* (come l'incantesimo).

Banchetto degli eroi (Mag): Una volta al giorno, il sacerdote-guerriero può usare *banchetto degli eroi* (come l'incantesimo).

Aura di paura (Sop): Una volta al giorno, il sacerdote-

TABELLA 3-12: SACERDOTE-GUERRIERO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	Dominio di prestigio, rincuorare	-
2°	+2	+3	+0	+0	Infiammare	+1 livello alla classe esistente
3°	+3	+3	+1	+1	Cerchio di guarigione	-
4°	+4	+4	+1	+1	Dominio di prestigio	+1 livello alla classe esistente
5°	+5	+4	+1	+1	Banchetto degli eroi	-
6°	+6	+5	+2	+2	Aura di paura	+1 livello alla classe esistente
7°	+7	+5	+2	+2	Velocità di massa	-
8°	+8	+6	+2	+2	Guarigione di massa	+1 livello alla classe esistente
9°	+9	+6	+3	+3	Aura di paura (x2)	-
10°	+10	+7	+3	+3	Nemico implacabile	+1 livello alla classe esistente

guerriero può emanare un'aura di paura che si estende per un raggio di 6 metri e ha una durata di 1 round per ogni livello di sacerdote-guerriero. Gli avversari devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di sacerdote-guerriero + bonus di Carisma), altrimenti subiranno gli effetti di un incantesimo paura.

Velocità di massa (Mag): Una volta al giorno, il sacerdote-guerriero può usare *velocità di massa* (come l'incantesimo).

Guarigione di massa (Mag): Una volta al giorno, il sacerdote-guerriero può usare *guarigione di massa* (come l'incantesimo).

Nemico implacabile (Mag): Al 10° livello, il sacerdote-guerriero è in grado di incanalare energia positiva a sufficienza verso i suoi alleati entro un raggio di 30 metri grazie alla quale essi continueranno a combattere anche dopo aver subito delle ferite mortali. Usare questa capacità è un'azione equivalente al movimento e necessita di concentrazione. Quando viene usata, gli alleati entro il raggio di azione che subiscono danni sufficienti a diventare incapaci o morenti ignorano gli effetti del danno e continuano a combattere. La morte sopraggiunge immediatamente una volta raggiunti i -20 punti ferita. Quando la capacità si esaurisce, sia perché il sacerdote-guerriero interrompe la concentrazione, fallisce una prova di Concentrazione, diventa incapace o peggio, allora il pieno effetto dei danni subiti viene applicato immediatamente.

Nota per i multiclasse: I personaggi sacerdoti-guerrieri che acquisiscono livelli al di fuori della classe di sacerdote-guerriero devono compiere un atto di espiazione (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 202 del *Manuale del Giocatore*) prima di poter acquisire nuovi livelli come sacerdote-guerriero.

SACRO LIBERATORE

Il sacro liberatore è un guerriero benedetto dagli dei, relativamente simile al paladino, dedito alla sconfitta della tirannia ovunque questa si manifesti. Questi campioni della libertà e dell'uguaglianza hanno una volontà ferrea, una mente indipendente e un'incrollabile virtù. Rivolgono tutti i loro sforzi contro le società legali malvagie (dittature e plutocrazie), gli sfruttatori e i mercanti di schiavi, i governi potenti e corrotti, pur sapendo che una tirannia può manifestarsi anche in uno stato di anarchia (quando un individuo forte potrebbe imporre la propria volontà alla gente più debole di lui).

La classe di prestigio del sacro liberatore, se si eccettuano i monaci, attrae personaggi di tutti i tipi. I guerrieri e i ranger caotici buoni sono ottimi sacri liberatori di natura, e possono in questo modo aumentare le proprie già significative abilità di combattimento per mezzo dei poteri di questa classe di prestigio. Anche molti chierici scelgono la via del sacro liberatore, in modo particolare i chierici caotici di Pelor e alcuni chierici di Kord. La classe in questione viene spesso scelta dai ladri che desiderano mettere la propria spada e la propria furtività al servizio della libertà.

I PNG sacri liberatori sono in genere dei solitari, anche se potrebbero decidere di unirsi per formare una forza ribelle all'interno di una nazione tirannica. Spesso dispongono di potenti alleati celestiali (dagli

animali celestiali ai ghaele eladrin) che li aiutano nella loro causa, ma tendono comunque a organizzarsi in una rete di individui indipendenti invece che in una struttura rigida. Allo stesso modo in cui non accettano ordini da nessuno, odiano darli agli altri, e preferiscono formare alleanze o stringere amicizie invece di manipolare sgherri e servitori.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un sacro liberatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Caotico buono.

Bonus di attacco base: +5.

Diplomazia: 5 gradi.

Talenti: Volontà di Ferro.

Abilità di classe

Le abilità di classe del sacro liberatore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percepire Inganni (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del sacro liberatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un sacro liberatore è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno: Un sacro liberatore ha la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il sacro liberatore deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un sacro liberatore con un punteggio di Saggezza di 10 o inferiore non è in grado di lanciare incantesimi. Gli incantesimi bonus dei sacri liberatori si basano sulla Saggezza, e i tiri salvezza di questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del sacro liberatore. Quando il sacro liberatore ha 0 incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus (un sacro liberatore privo di incantesimi bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare un incantesimo di quel livello). La lista degli incantesimi del sacro liberatore è riportata più sotto. Un sacro liberatore ha libero accesso a tutti gli incantesimi della lista e può scegliere liberamente quali preparare proprio come un chierico. Un sacro liberatore è in grado di preparare e lanciare incantesimi esattamente come un chierico (anche se non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*).

Individuazione del male (Mag): Il sacro liberatore è in grado di individuare il male come una capacità magica a volontà. Questa capacità duplica gli effetti dell'incantesimo *individuazione del male*.

Resistenza all'ammaliamento (Sop): I sacri liberatori ottengono un bonus al morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento.



Grazia divina (Sop): Un sacro liberatore di 2° livello o superiore applica il suo modificatore di Carisma (se è positivo) a tutti i tiri salvezza.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, un sacro liberatore di 2° livello o superiore può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. In questo modo aggiunge il suo modificatore di Carisma (se positivo) al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni livello di classe. Ad esempio, un sacro liberatore di 9° livello armato con una spada lunga infliggerebbe 1d8+9 danni, più qualunque bonus addizionale dovuto ad un alto punteggio di Forza o ad eventuali effetti magici. Se un sacro liberatore punisce accidentalmente un creatura non malvagia, la capacità magica non ha effetto, ma per quel giorno si considera a tutti gli effetti sprecata. Punire il male è una capacità soprannaturale.

Scacciare non morti (Sop): Quando un sacro liberatore raggiunge il 3° livello, guadagna la capacità di scacciare i non morti. È in grado di scacciare i non morti come un chierico di due livelli inferiore.

Immune a charme e compulsione (Str): A partire dal 3° livello, il sacro liberatore guadagna l'immunità a tutti gli effetti di charme e compulsione. La sua mente è solo sua, e nessuna creatura è in grado di controllare i suoi pensieri o le sue azioni.

Liberazione (Sop): Se un sacro liberatore di 7° livello o superiore trascorre almeno 5 minuti conversando con un personaggio sotto l'effetto di uno charme o di una compulsione, può aiutarlo a liberarsi dell'incantamento. Con un'azione di round completo, il sacro liberatore può toccare il personaggio sotto l'effetto dell'incantesimo (effettuando un tiro per colpire di contatto in mischia, se necessario) e invocare il suo potere divino interiore. Il personaggio toccato può a questo punto effettuare immediatamente un altro tiro salvezza, usando il proprio bonus e aggiungendo il modificatore di Carisma del sacro liberatore. Se il risultato è pari o superiore alla CD del tiro salvezza originale, il personaggio viene liberato dall'effetto dello charme o della compulsione.

Codice di condotta: I sacri liberatori devono essere necessariamente di allineamento caotico buono, e perdono tutte le proprie capacità di classe se commettono volontariamente un atto malvagio. In linea con il loro allineamento, i sacri liberatori non hanno altri codici comportamentali.

Lista di incantesimi del sacro liberatore

I sacri liberatori possono scegliere i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° -arma magica, benedire un'arma, benedizione, contrastare elementi, cura ferite leggere, favore divino, individuazione dei non morti, individuazione del veleno, resistenza, rimuovi paura, virtù.

2° -aiuto, calmare emozioni, cura ferite moderate, forza straordinaria, resistere agli elementi, rimuovi paralisi, ritarda veleno, scudo su altri.

3° -arma magica superiore, cerchio magico contro il male, cura ferite gravi, dissolvi magie, preghiera, rimuovi maledizione, rivela bugie.

4° -cura ferite critiche, dissolvi il male, interdizione alla morte, libertà di movimento, neutralizza veleno, spada sacra.

Ex-paladini liberatori

Non è raro che i paladini finiscano per allontanarsi dalla via della legge nella loro ricerca del bene, e diventino dei sacri liberatori. Nella maggior parte dei casi, gli ex-

TABELLA 3-13: SACRO LIBERATORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Individuazione del male, resistenza all'ammaliamento	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+3	Grazia divina, punire il male	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+3	Scacciare non morti, immune a charme e compulsione	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+4		1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+4	Compagno celestiale	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+5		1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+5	Liberazione	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+6		2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+6		2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+7		2	2	2	1

paladini che scelgono la classe del sacro liberatore non riguadagnano nessuna delle capacità da paladino che hanno perduto. Tuttavia, almeno nel caso di punire il male e scacciare i non morti, i precedenti livelli da paladino contribuiscono alle capacità della sua nuova classe. Entrambe queste capacità funzionano ad un livello pari ai livelli del paladino sommati a quelli del sacro liberatore. Quindi, la capacità di punire il male del paladino infligge danni extra pari ai suoi livelli combinati, e il personaggio scaccia i non morti usando i livelli sommati come base di partenza.

Compagno celestiale

Una volta raggiunto o superato il 5° livello, un sacro liberatore può chiamare a sé un gatto, cane, aquila, falco, cavallo, gufo, pony o lupo celestiali come compagno (vedi Appendice 1 del *Manuale dei Mostri* per le statistiche di base di queste creature e Appendice 3 per l'archetipo del celestiale). Questa creatura può agire volontariamente come guardiano (nel caso di un falco), come aiutante (un gatto) o cavalcatura (un cavallo). Il compagno del sacro liberatore guadagna DV e capacità speciali in base al livello del personaggio.

Il sacro liberatore può avere un solo compagno celestiale alla volta. Se il suo compagno morisse, potrebbe chiamarne un altro il giorno seguente. Il nuovo compagno celestiale sarà in possesso di tutte le capacità in base al livello attuale del sacro liberatore.

TABELLA 3-14: COMPAGNO CELESTIALE

Livello del personaggio	Dadi Vita bonus	Armatura naturale	Modificatore di For	Int	Speciale
12 o meno	+2	+1	+1	6	Eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, condividere tiri salvezza
13-15	+4	+3	+2	7	Parlare con il sacro liberatore
16-18	+6	+5	+3	8	Legame di sangue
19-20	+8	+7	+4	9	Resistenza agli incantesimi

Livello del personaggio: Il livello del personaggio del sacro liberatore (il totale dei livelli nelle sue varie classi).

Dadi Vita bonus: Questi dadi vita sono d8 extra, ognuno dei quali ottiene un modificatore di Costituzione, come normale. I Dadi Vita extra migliorano anche il bonus di attacco base del compagno e i bonus ai tiri salvezza base, come normale.

Armatura naturale: Questo è un bonus all'armatura naturale del compagno celestiale.

Modificatore di For: Questo numero viene aggiunto al punteggio di Forza del compagno celestiale.

Int: Il punteggio di Intelligenza del compagno celestiale (è a tutti gli effetti più intelligente della media della sua razza).

Eludere migliorato (Str): Se il compagno celestiale viene fatto oggetto di un attacco che consente un tiro salvezza sui Riflessi per danni dimezzati, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza e solo danni dimezzati se lo fallisce.

Condividere incantesimi: Il sacro liberatore, a sua scelta,

può far sì che gli incantesimi lanciati su se stesso abbiano effetto anche sul suo compagno. Il compagno deve trovarsi entro 1,5 metri. Se l'incantesimo ha una durata diversa da quella istantanea, l'incantesimo cessa di avere effetto sul compagno nel momento in cui si allontana più di 1,5 metri e non ha più effetto su di lui nemmeno se rientra a meno di 1,5 metri dal sacro liberatore prima del termine della durata dell'incantesimo. Inoltre il sacro liberatore può lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "Incantatore" sul compagno (come un incantesimo di contatto a distanza) invece che su se stesso. Il sacro liberatore e il suo compagno possono condividere gli incantesimi anche se normalmente gli incantesimi non avrebbero effetto sulle creature della specie a cui il compagno appartiene (bestie magiche).

Legame empatico (Sop): Il sacro liberatore è dotato di un legame empatico col suo compagno fino a 1,6 km di distanza. Il sacro liberatore non può vedere attraverso gli occhi del compagno, ma può comunicare con lui telepaticamente. Anche i compagni più intelligenti vedono comunque il mondo in maniera diversa dagli esseri umani, quindi le interpretazioni errate sono sempre possibili.

Tramite il legame empatico tra il compagno e il sacro liberatore, il sacro liberatore ha la stessa connessione ad un luogo o ad un oggetto di cui gode il compagno.

Condividere tiri salvezza: Il compagno usa il suo tiro salvezza base oppure quello del sacro liberatore, in base a quale sia il più alto.

Parlare col sacro liberatore: Il sacro liberatore e il compagno possono comunicare verbalmente come se usassero un linguaggio comune. Le altre creature non possono capire quanto i due si dicono senza aiuti di natura magica.

Legame di sangue: Il compagno ottiene un bonus di +2 a tutti gli attacchi, le prove e i tiri salvezza se vede che il sacro liberatore è minacciato o subisce dei danni. Questo bonus dura fin quando la minaccia rimane immediata e apparente.

Resistenza agli incantesimi: La resistenza agli incantesimi del compagno è pari al livello del sacro liberatore +5. Per influenzare il compagno con un incantesimo, un incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) almeno pari alla resistenza agli incantesimi del compagno.

TEMPLARE

I templari, votati alla protezione e alla difesa di un luogo sacro, sono guerrieri benedetti dalle proprie divinità con grandi doti di combattimento e una forte resistenza fisica. Un templare in battaglia impugna sempre l'arma preferita della divinità e combatte i nemici della sua fede senza esitazione e senza farsi domande. Oltre alla difesa del tempio, un templare può ricevere anche altri tipi di incarichi, come ad esempio la conduzione di una campagna mirata ad attaccare i nemici del tempio sul loro territorio.

Nelle fila dei templari possono entrare fedeli di tutte le professioni; i chierici e i paladini sono, ovviamente, i più frequenti. Alcuni templi (come ad esempio quelli di Boccob e di Wee Jas) accolgono volentieri i maghi e gli stregoni che si dimostrano intenzionati a diventare templari, riconoscendo a questi personaggi un grande valore nella capacità di fare uso di magie arcane unita-

mente all'addestramento templare nelle arti marziali. Analogamente, i templi di Olidammara vengono spesso sorvegliati da ladri/templari che uniscono le loro tattiche di combattimento alle loro capacità di attacco furtivo. I ranger/templari servono nei templi di Ehlonna e di Obad-Hai, mentre i barbari/templari sono frequenti nei templi di Kord e Erythnul. Solo i monaci, che sono dotati di un loro personale addestramento da combattimento, scelgono assai raramente la classe di templare.

I PNG templari di solito vivono in chiostri interni al tempio o in alloggi adiacenti ad esso.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un templare, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Conoscenze (religioni): 8 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica, Arma Focalizzata (con l'arma preferita della divinità).

Abilità di classe

Le abilità di classe del templare (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Nuotare (For), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della classe di prestigio del templare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I templari sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso di tutte le armature e negli scudi.

Ardore (Sop): La benedizione speciale di un templare gli permette di respingere quegli effetti magici che normalmente gli sarebbero nocivi. Se un

templare supera un tiro salvezza sulla Tempra o sulla Volontà che normalmente ridurrebbe l'effetto dell'incantesimo, finisce per non subire nessun tipo di effetto da quell'incantesimo. Solo quegli incantesimi che alla voce tiro salvezza riportano "Volontà parziale",



TABELLA 3-15: TEMPLARE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Ardore, Specializzazione in un'Arma	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+3	Punire 1 volta al giorno	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+3	Riduzione del danno 1/-	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+4	Talento bonus	1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+4		1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+5	Riduzione del danno 2/-	1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+5	Punire 2 volte al giorno	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+6	Talento bonus	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+6	Riduzione del danno 3/-	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+7		2	2	2	1

"Tempra dimezza", o voci simili possono essere negati utilizzando questa capacità.

Specializzazione in un'Arma: Un templare ottiene il talento Specializzazione in un'Arma con l'arma preferita della sua divinità.

Incantesimi al giorno: Un templare ha la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il templare deve avere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un templare con Saggezza 10 o inferiore non è in grado di lanciare incantesimi. Gli incantesimi bonus del templare sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del templare. Quando il templare ha 0 incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus (un templare privo di incantesimi bonus per quel livello non è ancora in grado di lanciare un incantesimo di quel livello). La lista degli incantesimi del templare è riportata più sotto. Un templare ha libero accesso a tutti gli incantesimi della lista e può scegliere liberamente quali preparare proprio come un chierico. Un templare è in grado di preparare e lanciare incantesimi esattamente come un chierico (anche se non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*).

Punire (Sop): Una volta al giorno, un templare di 2° livello o superiore può compiere un unico attacco in mischia con un bonus di attacco +4 e un bonus ai danni pari al suo livello di templare (se l'attacco va a segno). Il templare deve dichiarare l'intento di punire prima di effettuare l'attacco. Al 7° livello, il templare può compiere l'attacco per punire due volte al giorno.

Se il templare è già dotato della capacità di punire il male o un'altra capacità di punire (nel caso sia un paladino o un chierico con accesso al dominio della Distruzione), può usare questa capacità una volta in più al giorno (due volte in più al 7° livello). Il bonus di attacco non aumenta, ma il bonus ai danni viene calcolato sul livello combinato del personaggio (i suoi livelli di templare sommati a quelli di chierico o di paladino).

Riduzione del danno (Str): A partire dal 3° livello,

i templari acquistano la capacità di assorbire parte delle ferite inferte da ogni colpo o attacco subito. Ogni volta che il templare subisce dei danni, questi danni vengono ridotti di 1. Al 6° livello la riduzione del danno diventa di 2 e al 9° livello, di 3.

Talento bonus: Al 4° livello e di nuovo all'8° livello il templare ottiene un talento bonus. Questi talenti bonus devono essere scelti dalla lista seguente: Ambidestria, Arma Focalizzata*, Arma Preferita*, Attacco Poderoso (Incalzare, Spinta Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato, Incalzare Potenziato), Colpo Senz'Armi Migliorato (Devviare Frecce, Pugno Stordente), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi (Combattere con Due Armi Migliorato), Combattere in Sella (Tirare in Sella, Travolgere, Attacco in Sella, Carica Devastante), Competenza nelle Armi Esotiche*, Critico Migliorato*, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria (Disarmare Migliorato, Sbilanciare Migliorato, Attacco Turbinante), Riflessi da Combattimento, Schivare (Mobilità, Attacco Rapido), Tiro Ravvicinato, (Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro in Movimento).

I talenti che dipendono da altri talenti sono stati elencati tra parentesi dopo il relativo talento prerequisito. Il personaggio può selezionare i talenti contrassegnati con un asterisco (*) più di una volta, ma ogni volta per un'arma diversa. Il personaggio deve comunque soddisfare tutti i requisiti necessari per scegliere un talento, compresi i punteggi di caratteristica e i bonus di attacco base minimi.

Lista di incantesimi del templare

I templari scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° -arma magica, benedizione, cavalcatura, comando, favore divino, incuti paura, scudo della fede, scudo entropico.

2° -aiuto, arma spirituale, blocca persone, calmare emozioni, estasiare, forza straordinaria, scudo su altri, vigore.

3° -cecità/sordità, dissolvi magie, epurare invisibilità, luce diurna, luce incandescente, preghiera, protezione dall'energia negativa, veste magica.

4° -arma magica superiore, libertà di movimento, potere divino, status.

CAPITOLO 4: MAGIA DIVINA

Un giovane chierico può fornire acqua a sufficienza per riempire il pozzo del luogo (*creare acqua*) e può fare in modo che nulla rimanga rotto per molto tempo (*riparare*). Con un poco di esperienza, un chierico può essere il miglior riparaturutto che ci sia (*rendere integro*) ed è anche un magistrato quasi perfetto (*zona di verità*).

Un chierico al culmine della carriera dovrebbe poter assicurare che una piccola città sia completamente libera da cecità, sordità, o malattia (*rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia*). Dovrebbe anche essere il miglior scarpellino o scultore (*sculpire pietra*), saper trovare oggetti perduti (*localizza oggetto*) e fornire cibo (*creare cibo e acqua*). E nel caso che *zona di verità* non sia sufficiente per localizzare un assassino, il chierico può sempre chiedere informazioni alla vittima (*parlare con i morti*). Può anche rivolgersi alle piantagioni (*parlare con i vegetali*).

Un chierico esperto governa il tempio ed è vitale per l'esistenza della comunità circostante. Nessuno può mentirgli (*rivela bugie*). Predice il futuro (*divinazione*), parla con chiunque (*linguaggi*), rimuove gli effetti di qualsiasi creatura nociva (*neutralizza veleno, ristorare*), e assicura che perfino una siccità non possa ridurre la scorta d'acqua (*controllare acqua*).

Gli incantesimi divini sono la manifestazione più completa del favore e del potere di una divinità nel mondo. I chierici e i paladini usano i loro incantesimi non per raggiungere i loro fini, ma per aiutare gli scopi e le intenzioni della divinità. Per questa ragione, l'incantesimo lanciato da un chierico o da un paladino riflette qualcosa della natura della sua divinità, più di quanto l'incantesimo di un mago rifletta qualcosa del mago o delle sue credenze.

Questo capitolo contiene più di cinquanta nuovi incantesimi per chierici e paladini. (Alcuni sono disponibili anche per altri incantatori). Molti di questi incantesimi ricadono in nuovi domini: domini di prestigio disponibili a personaggi che progrediscono in una classe di prestigio.

NUOVI INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi di 1° livello da chierico

Sepoltura benedetta: Impedisce che un cadavere possa risorgere come non morto.

Incantesimi di 2° livello da chierico

Fiamma divina: Interdice l'area alle creature del freddo.

Rovi: Arma contundente in legno, attacco +1, danni +1 per livello (max +10).

Spruzzo tagliente: Cono di goccioline, danni 1d6 e +1 per livello (max +5).

Zefiro divino: Interdice l'area alle creature del fuoco.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Acqua dolce: Crea un pozzo d'acqua fresca fino a 30 m di profondità.

Catena di occhi: Sensore per scrutare passato da un soggetto all'altro per contatto.

Fiamma della fede: Un'arma normale o perfetta diventa temporaneamente un'arma a esplosione di fiamme.

Getto di spade: Come spruzzo tagliente, ma 1d8 e max +10.

Legame telepatico inferiore: Legame con un soggetto entro 9 m per 10 minuti per livello.

Maledizione del bruto: Fino a +1 per livello a For, Des o Cos, sia Int che Car abbassati dello stesso valore.

Maschera della bestia: Animali e bestie pensano che il soggetto sia uno di loro.

Mira benedetta: Gli alleati ricevono un bonus al morale di +2 agli attacchi a distanza.

Reticolo di rovi: Come intralciare, ma le spine infliggono danni a ogni round.

Spine: Come rovi, ma +2 all'attacco, e dura più a lungo.

Incantesimi di 4° livello da chierico

Arma della divinità: +1 al tiro per colpire e per i danni di un'arma, più una capacità speciale.

Artigli della bestia: Le mani diventano armi taglienti (1d6).

Castigare: Assorda o danneggia i nemici, in base al loro allineamento.

Occhio del tempo atmosferico: Predice le variazioni climatiche naturali per una settimana.

Predatore: Evoca un uccello da preda incorporeo che combatte a comando.

Recitazione: Gli alleati guadagnano +2 o +3 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, e i nemici subiscono un -2.

Resistenza fisica incrollabile: Bonus di +4 contro debolezza o stanchezza, bonus di resistenza fisica.

Incantesimi di 5° livello da chierico

Agilità divina: Il soggetto guadagna un bonus ai tiri salvezza sui Riflessi, Des 18, e Attacco Rapido.

Cuore d'orso: Un alleato per livello ottiene +4 alla Forza e +1d4 per livello punti ferita.

Inaridire: Infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale, o inaridisce in un'emanazione di 30 m.

Incantesimi di 7° livello da chierico

Giusta ira dei fedeli: Come aiuto entro 9 m, i seguaci della divinità sono avvantaggiati.

Onda di fanghiglia: Crea un'emanazione di 4,5 m di fanghiglia verde.

Incantesimi di 8° livello da chierico

Catena di caos: Crea un'epidemia di demenza trasmessa per contatto.

Ragno mentale: Origlia i pensieri di altre creature fino a un numero di otto.

NUOVI INCANTESIMI DA PALADINO

Incantesimi di 1° livello da paladino

Sacrificio divino: Sacrifica punti ferita per un bonus ai danni.

Incantesimi di 2° livello da paladino

Maledizione del bruto: Fino a +1 per livello a For, Des o Cos, sia Int che Car abbassati dello stesso valore.

Mira benedetta: Gli alleati ricevono un bonus al morale di +2 agli attacchi a distanza.

Zelo: Conferisce +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità, permette di muoversi fra i nemici.

Incantesimi di 4° livello da paladino

Arma della divinità: +1 al tiro per colpire e per i danni di un'arma, più una capacità speciale.

Aspetto della divinità inferiore: La forma dell'incantatore diventa più simile a quella della divinità.

NUOVI INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi di 2° livello da druido

Acqua dolce: Crea un pozzo d'acqua fresca fino a 30 m di profondità.

Maschera della bestia: Animali e bestie pensano che il soggetto sia uno di loro.

Reticolo di rovi: Come *intralciare*, ma le spine infliggono danni a ogni round.

Rovi: Arma contundente in legno, attacco +1, danni +1 per livello (max +10).

Incantesimi di 3° livello da druido

Artigli della bestia: Le mani diventano armi taglienti (1d6).

Occhio del tempo atmosferico: Predice le variazioni climatiche naturali per una settimana.

Predatore: Evoca un uccello da preda incorporeo che combatte a comando.

Spine: Come *rovi*, ma +2 all'attacco, e dura più a lungo.

Incantesimi di 4° livello da druido

Catena di occhi: Sensore per scrutare passato da un soggetto all'altro per contatto.

Cuore d'orso: Un alleato per livello ottiene +4 alla Forza e +1d4 per livello punti ferita.

Inaridire: Infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale, o inaridisce in un'emanazione di 30 m.

Incantesimi di 7° livello da druido

Onda di fanghiglia: Crea un'emanazione di 4,5 m di fanghiglia verde.

NUOVI INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi di 2° livello da ranger

Reticolo di rovi: Come *intralciare*, ma le spine infliggono danni a ogni round.

DOMINI DI PRESTIGIO

Diverse classi di prestigio descritte nel Capitolo 3 permettono a un membro di quella classe di selezionare un terzo dominio, che accorda un ulteriore potere concesso

e offre un'opzione di incantesimo in più che il personaggio può scegliere come incantesimo di dominio. Questo dominio può essere uno dei domini standard disponibili per i chierici della divinità patrona del personaggio, o può essere uno dei domini di prestigio descritti di seguito. Questi domini sono disponibili solo per i personaggi che entrano in una classe di prestigio che permette di scegliere un terzo dominio; non sono disponibili per i personaggi appena creati.

Se un non chierico assume una classe di prestigio che permette l'accesso a un dominio di prestigio, il personaggio generalmente ottiene l'accesso al dominio. Può usare il potere concesso normalmente offerto dal dominio. Se è un incantatore divino (paladino, ranger o druido), ogni giorno può lanciare un incantesimo extra di ogni livello di incantesimo a cui ha accesso normalmente, che deve essere l'incantesimo dal dominio di prestigio per quel livello. Se è un incantatore arcano (mago, stregone o bardo), gli incantesimi del dominio sono aggiunti ai suoi incantesimi conosciuti: scritti in un libro degli incantesimi del mago, o aggiunti alla lista degli incantesimi conosciuti di uno stregone o bardo, in aggiunta al normale numero del personaggio.

Per esempio, se Joan, una paladina di 14° livello, guadagnasse un livello nella classe di prestigio dell'esorcista sacro, dovrebbe guadagnare anche il potere concesso del dominio dell'Esorcismo, che le permette di costringere gli spiriti fuori dai corpi posseduti. Avrebbe la capacità di incantatore di un paladino di 15° livello (dato che la classe di prestigio dell'esorcista sacro aggiunge un livello alla capacità di incantatore del personaggio) e guadagnerebbe anche un incantesimo di dominio di ogni livello al giorno. Potrebbe così lanciare due incantesimi da paladino di 1° livello, più un aggiuntivo *protezione dal male*, un incantesimo da paladino di 2° livello, più *cerchio magico contro il male*, un incantesimo da paladino di 3° livello, più *rimuovi maledizione*, un incantesimo da paladino di 4° livello più *congedo*. (Potrebbe anche aggiungere il suo modificatore di Carisma al numero di incantesimi da paladino che può lanciare ogni giorno).

Se Delliva, una chierica di 8° livello, assume la classe di prestigio dell'esorcista sacro e ottiene l'accesso al dominio di prestigio dell'Esorcismo, il potere concesso del dominio le dà la capacità di costringere gli spiriti fuori dai corpi posseduti. Può scegliere gli incantesimi nel dominio dell'Esorcismo per i suoi incantesimi di dominio in un dato giorno. Il numero di incantesimi che può lanciare per giorno non aumenta, perché è una chierica.

Se Kharid, uno stregone di 10° livello, guadagnasse un livello nella classe di prestigio di esorcista sacro, otterrebbe anche il potere concesso del dominio dell'Esorcismo, che gli permette di costringere gli spiriti fuori dai corpi posseduti. Avrebbe la capacità di incantatore di uno stregone di 11° livello, quindi potrebbe lanciare sei incantesimi al giorno di livello da 0 a 4°, più quattro incantesimi di 5° livello (in aggiunta ai suoi incantesimi bonus per il suo alto punteggio di Carisma). Gli incantesimi di dominio dell'Esorcismo dei livelli da 1° a 5° verrebbero aggiunti ai suoi incantesimi conosciuti, in modo che lui si troverebbe a conoscere un totale di nove incantesimi di livello 0, sei di 1° livello (incluso *protezione dal male*), sei di 2° livello (incluso *cerchio magico contro il male*), cinque di 3° livello (incluso *rimuovi*

maledizione), quattro di 4° livello (incluso *congedo*) e tre di 5° livello (incluso *dissolvi il male*). Di conseguenza, potrebbe lanciare *congedo* sia come incantesimo di 4° livello (come incantesimo del suo dominio) che come incantesimo di 5° livello (come un normale incantesimo da stregone).

Nota: Gli incantesimi indicati con una croce (†) nelle seguenti liste di incantesimi di dominio sono nuovi incantesimi descritti in questo libro.

Dominio di prestigio dell'Ammaestramento

Divinità: Ehlonna, Obad-Hai.

Potere concesso: *Parlare con gli animali* una volta al giorno per livello come l'incantesimo. Questa è una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio dell'Ammaestramento

1. **Amicizia con gli animali:** L'incantatore ottiene compagni animali permanenti.
2. **Maschera della bestia†:** Animali e bestie pensano che il soggetto sia uno di loro.
3. **Trance animale:** Affascina 2d6 DV di animali.
4. **Cuore d'orso†:** Un alleato per livello ottiene +4 alla Forza e +1d4 per livello punti ferita.
5. **Crescita animale:** Un animale per ogni due livelli raddoppia in dimensioni.
6. **Evoca alleato naturale III:** Richiama creature che combattono per l'incantatore.
7. **Forme animali:** Un alleato per livello viene *metamorfizzato* nell'animale scelto.
8. **Evoca alleato naturale IV:** Richiama creature che combattono per l'incantatore.
9. **Trasformazione:** L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

Dominio di prestigio della Celerità

Divinità: Fharlanghn, Olidammara.

Potere concesso: Bonus di potenziamento +2 alla Destrezza, velocità aumentata di +3 m se in armatura leggera, bonus di potenziamento +2 all'iniziativa. Queste sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio della Celerità

1. **Sfocatura:** Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte.
2. **Grazia felina:** Il soggetto ottiene 1d4+1 Des per 1 ora per livello.
3. **Camminare nell'aria:** Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).
4. **Velocità:** Azione parziale extra e +4 alla CA.
5. **Traslazione arborea:** L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante.
6. **Camminare nel vento:** L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente.

7. **Velocità di massa:** Funziona come *velocità* ma influenza un soggetto per livello.

8. **Intermittenza:** L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 round per livello.

9. **Fermare il tempo:** L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round.

Dominio di prestigio della Comunità

Divinità: Corellon Larethian, Garl Glittergold, Pelor, St. Cuthbert, Yondalla.

Potere concesso: L'incantatore può usare *calmare emozioni* come capacità magica una volta al giorno. Gli viene conferito un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi del dominio della Comunità

1. **Benedizione:** Gli alleati ottengono un +1 all'attacco e +1 ai tiri salvezza contro paura.
2. **Scudo su altri:** L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.
3. **Pregghiera:** Gli alleati ottengono un +1 a molti lanci, i nemici subiscono un -1.
4. **Status:** Esamina la condizione e la posizione degli alleati.
5. **Legame telepatico di Rary:** Il collegamento permette agli alleati di comunicare.
6. **Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello, cura e rende *benedetti*.
7. **Rifugio:** Altera un oggetto per trasportare il suo proprietario fino all'incantatore.
8. **Guarigione di massa:** Funziona come *guarigione*, ma su più soggetti.
9. **Miracolo:** Richiede l'intervento di una divinità.

Dominio di prestigio della Creazione

Divinità: Corellon Larethian, Garl Glittergold, Moradin, Obad-Hai, Pelor, Vecna, Yondalla.

Potere concesso: L'incantatore può lanciare incantesimi di Evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +2.

Incantesimi del dominio della Creazione

1. **Creare acqua:** Crea 9 litri per livello di acqua pura.
2. **Immagine minore:** Crea illusioni sonore e visive di invenzione dell'incantatore.
3. **Creare cibo e acqua:** Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) per livello.
4. **Creazione minore:** Crea un oggetto di tessuto o di legno.
5. **Creazione maggiore:** Funziona come *creazione minore* ma ha effetto anche sulla pietra e sul metallo.
6. **Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello, cura e rende *benedetti*.
7. **Immagine permanente:** Include vista, suono e odore.
8. **Creazione vera†:** Funziona come *creazione maggiore*, ma permanente.
9. **Genesi†:** Crea un semipiano di dimensioni limitate.

Dominio di prestigio della Divinazione

Divinità: Boccob, Obad-Hai, Pelor, Vecna.

Potere concesso: L'incantatore può lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +2.

Nota sul Potere Concesso

Il dominio della Divinazione garantisce a un personaggio la capacità di lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +2 invece del più frequente +1. Allo stesso modo, il dominio della Creazione concede un beneficio di livello dell'incantatore +2 per il lancio di incantesimi dalla sottoscuola di creazione. In ciascun caso, gli incantesimi in questione tendono a essere meno immediatamente utili in uno scontro, e il numero complessivo di tali incantesimi tende a essere minore di quelli per poteri concessi simili nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi del dominio della Divinazione

1. **Identificare:** Determina una caratteristica di un oggetto magico.
2. **Presagio:** Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva.
3. **Divinazione:** Fornisce suggerimenti utili sulle azioni da intraprendere.
4. **Scrutare:** Spia soggetti a distanza.
5. **Comunione:** Una divinità risponde con un sì o un no a una domanda per livello.
6. **Conoscenza delle leggende:** L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.
7. **Scrutare superiore:** Funziona come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.
8. **Rivela locazioni:** Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
9. **Previsione:** Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

Dominio di prestigio della Dominazione

Divinità: Gruumsh, Hextor, St. Cuthbert, Wee Jas.

Potere concesso: Conferisce all'incantatore il talento Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento).

Incantesimi del dominio della Dominazione

1. **Comando:** Un soggetto obbedisce a un ordine di una parola per 1 round.
2. **Estasiare:** Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.
3. **Suggestione:** Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.
4. **Dominare persone:** Controlla un umanoide telepaticamente.
5. **Comando superiore:** Funziona come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.
6. **Costrizione/Cerca:** Funziona come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
7. **Suggestione di massa:** Funziona come *suggestione*, ma con un soggetto per livello in più.
8. **Dominazione vera†:** Funziona come *dominare persone*, ma con tiro salvezza a -4.
9. **Schiavitù mostruosa†:** Funziona come *dominare persone*, ma permanente e ha effetto su qualsiasi creatura.

Dominio di prestigio dell'Esorcismo

Divinità: Corellon Larethian, Heironeous, Kord, Moradin, Pelor.

Potere concesso: Conferisce all'incantatore la capacità soprannaturale di costringere gli spiriti fuori dai corpi che possiedono. L'incantatore effettua una prova di Carisma (1d20 + il suo modificatore di Carisma) e consulta la tabella 8-16, pagina 140 del *Manuale del Giocatore*, usando il suo livello di classe di prestigio più il suo livello di chierico, se esiste, più il suo livello di paladino -2, se esiste. Se il risultato dalla tabella è almeno pari ai DV dello spirito, l'incantatore lo costringe a uscire dal corpo. Se lo spirito appartiene a un incantatore che sta usando *giara magica*, lo spirito ritorna al ricettacolo. Se è un fantasma, diventa di nuovo etereo e fluttuante. In ogni caso, lo spirito non può ritentare di possedere la stessa vittima nello stesso giorno.

Incantesimi del dominio dell'Esorcismo

1. **Protezione dal male:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2. **Cerchio magico contro il male:** Funziona come *protezione dal male*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
3. **Rimuovi maledizione:** Libera un oggetto o una persona da una maledizione.
4. **Congedo:** Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo.
5. **Dissolvi il male:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature malvagie.
6. **Esilio:** Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari.
7. **Parola sacra:** Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non buoni.
8. **Aura sacra:** +4 CA, +4 resistenza e RI 25 contro incantesimi malvagi.
9. **Slegare†:** Distrugge gli incantesimi di legame entro 54 m.

Dominio di prestigio dell'Evocazione

Divinità: Qualsiasi.

Potere concesso: L'incantatore può lanciare qualsiasi incantesimo *evoca mostri* al doppio del proprio livello dell'incantatore, aumentando il raggio di azione e la durata dell'incantesimo.

Incantesimi del dominio dell'Evocazione

1. **Evoca mostri I:** Richiama un esterno che combatte per l'incantatore.
2. **Evoca mostri II:** Richiama un esterno che combatte per l'incantatore.
3. **Evoca mostri III:** Richiama un esterno che combatte per l'incantatore.
4. **Alleato planare inferiore:** Scambio di servigi con un esterno di 8 DV.
5. **Evoca mostri V:** Richiama un esterno che combatte per l'incantatore.
6. **Alleato planare:** Funziona come *alleato planare inferiore*, ma fino a 16 DV.
7. **Evoca mostri VII:** Richiama un esterno che combatte per l'incantatore.
8. **Alleato planare superiore:** Funziona come *alleato planare inferiore*, ma fino a 24 DV.
9. **Portale:** Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

Dominio di prestigio della Follia

Divinità: Boccob, Erythnul, Vecna.

Potere concesso: Conferisce all'incantatore un "punteggio di Demenza" pari alla metà del suo livello di classe (aggiungere i livelli di chierico ai livelli della classe di prestigio per questo scopo). Per lanciare gli incantesimi (determinare incantesimi bonus e CD), l'incantatore deve sommare il punteggio ottenuto al suo punteggio di Saggezza e usare il risultato al posto della sola Saggezza. Per tutti gli altri scopi, come le prove di abilità e i tiri salvezza, sottrae questo punteggio dal suo punteggio di Saggezza e usa il risultato al posto della sola Saggezza. Questo significa che è molto difficile resistere agli incantesimi che l'incanta-

tore lancia, ma che l'incantatore in generale non è consapevole di ciò che gli sta intorno e agisce in modo imprudente... a volte imprevedibile

Una volta al giorno, l'incantatore può vedere e agire con la chiarezza della vera follia. Usa il suo punteggio di Demenza come bonus su un singolo tiro riguardante la Saggezza, come una prova di Ascoltare o un tiro salvezza sulla Volontà. Il personaggio deve scegliere di usare questo potere prima di tirare.

Incantesimi del dominio della Follia

1. **Azione casuale:** Una creatura agisce in modo casuale per un round.
2. **Tocco di follia†:** Frastorna una creatura per 1 round per livello.
3. **Furia†:** Conferisce +4 alla For, +4 alla Cos, bonus al morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.
4. **Confusione:** Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
5. **Fulmini diabolici†:** Un raggio per round, frastorna per 1d3 round.
6. **Allucinazione mortale:** Un'illusione spaventosa uccide il soggetto oppure gli infligge 3d6 danni.
7. **Demenza:** Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.
8. **Urlo di follia†:** Il soggetto ha -4 alla CA, niente scudo. Tiro salvezza sui Riflessi solo con 20.
9. **Fatale:** Funziona come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.

Dominio di prestigio della Gloria

Divinità: Heironeous, Pelor.

Potere concesso: L'incantatore può scacciare non morti con un bonus di +2 alla prova di scacciare e +1d6 al tiro per i danni di scacciare.

Incantesimi del dominio della Gloria

1. **Distruggere non morti:** Infligge 1d6 danni a un non morto.
2. **Benedire un'arma:** L'arma ottiene un bonus di +1.
3. **Luce incandescente:** Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori sui non morti.
4. **Punizione sacra:** Danneggia e acceca le creature malvagie.
5. **Spada sacra:** L'arma diventa +5 e infligge danni raddoppiati contro il male.
6. **Fulmine di gloria†:** Un raggio infligge danni da energia positiva, superiori contro non morti ed esterni malvagi.
7. **Bagliore solare:** Il bagliore acceca e infligge 3d6 danni.
8. **Corona di gloria†:** Conferisce +4 al Car ed estasia i soggetti.
9. **Portale:** Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

Dominio di prestigio dell'Inquisizione

Divinità: Heironeous, Moradin, St. Cuthbert.

Potere concesso: Conferisce all'incantatore un bonus di +4 a tutte le prove di dissolvere.

Incantesimi del dominio dell'Inquisizione

1. **Individuazione del male:** Rivela creature, incante-

simi o oggetti.

2. **Zona di verità:** I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.
3. **Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
4. **Rivela bugie:** Rivela le menzogne deliberate.
5. **Visione del vero:** Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.
6. **Proibizione:** Nega l'accesso all'area alle creature di un altro allineamento.
7. **Detrame:** Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non legali.
8. **Aura sacra:** +4 CA, +4 resistenza e RI 25 contro incantesimi malvagi.
9. **Intrappolare l'anima:** Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma.

Dominio di prestigio della Mente

Divinità: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Potere concesso: Conferisce all'incantatore un bonus di +2 alle prove di Comunicazione Segreta, Diplomazia, Leggere Labbra, Percepire Inganni e Raggiare. Conferisce un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Incantesimi del dominio della Mente

1. **Comprensione dei linguaggi:** L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
2. **Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
3. **Legame telepatico inferiore†:** Collegamento con soggetto entro 9 m per 10 minuti per livello.
4. **Rivela bugie:** Rivela le menzogne deliberate.
5. **Legame telepatico di Rary:** Il collegamento permette agli alleati di comunicare.
6. **Sonda pensieri†:** Legge i ricordi del soggetto, una domanda per round.
7. **Ragno mentale†:** Origlia i pensieri di altre creature fino a un numero di otto.
8. **Vuoto mentale:** Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
9. **Fatale:** Un'illusione spaventosa, ha effetto su tutti i presenti entro 9 m, uccidendo o infliggendo 3d6 danni.

Dominio di prestigio del Misticismo

Divinità: Qualsiasi divinità buona o malvagia.

Potere concesso: L'incantatore applica il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus a tutti i tiri salvezza. Se possiede già questa capacità (ad esempio, nel caso di un paladino), aggiunge +1 al bonus.

Incantesimi del dominio del Misticismo

1. **Favore divino:** L'incantatore ottiene un bonus all'attacco, ai danni e ai tiri salvezza pari a +1 per ogni tre livelli.
2. **Arma spirituale:** Un'arma magica che attacca di sua volontà.
3. **Aspetto della divinità inferiore†:** La forma dell'incantatore diventa più simile a quella della divinità.
4. **Arma della divinità†:** +1 al tiro per colpire e per i danni di un'arma, più una capacità speciale.
5. **Giusto potere:** Le dimensioni dell'incantatore aumentano, e ottiene un +4 alla For.
6. **Aspetto della divinità†:** Funziona come *aspetto inf-*

riore, ma l'incantatore ottiene qualità celestiali o immonde.

7. **Blasfemia/parola sacra***: Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi/non buoni.
8. **Aura sacra/aura sacrilega**: +4 CA, +4 resistenza e RI 25 contro incantesimi malvagi/buoni.
9. **Aspetto della divinità superiore†**: Funziona come *aspetto inferiore*, ma l'incantatore ottiene ali, punteggi alle caratteristiche incrementati e varie resistenze e immunità.

*Scegliere un incantesimo fra quelli indicati, in base all'allineamento, che sia sempre il proprio incantesimo di dominio per questo livello.

Dominio di prestigio della Pestilenza

Divinità: Erythnul, Hextor, Nerull, Wee Jas.

Potere concesso: Immunità agli effetti di tutte le malattie, sebbene i chierici dotati di questo potere possono ancora trasmettere malattie infettive.

Incantesimi del dominio della Pestilenza

1. **Devastazione**: Un soggetto subisce -2 all'attacco, ai danni, alle prove e ai tiri salvezza.
2. **Evoca mostri II**: Richiama 1d3 topi crudeli immondi che combattono per l'incantatore.
3. **Contagio**: Infetta il soggetto con la malattia scelta.
4. **Veleno**: A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.
5. **Piaga dei topi†**: Evoca un'orda di topi ammalati.
6. **Maledizione della licanthropia†**: Causa una licanthropia temporanea nel soggetto.
7. **Flagello†**: Infligge una malattia che deve essere curata magicamente, un soggetto per livello.
8. **Creare non morti superiori**: Crea una mummia da un cadavere.
9. **Sciame di otyugh†**: Crea 3d4 otyugh o 1d3+1 otyugh Enormi.

NUOVI INCANTESIMI

Acqua dolce

Divinazione

Livello: Chr 3, Drd 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Effetto: Un pozzo del diametro di 3 m, fino a 30 m di profondità

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo localizza una sorgente di acqua fresca entro 30 metri dalla superficie. Se una sorgente d'acqua è nel raggio d'azione, l'incantesimo scava un pozzo fino a quell'acqua. Altrimenti, l'incantesimo fallisce.

Componente materiale: Una pala o una vanga.

Agilità divina

Trasmutazione

Livello: Chr 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No

Attingendo al potere divino della divinità patrona, l'incantatore può infondere in una creatura vivente agilità e abilità nel combattimento. L'incantatore conferisce il bonus base ai tiri salvezza sui Riflessi di un ladro dello stesso livello totale dell'incantatore, un bonus di potenziamento alla Destrezza sufficiente a innalzare il punteggio di Destrezza della creatura fino a 18 (se non era già 18 o più), e il talento Attacco Rapido per tutta la durata dell'incantesimo.

Arma della divinità

Trasmutazione

Livello: Chr 4, Misticismo 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, è necessario che l'incantatore stia usando l'arma preferita dalla sua divinità. L'incantatore può usare l'arma come se fosse competente nel suo uso, anche se normalmente non lo sarebbe. L'arma guadagna un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni, e un'ulteriore capacità speciale (vedi la lista sottostante). Un'arma doppia riceve il bonus di potenziamento e la capacità speciale per una sola delle sue due estremità, a scelta dell'incantatore.

Quando viene raggiunto il 9° livello dell'incantatore, il bonus di potenziamento dell'arma aumenta a +2. Al 12° livello, il bonus sale a +3, al 15° è +4, e al 18° è +5.

LISTA DELLE ARMI DELLA DIVINITÀ

Annam (giganti): attacco senz'armi migliorato+1, difensivo

Blibdoolpoolp (kuo-toa): bastone tenaglia folgorante+1

Boccob: bastone ferrato accumula incantesimi+1

Callarduran Smoothhands (svirfneblin): ascia da battaglia difensiva+1

Corellon Larethian (elfi): spada lunga affilata+1

Deep Sashelas (elfi acquatici): tridente del comando dei pesci

Diirinka (derro): pugnale avvelenato accumula incantesimi+1

Eadro (locathah, marinidi): lancia corta gelida+1

Ehlonna: spada lunga gelida+1

Erythnul: morning star con incalzare rafforzato+1

Fharlanghn: bastone ferrato difensivo+1

Garl Glittergold (gnomi): ascia da battaglia da lancio+1

Grolantor (giganti delle colline, ettin, ogre): randello con incalzare rafforzato+1

Gruumsh (orchi): lancia corta ritornante+1

Heironeous: spada lunga folgorante+1

Hextor: mazzafrusto pesante con incalzare rafforzato+1

Hiatea (giganti, soprattutto femmine): lancia corta da distanza+1

Hruggek (bugbear): morning star con incalzare rafforzato+1

Iallanis (giganti buoni): attacco senz'armi migliorato+1, difensivo

Iuz: spadone con incalzare rafforzato+1

Kaelthiere (creature del fuoco malvagie): lancia corta infuocata+1

Kord: spadone con incalzare rafforzato+1

Kurtulmak (coboldi): mezza lancia folgorante+1

Laduguer (duergar): martello da guerra difensivo+1

Laogzed (trogloditi): *giavellotto con incalzare rafforzato+1*
 Lolth (drider, drow): *frusta affilata+1*
 Maglubiyet (goblin, hobgoblin): *ascia da battaglia con incalzare rafforzato+1*
 Memnor (giganti delle nuvole malvagi): *morning star con incalzare rafforzato+1*
 Merrshaulk (yuan-ti): *spada lunga avvelenata+1 (come pugnale)*
 Moradin (nani): *martello da guerra da lancio+1*
 Nerull: *falce affilata+1*
 Obad-Hai: *bastone ferrato difensivo+1*
 Olidammara: *stocco affilato+1*
 Panzuriel (creature del mare malvagi): *bastone ferrato folgorante+1*
 Pelor: *mazza pesante infuocata+1*
 Sekolah (sahuagin): *tridente del comando dei pesci*
 Semuanya (lucertoloidi): *randello grande con incalzare rafforzato+1*
 Sixin (xill): *spada corta gelida+1*
 Skerit (centauri): *lancia corta infuocata+1*
 Skoraeus Stonebones (giganti delle pietre): *martello da guerra con incalzare rafforzato+1*
 St. Cuthbert: *mazza pesante con incalzare rafforzato+1*
 Stronmaus (giganti delle tempeste e delle nuvole): *martello da guerra folgorante+1*
 Surtr (giganti del fuoco): *spadone infuocato+1*
 Thrym (giganti del gelo): *ascia grande gelida+1*
 Vaprak (ogre): *randello grande con incalzare rafforzato+1*
 Vecna: *pugnale gelido+1*
 Wee Jas: *pugnale avvelenato*
 Yondalla (halfling): *spada corta difensiva+1*

Bene: *martello da guerra gelido+1*
 Male: *mazzafrusto leggero con incalzare rafforzato+1*
 Neutrale: *mazza pesante difensiva+1*
 Legge: *spada lunga infuocata+1*
 Caos: *ascia da battaglia folgorante+1*

Artigli della bestia

Trasmutazione
Livello: Chr 4, Drd 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Artigli della bestia trasforma le mani e le dita dell'incantatore, fornendole di lunghi artigli ricurvi e robuste nocche. Questi artigli agiscono come armi da mischia taglienti (1d6 danni più qualsiasi bonus magico o normale come dalla Forza, portata della minaccia 19-20). L'incantatore può attaccare con le sue mani così trasformate senza provocare un attacco di opportunità. Gli artigli non ostacolano la destrezza manuale o la capacità di lanciare incantesimi.

Componente materiale: L'artiglio di un uccello da preda, come un'aquila o un falcone.

Aspetto della divinità

Trasmutazione [Bene, Male]
Livello: Misticismo 6

Funziona come *aspetto della divinità inferiore*, ma l'incantatore assume tutte le qualità di una creatura celestiale o immonda (vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli completi):

- L'incantatore assume un aspetto splendente e metallico (per chierici buoni) o un aspetto più spaventoso

(per chierici malvagi).

- L'incantatore ottiene la capacità di punire il bene o il male una volta al giorno. Aggiunge il suo bonus di Carisma al tiro per colpire e il suo livello di personaggio al tiro per i danni contro un nemico di quell'allineamento.
- L'incantatore ottiene scurovisione fino ad una distanza di 18 m.
- L'incantatore ottiene una resistenza di 20 all'acido, al freddo e all'elettricità (per chierici buoni) o una resistenza di 20 al freddo e al fuoco (per chierici malvagi).
- L'incantatore ottiene una riduzione del danno di 10/+3.
- L'incantatore ottiene una resistenza agli incantesimi di 25.

Il tipo di creatura dell'incantatore non cambia (non diventa un esterno).

Aspetto della divinità inferiore

Trasmutazione [Bene, Male]
Livello: Misticismo 3, Pal 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Quando viene lanciato questo incantesimo, il corpo dell'incantatore assume una forma più simile a quella della propria divinità (su scala molto limitata, ovviamente). L'incantatore ottiene un bonus di potenziamento (1d4+1 punti) al proprio punteggio di Carisma. Ottiene anche resistenza 10 a due o tre tipi di energia: acido, freddo ed elettricità se l'incantatore è di allineamento buono, freddo e fuoco se è di allineamento malvagio.

Aspetto della divinità superiore

Trasmutazione [Bene, Male]
Livello: Misticismo 9

Funziona come *aspetto della divinità inferiore*, ma l'incantatore assume le qualità di un mezzo-celestiale o mezzo-immondo (vedi Appendice 3 del *Manuale dei Mostri* per i dettagli completi). Non ottiene le capacità magiche di tali creature.

Il tipo di creatura dell'incantatore diventa esterno per la durata dell'incantesimo. A differenza degli altri esterni, l'incantatore può essere resuscitato dalla morte se viene ucciso in questa forma.

I chierici buoni subiscono le seguenti trasformazioni:

- Crescita di ali piumate che permettono di volare al doppio della propria velocità normale (manovrabilità buona).
- Ottengono armatura naturale +1.
- Ottengono visione crepuscolare.
- Ottengono l'immunità ad acido, freddo, malattia ed elettricità.
- Ottengono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.
- Ottengono i seguenti bonus ai punteggi di caratteristica: +4 For, +2 Des, +4 Cos, +2 Int, +4 Sag, +4 Car.

I chierici malvagi subiscono le seguenti trasformazioni:

- Crescita di ali da pipistrello che permettono di volare alla propria velocità normale (manovrabilità normale).
- Ottengono armatura naturale +1.
- Ottengono attacchi con morsi e artigli. Se sono di taglia Media o superiore, il morso infligge 1d6 danni e ciascun attacco con artigli infligge 1d4 danni. Se sono di taglia Piccola, il morso infligge 1d3 danni e ciascun attacco con artigli infligge 1d3 danni.
- Ottengono scurovisione fino a una distanza di 18 metri.
- Ottengono l'immunità al veleno.
- Ottengono una resistenza di 20 ad acido, freddo, elettricità e fuoco.
- Ottengono i seguenti bonus ai punteggi di caratteristica: +4 For, +4 Des, +2 Cos, +4 Int, +4 Sag, +2 Car.

Castigare

Invocazione [Sonoro]

Livello: Chr 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 3 m

Area: Un'emanazione del raggio 3 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette di intimorire i propri nemici verbalmente. Gridando gli insegnamenti della divinità riguardo agli altri allineamenti, l'incantatore infligge dolore su chi lo sente, e chi si trova nell'area non ha bisogno di capire le parole divine pronunciate per essere colpito. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature che non possono sentire. Altrimenti, i nemici dello stesso allineamento dell'incantatore vengono assorditi per 1d4 round (tiro salvezza per dimezzare). I nemici entro un grado di allineamento da quello dell'incantatore (legale, neutrale, caotico; buono o malvagio) subiscono 1 danno per livello dell'incantatore (massimo 10). I nemici il cui allineamento è diverso per più di un grado da quello dell'incantatore subiscono 1d4 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d4). È permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni di questo incantesimo.

Catena di caos

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura viva e intelligente toccata

Durata: 1 giorno ogni 5 livelli dell'incantatore dal giorno in cui viene toccata (vedi testo)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo potente strumento del caos diffonde la pazzia con contatto. L'incantatore infetta la prima vittima compiendo con successo un attacco di contatto in mischia. Un soggetto che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà

viene colpito da *demenza* (un effetto continuo di *confusione*). La condizione è permanente fino a quando non viene contrastata, e la follia può essere trasmessa a chiunque sia toccato dalla vittima. Chiunque effettui il tiro salvezza iniziale diventa immune a quel lancio dell'incantesimo *catena di caos*.

Ogni persona toccata dal soggetto nel corso della durata dell'incantesimo (anche con un attacco in mischia effettuato con successo) deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà della CD dell'incantesimo o subire l'effetto della *demenza*. Ciascuna vittima ulteriore a sua volta può trasmettere la pazzia per un periodo pari a un giorno per ogni cinque livelli dell'incantatore dopo essere stata infettata. L'incantesimo ha effetto su di un massimo di cinque persone per livello dell'incantatore.

Le singole vittime possono essere ristorate attraverso qualsiasi mezzo che abbia effetto contro la *demenza*, come, ad esempio, *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo* o *ristorare superiore*. Chi viene ristorato non può di nuovo essere influenzato da quella particolare *catena di caos*.

Nota per il DM: Quando si considerano gli effetti di questo incantesimo su una vasta popolazione in larga scala priva di avventurieri in un certo periodo di tempo, non è necessario tenere conto di ciascun individuo influenzato da questo incantesimo. Basta invece decidere se gli individui incontrati sono pazzi e se sono infettivi, in base al giudizio del DM riguardo la diffusione della pazzia a catena.

Catena di occhi

Divinazione

Livello: Chr 3, Drd 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di usare la visione di una creatura invece della propria. Sebbene questo incantesimo non gli conferisca il controllo della creatura, ogni volta che essa entra in contatto fisico con un altro essere vivente, l'incantatore può scegliere di trasferire il proprio sensore su di esso. In questo modo, il sensore può riuscire a infiltrarsi in un'area attentamente sorvegliata. Durante il proprio turno in un round, l'incantatore può usare un'azione gratuita per passare dalla vista attraverso gli occhi della creatura del momento alla propria vista normale e viceversa.

Corona di gloria

Invocazione

Livello: Gloria 8

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: 36 m

Area: Un'emanazione del raggio di 36 m, centrata sull'incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è pervaso di un'aura di autorità celestiale, che ispira sgomento in tutte le creature inferiori che contemplano la sua terribile perfezione e rettitudine. Guadagna in questo modo un bonus di potenziamento +4 al proprio punteggio di Carisma per la durata dell'incantesimo.

Tutte le creature con meno di 8 DV o livelli interrompono qualsiasi attività e sono obbligate a prestare attenzione. Qualsiasi creatura che voglia compiere un'azione ostile contro l'incantatore deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà per farlo. Qualsiasi creatura che non superi tale tiro salvezza la prima volta che tenta un'azione ostile rimane *estasiata* per la durata dell'incantesimo (come nell'incantesimo *estasiare*), fino a quando si trova nell'area dell'incantesimo, e non cercherà di lasciare l'area di propria volontà. Le creature con 8 DV o più possono prestare attenzione, ma non sono soggette a questo incantesimo.

Quando l'incantatore parla, tutti gli ascoltatori lo capiscono telepaticamente, anche se non comprendono il suo linguaggio. Finché dura l'incantesimo, l'incantatore può effettuare fino a tre suggestioni sulle creature con meno di 8 DV che si trovano nel raggio di azione, come se stesse usando l'incantesimo di *suggestione di massa* (Volontà nega); le creature con 8 DV o più non sono influenzate da questo potere. Solo le creature entro il raggio di azione al momento in cui viene lanciata una suggestione sono soggette a essa.

Componente materiale: Un opale che valga almeno 200 mo.

Creazione vera

Evocazione (Creazione)

Livello: Creazione 8

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Oggetto incustodito non magico di materia non vivente, fino a 27 dm³ per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un oggetto non magico incustodito fatto di qualsiasi materiale. Gli oggetti creati sono permanenti e non possono essere negati da magie dissolventi o poteri neganti. A tutti gli effetti, questi oggetti sono completamente reali. Il volume dell'oggetto non può superare i 27 dm³ per livello dell'incantatore. L'incantatore deve superare una adeguata prova di abilità per creare un oggetto complesso, ad esempio una prova di Artigianato (costruire archi) per creare aste di frecce dritte, o una prova di Artigianato (taglio di gemme) per creare una gemma tagliata e levigata.

Diversamente dagli oggetti creati dagli incantesimi di livello inferiore *creazione minore* e *creazione maggiore* (vedi il *Manuale del Giocatore* per le descrizioni di quegli incantesimi), gli oggetti creati lanciando *creazione vera* possono essere usati come componenti materiali.

Componente materiale: Un piccolo pezzo di materia dello stesso tipo di oggetto che si intende creare: una scheggia di legno per creare aste di freccia, un minuscolo frammento della pietra corrispondente per creare

una gemma levigata, e così via.

Costo in PE: Il valore in monete d'oro dell'oggetto in PE, o un minimo di 1 PE, quale dei due sia maggiore (vedi il *Manuale del Giocatore* per i costi degli oggetti).

Cuore d'orso

Trasmutazione

Livello: Ammaestramento 4, Chr 5, Drd 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 6 m

Bersaglio: Alleati viventi entro 6 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore trasforma i suoi alleati viventi (uno per livello dell'incantatore) in feroci guerrieri, ma nel fare ciò li sfinisce. Gli alleati guadagnano un bonus di potenziamento +4 alla Forza, e anche +1d4 punti ferita temporanei per livello dell'incantatore. Al termine dell'incantesimo, tutti i rimanenti punti ferita temporanei dati dai suoi effetti vanno perduti, e ciascun alleato subisce 1 danno debilitante per livello dell'incantatore.

Dominazione vera

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Dominazione 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide di taglia Media o inferiore

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può controllare le azioni di qualsiasi umanoide di taglia Media o inferiore, stabilendo un legame telepatico con la mente del soggetto. Se i due conoscono lo stesso linguaggio, l'incantatore può generalmente costringere il soggetto ad agire come l'incantatore desidera, nei limiti delle sue capacità. Se non c'è un linguaggio comune, l'incantatore può trasmettere solo comandi di base, come "Vieni qui", "Vai là", "Combatti", e "Stai fermo". L'incantatore sa quello che il soggetto sta provando, ma non riceve da lui nessuna informazione sensoriale.

I soggetti hanno una possibilità di resistere a questo controllo (tiro salvezza sulla Volontà per evitare gli effetti dell'incantesimo quando viene lanciato). Quanti vengono colpiti dall'incantesimo e poi costretti a compiere azioni contro la loro natura hanno diritto a un nuovo tiro salvezza con una penalità di -4. Naturalmente gli ordini palesemente autodistruttivi verranno eseguiti, a meno che il soggetto non superi un tiro salvezza con la penalità di -4. Una volta che il controllo viene stabilito, il raggio a cui può essere esercitato è illimitato, fintanto che l'incantatore e il soggetto si trovano sullo stesso piano. Non è necessario vedere il soggetto per controllarlo.

Protezione dal male o un incantesimo simile può impedire all'incantatore di esercitare il controllo o usare il legame telepatico su un soggetto così protetto, ma non impedisce che la dominazione venga stabilita, e non la dissolve.

Fiamma della fede

Invocazione

Livello: Chr 3**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Arma non magica toccata**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore può temporaneamente trasformare qualsiasi arma da mischia normale o perfetta in un'arma magica infuocata. Per la durata dell'incantesimo, l'arma funziona come un'arma ad esplosione di fiamme+1 che infligge ulteriori +1d6 danni da fuoco. Con un colpo critico, l'arma infligge +1d10 danni da fuoco bonus se il moltiplicatore critico dell'arma è x2, +2d10 danni da fuoco bonus se il moltiplicatore critico dell'arma è x3, e +3d10 danni da fuoco bonus se il moltiplicatore è x4. Questo effetto dell'incantesimo non si somma con il bonus di potenziamento dell'arma o con un bonus di un'arma infuocata o ad esplosione di fiamme.

Focus materiale: Un pugno di fosforo, messo a contatto con l'arma.

Fiamma divina

Abiurazione

Livello: Chr 2**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** 4,5 m**Area:** Un'emanazione del raggio di 4,5 m, centrata sull'incantatore.**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Tempra dimezza**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Fiamma divina crea un'interdizione immobile contro le creature del freddo, come i giganti del gelo. Le creature del freddo che entrano o si fermano nell'area subiscono 1d4 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 5d4 (tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare). Questi danni continuano per ogni round che la creatura rimane nell'area, e il tiro salvezza sulla Tempra è permesso a ogni round.

Flagello

Necromanzia

Livello: Pestilenza 7**Componenti:** V, S, E, FD**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Lungo (120 m + 12 m per livello)**Bersagli:** Una creatura vivente per livello, a non più di 15 m di distanza l'una dall'altra**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo crudele incantesimo causa una grave malattia e debolezza in coloro che falliscono il loro tiro salvezza. Le creature afflitte sono immediatamente colpite da una piaga infetta che velocemente si diffonde a coprire tutto

il loro corpo. Le vesciche annerite, le macchie purpuree, le lesioni violacee, gli ascessi purulenti e le cisti maligne sono atrocemente dolorosi e altamente debilitanti.

La malattia infligge 1d3 danni temporanei alla Forza e alla Destrezza ogni giorno, a meno che la creatura non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra quel particolare giorno. Come nel caso della putrefazione della mummia, i tiri salvezza riusciti non permettono alla creatura di recuperare. I sintomi persistono fino a quando la creatura non trova qualche mezzo magico per curare la malattia (come *rimuovi malattia*, *guarigione*, o *ristorare*).

Focus: Una frusta o frustino neri, che viene schioccato nella direzione della vittima designata mentre si lancia l'incantesimo.

Fulmine di gloria

Invocazione [Bene]

Livello: Gloria 6**Componenti:** V, S, FD**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Effetto:** Raggio**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore proietta un fulmine di energia dal Piano dell'Energia Positiva contro una creatura. L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. La creatura colpita subisce diversi gradi di danno, in base alla sua natura o al suo piano di esistenza originario e al livello dell'incantatore:

ORIGINE/NATURA DELLA CREATURA	DANNI MASSIMI	VALORE
Piano Materiale, Piano Elementale, esterno neutrale	1d6 ogni 2 livelli	7d6
Piano dell'Energia Negativa, esterno malvagio, creatura non morta	1d6 per livello	15d6
Piano dell'Energia Positiva, esterno buono	-	-

Fulmini diabolici

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Folli 5**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Effetto:** Raggio**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo incantesimo garantisce all'incantatore la capacità di compiere un attacco con raggio per round. Il raggio frastorna una creatura vivente, annebbiando la sua mente in modo che non possa compiere azioni per 1d3 round. La creatura non è stordita (quindi gli attaccanti non ricevono nessun vantaggio speciale contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, usare capacità mentali, e così via.

Furia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Follia 3**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 può mandare una creatura in una frenesia urlante di sangue. Una volta posseduta da questa furia, la creatura guadagna +4 alla Forza, +4 alla Costituzione, e un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà. Diversamente dall'ira barbarica, questa forma di furia non comporta nessuna penalità alla CA, e nessun periodo di stanchezza una volta che la furia si è esaurita.

Genesi

Evocazione (Creazione)

Livello: Creazione 9**Componenti:** V, S, M, PE**Tempo di lancio:** 1 settimana (8 ore al giorno)**Raggio di azione:** 54 m**Effetto:** Un semipiano nel Piano Etereo centrato sulla posizione dell'incantatore**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore crea un piano immobile e finito con accesso limitato: un semipiano. I semipiani creati da questo potere sono molto piccoli e poco importanti. L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo sul Piano Etereo. Quando l'incantesimo viene lanciato, una fluttuazione locale di densità provoca la creazione del semipiano. Dapprima, il semipiano cresce a un ritmo di un raggio di 30 cm al giorno fino a un raggio iniziale massimo di 54 m, man mano che il piccolo piano rapidamente assorbe sostanza dai vapori eterei e dalla protomateria circostante.

L'incantatore determina l'ambiente del semipiano quando lancia *genesi* per la prima volta, definendo ogni caratteristica che sia possibile visualizzare. L'incantatore decide fattori come l'atmosfera, l'acqua, la temperatura e il generale aspetto del territorio. Tuttavia, l'incantesimo non crea vita (come la vegetazione), e neppure costruzioni (edifici, strade, pozzi, dungeon e via dicendo). Se l'incantatore desidera questi accessori, deve aggiungerli in qualche altro modo. Una volta che il semipiano di base ha raggiunto le dimensioni massime, se l'incantatore intende ampliarlo ulteriormente è necessario continuare a lanciare questo incantesimo, aggiungendovi ogni volta un'altra bolla di 108 metri di diametro.

Costo in PE: 5.000 PE**Getto di spade**

Invocazione

Livello: Chr 3**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)**Effetto:** Largo 1,5 m fino al limite del raggio di azione**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Riflessi dimezza**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Getto di spade fa sì che l'umidità nell'aria cominci a scintillare, si rapprenda e schizzi via dalle dita dell'incantatore in un getto ad alta pressione. Ogni creatura nell'area subisce 1d8 danni, più 1 danno ulteriore per livello dell'incantatore fino a un massimo di +10.

Giusta ira dei fedeli

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 7**Componenti:** V, S, FD**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** 9 m**Bersagli:** Tutti gli alleati entro un'esplosione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'incantatore infonde nei suoi alleati e compagni una follia o furia divina che aumenta decisamente le loro capacità in combattimento. Gli alleati che combattono dalla sua parte sono influenzati come se avessero ricevuto un incantesimo di aiuto, ricevendo un bonus al morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti di paura, più 1d8 punti ferita temporanei per la durata dell'incantesimo.

Gli alleati che venerano la stessa divinità dell'incantatore sono infusi della giusta ira. Guadagnano un ulteriore attacco in mischia per ogni round, al loro più alto bonus di attacco, e un bonus al morale di +2 ai tiri per colpire e per i danni e ai tiri salvezza. Ricevono ulteriori 1d8 punti ferita temporanei (per un totale di 2d8) e un bonus al morale di +3 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti di influenza mentale.

Quando termina la durata dell'incantesimo, qualsiasi alleato soggetto all'effetto della giusta ira è affaticato (-2 alla Forza, -2 alla Destrezza, non può caricare o correre) per 10 minuti.

Inaridire

Necromanzia

Livello: Chr 5, Drd 4**Componenti:** V, S, FD**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vedi testo**Effetto:** Vedi testo**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Vedi testo**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo incantesimo ha due versioni. Per lanciare l'una o l'altra versione, è necessario toccare il vegetale e respirarci sopra.

Area inaridita: Quando l'incantesimo viene lanciato su un singolo vegetale normale, tutti i vegetali normali in una propagazione di 30 metri si seccano e muoiono. I fiori appassiscono, le foglie cadono e la chioma si

inardisce. L'incantesimo non ha effetto sul terreno, quindi una nuova crescita può rimpiazzare i vegetali morti. Questo effetto non consente alcun tiro salvezza.

Creatura vegetale inaridita: Quando viene lanciato su un singolo vegetale mobile o intelligente, come un cumulo strisciante o un treant, questo incantesimo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 15d6. Il vegetale ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni.

Legame telepatico inferiore

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Chr 3, Mente 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 9 m

Bersagli: L'incantatore e una creatura consenziente entro 9 m

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore stabilisce un legame telepatico con un'altra creatura dotata di un punteggio di Intelligenza di 6 o più. Il legame può essere stabilito solo con un soggetto consenziente. L'incantatore può comunicare telepaticamente attraverso il legame, indipendentemente dal linguaggio. Non viene stabilito nessun potere o influenza speciali come risultato del legame. Una volta che il legame è formato, funziona su qualsiasi distanza (anche se non da un piano a un altro).

Maledizione del bruto

Trasmutazione

Livello: Chr 3, Pal 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può concedere un bonus di potenziamento pari fino a +1 per livello dell'incantatore a una caratteristica fisica della creatura toccata (Forza, Costituzione, o Destrezza). Tuttavia, questo riduce temporaneamente sia l'Intelligenza che il Carisma della creatura, ciascuna di una penalità pari all'ammontare del bonus di potenziamento. Se così facendo una qualsiasi caratteristica diventa inferiore a 3, l'incantesimo fallisce. Di conseguenza, un chierico di 5° livello potrebbe lanciare *maledizione del bruto* su un barbaro per aumentarne la Forza di 4 punti. Fare questo aumenta la Forza del barbaro di 4 punti ma abbassa la sua Intelligenza di 4 punti e il suo Carisma di 4 punti. Se l'originale Intelligenza o Carisma del barbaro era 6 o meno, l'incantesimo fallisce e non ha effetto.

Maledizione della licanthropia

Necromanzia

Livello: Pestilenza 6

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Umanoide toccato

Durata: Permanente (vedi testo)

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può provocare temporaneamente un effetto di licanthropia su un umanoide da lui toccato. Un umanoide che fallisce il tiro salvezza contrae la licanthropia, e la condizione si manifesta alla successiva luna piena. Diversamente da altre forme di licanthropia, l'effetto di questo incantesimo può essere interrotto da *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

L'incantatore può indurre qualsiasi tipo di licanthropia comune (i chierici malvagi spesso sperimentano nuove forme della malattia). Di regola, la forma animale del licanthropo può essere qualsiasi predatore fra la taglia di un piccolo cane e un grosso orso. L'origine della componente materiale determina la forma animale della vittima. (Maggiori informazioni sui licanthropi si trovano nell'Appendice 3 del *Manuale dei Mostri*.)

Componente materiale: 0,5 litri di sangue animale.

Maschera della bestia

Illusione (Mascheramento)

Livello: Ammaestramento 2, Drd 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 5 minuti + 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà dubita

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo camuffa il bersaglio in modo che un animale o una bestia creda che il soggetto sia un animale naturale o crudele. Per esempio, un individuo camuffato da lupo con questo mascheramento può attraversare senza rischi un branco di lupi. L'incantatore deve decidere la forma animale al momento del lancio dell'incantesimo. Se la forma che sceglie è più grande di una taglia o più piccola di due taglie rispetto alla taglia del bersaglio, l'incantesimo fallisce. L'illusione inganna i sensi di animali e bestie: vista, udito, olfatto e tatto. L'incantesimo non permette di comunicare con animali o bestie, e il soggetto non riceve nessuna caratteristica della forma animale.

Mira benedetta

Divinazione

Livello: Chr 3, Pal 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 18 m

Effetto: Propagazione di 18 m centrata sull'incantatore

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Volontà Nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo garantisce un bonus al morale di +2 a tutti gli attacchi a distanza per gli alleati dell'incantatore all'interno della propagazione.

Occhio del tempo atmosferico

Divinazione

Livello: Chr 4, Drd 3**Componenti:** V, S, M, FD**Tempo di lancio:** 1 ora**Raggio di azione:** Raggio di 1,6 km + 1,6 km per livello**Area:** Raggio di 1,6 km + 1,6 km per livello centrato sull'incantatore**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore può predire accuratamente che tempo farà fino a una settimana nel futuro. Se delle forze non naturali stanno modificando il tempo, l'occhio del tempo atmosferico rivela informazioni al riguardo esattamente come individuazione del magico.

Componente materiale: Incenso.*Focus divino:* Un accessorio per scrutare (bacinella, specchio, sfera di cristallo e così via).**Onda di fanghiglia**

Evocazione (Convocazione)

Livello: Chr 7, Drd 7**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)**Area:** Propagazione del raggio di 4,5 m**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Riflessi nega**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore crea un'ondata di fanghiglia verde che comincia alla distanza da lui scelta e si propaga violentemente ai limiti dell'area. L'onda bagna e macchia dove passa; un po' di fanghiglia rimane attaccata a muri e soffitti. La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici al contatto, e dissolve perfino il metallo. Ogni creatura viene coperta di una macchia di fanghiglia verde per ogni 1,5 metri della sua faccia.

Una macchia di fanghiglia verde infligge 1d6 danni temporanei alla Costituzione per round mentre divora la carne. Contro il legno o il metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra.

Al primo round di contatto, la fanghiglia può essere grattata via da una creatura (probabilmente distruggendo lo strumento con cui la si gratta via), ma dopo la fanghiglia deve essere congelata, bruciata o tagliata via (causando danni anche alla vittima). L'estremo freddo o caldo, la luce del sole, o un incantesimo *rimuovi malattia* distruggono la fanghiglia verde. Diversamente dalla normale fanghiglia verde, quella creata da questo incantesimo evapora gradualmente, sparendo alla fine della durata.

Componente materiale: Poche gocce di acqua stagnante.**Piaga dei topi**

Evocazione (Convocazione)

Livello: Pestilenza 5**Componenti:** V, S, FD**Tempo di lancio:** 1 round completo**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Effetto:** Branco di topi crudeli in una propagazione di 6 metri**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** Sì (vedi testo)

Un branco di topi crudeli attacca selvaggiamente tutte le altre creature in una propagazione di 6 metri, infliggendo danni e diffondendo la febbre lurida (vedi pagina 76 della Guida del DUNGEON MASTER). Una creatura attaccata dal branco che non compia altre azioni che cercare di allontanare i topi subisce 1d4 danni nel suo turno e deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra contro CD 15 + il bonus di Intelligenza dell'incantatore per evitare di contrarre la febbre lurida. Una creatura attaccata dal branco che compia qualsiasi altra azione, incluso tentare di allontanarsi dal branco, subisce 1d4 danni per livello dell'incantatore e deve effettuare un tiro salvezza con una penalità di -4 per evitare di contrarre la malattia. Lanciare incantesimi o concentrarsi su incantesimi all'interno del branco è impossibile.

Gli attacchi dei topi sono non magici, quindi l'essere incorporei, la riduzione al danno e le altre forme di difesa possono proteggere una creatura dai danni. L'effetto della malattia è magico e si diffonde per contatto. Qualsiasi creatura in contatto col branco che sia soggetta alle malattie può contrarla.

Il branco non può essere combattuto efficacemente con le armi, ma il fuoco e gli effetti ad area che infliggono danni possono riuscire a disperderli. Il branco si disperde quando ha ricevuto un totale di 8 danni per livello dell'incantatore da questi attacchi. Un incantesimo *nube maleodorante* e simili incantesimi ad area o ad effetto fanno disperdere immediatamente un branco.

Come azione equivalente al movimento, l'incantatore può dirigere il branco fino a 12 metri per round.

Predatore

Evocazione (Creazione)

Livello: Chr 4, Drd 3**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)**Bersaglio:** Una creatura.**Durata:** 1 round per livello o fino a che il bersaglio non muore**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** No

Predatore crea un magico uccello da preda incorporeo della taglia di un pipistrello crudele (più o meno lungo 1,5 metri con un'apertura alare di 3 metri). L'uccello agisce indipendentemente dall'incantatore per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantatore evoca il *predatore* deve indicargli un bersaglio. L'uccello attacca il bersaglio per la durata dell'incantesimo, o fino a quando il bersaglio non muore.

➤ **Predatore:** GS 3; bestia magica Grande; DV 4d10; pf 22; Iniz +5; Vel 6 m, volare 15 m (buona); CA 19

(contatto 14, colto alla sprovvista 9); Att +9 mischia (1d8, energia); Faccia/Portata 3 m per 1,5 m/1,5 m; AS Attacchi a contatto; QS Incorporeo; AL N; TS Temp +4, Rifl +9, Vol +3; For -, Des 20, Cos -, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Osservare +7; Arma Preferita (energia).

Attacco a contatto (Sop): L'attacco del predatore è un attacco a contatto allo scopo di determinare la CA del bersaglio.

Incorporeo: Può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o superiori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare ogni danno da una fonte corporea. Può passare attraverso oggetti solidi a piacere, e i suoi attacchi passano attraverso l'armatura. Si muove sempre silenziosamente.

Ragno mentale

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Chr 8, Mente 7

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersagli: Fino a otto creature viventi entro il raggio di azione

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore di origliare come azione standard i pensieri di al massimo otto creature alla volta, ascoltando a scelta:

- L'incessante caos di pensieri superficiali e immagini
- Flussi di pensiero individuali in qualsiasi ordine l'incantatore desidera
- Informazioni da tutte le menti riguardo a un particolare argomento, cosa o essere, al ritmo di una singola informazione per livello dell'incantatore
- Uno studio dettagliato dei pensieri e dei ricordi di una sola creatura del gruppo

Una volta per round, se l'incantatore non esegue uno studio dettagliato della mente di una creatura, può tentare (come azione standard) di impiantare una *suggestione* nella mente di una qualsiasi delle creature colpite. La creatura può effettuare un altro tiro salvezza sulla Volontà per resistere alla *suggestione*, usando la CD del *ragno mentale*. (Le creature con una particolare resistenza agli incantesimi di ammalimento possono usare tale resistenza per evitare di essere soggette agli effetti della *suggestione*). Effettuare con successo questo tiro salvezza non nega gli altri effetti del *ragno mentale* per quella creatura.

L'incantatore può influenzare tutti gli esseri intelligenti di sua scelta nel raggio di azione (fino a un massimo di otto), cominciando con gli esseri conosciuti o di cui conosce il nome. Il linguaggio non è una barriera, e non è necessario conoscere personalmente gli esseri: ad esempio, è possibile scegliere "le otto guardie più vicine che si trovano in quella stanza". L'incantesimo non può colpire quanti effettuano con successo un tiro salvezza sulla Volontà.

Componente materiale: Un ragno di qualsiasi dimensio-

ne o tipo. Può essere morto, ma deve avere tutte e otto le zampe.

Recitazione

Evocazione (Creazione)

Livello: Chr 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 18 m

Area: Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 18 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Recitando un passaggio o una dichiarazione sacra, l'incantatore invoca la benedizione della divinità su di sé e sui suoi alleati causando confusione e debolezza fra i nemici. L'incantesimo influenza tutti gli alleati e i nemici entro l'area dell'incantesimo nel momento in cui viene lanciato. Gli alleati guadagnano un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, o un bonus di fortuna +3 se venerano la stessa divinità patrona dell'incantatore. I nemici subiscono una penalità di fortuna -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Dopo aver lanciato l'incantesimo, l'incantatore è libero di compiere ulteriori azioni durante la durata dell'incantesimo, a suo piacimento.

Focus divino: In aggiunta al simbolo sacro, questo incantesimo richiede un testo sacro come focus divino.

Resistenza fisica incrollabile

Trasmutazione

Livello: Chr 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Una creatura vivente per livello

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può rendere le creature viventi virtualmente immuni alla fatica o allo sfinimento. È necessario toccare ogni creatura mentre viene lanciato l'incantesimo. I benefici includono:

Resistenza Fisica: Questo talento conferisce un bonus di +4 a qualsiasi prova per compiere un'azione fisica che si prolunghi per un certo periodo di tempo (correre, nuotare, trattenere il respiro e così via).

Bonus al morale: I soggetti guadagnano un ulteriore bonus al morale di +4 che si somma con il bonus del talento Resistenza Fisica. Il bonus si applica anche ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici che causano debolezza, fatica, sfinimento o indebolimento.

Attività prolungata: Le creature influenzate possono intraprendere un duro lavoro o una marcia forzata fino a 12 ore senza soffrire di fatica, o continuare fino a 16 ore ed essere affaticati anziché esausti (vedi "Marcia forzata", pagina 143 del *Manuale del Giocatore*, e "Affaticato" ed "Esausto", pagine 83 e 84 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Reticolo di rovi

Trasmutazione

Livello: Chr 3, Drd 2, Rgr 2**Componenti:** V, S, FD**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Area:** Vegetali in una propagazione di 12 m**Durata:** 1 minuto per livello**Tiro salvezza:** Vedi testo**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo fa sì che l'erba, le erbacce, i cespugli e perfino gli alberi producano spine e poi si avvolgano, si attorciglino e si leghino attorno alle creature in quell'area o quelle che vi entrano, tenendole bloccate. Le creature che rimangono ferme vengono intralciate, ma non subiscono altri effetti e non ricevono danni. Quelle che tentano di compiere azioni (attaccare, lanciare un incantesimo con una componente somatica, muoversi e simili) subiscono 1d4 danni da spine più 1 danno aggiuntivo per livello dell'incantatore, e devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o rimanere intralciate. Un personaggio che tenti di lanciare un incantesimo deve anche effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo + danni subiti) o perdere l'incantesimo.

Una creatura che fallisce il tiro salvezza sui Riflessi rimane intralciata, non può muoversi, e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 alla Destrezza effettiva. Una creatura intralciata può cercare di liberarsi e muoversi alla metà della normale velocità usando un'azione di round completo per effettuare una prova di Forza o di Artista della Fuga (CD 20). Una creatura non intralciata può muoversi attraverso l'area a velocità dimezzata, subendo i danni come descritto sopra. Durante ogni round in cui le creature non intralciate rimangono nell'area, i vegetali cercano di intralciarle.

I vegetali forniscono un quarto di copertura per ogni 1,5 metri di sostanza fra una creatura nell'area e un avversario: metà copertura per 3 metri di reticolo di rovi, tre quarti per 4,5 metri, e copertura totale per 6 metri o di più.

Nota: Il DM può variare in qualche modo gli effetti dell'incantesimo, in base alla natura dei vegetali a disposizione.

Rovi

Trasmutazione

Livello: Chr 2, Drd 2,**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Arma di legno toccata**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** No

Piccole spine o punte magiche sporgono dalla superficie di un'arma di legno, come un randello, un randello grande, dei nunchaku, o un bastone ferrato. Per la durata dell'incantesimo, l'arma infligge sia danni perforanti che contundenti. L'arma così trasformata guadagna un bonus di potenziamento +1 ai suoi attacchi e infligge danni aggiuntivi pari a +1 per livello dell'incantatore (massimo

+10). L'incantesimo funziona solo sulle armi da mischia con superficie da impatto in legno. Ad esempio, non funziona con un arco, una freccia o una mazza di metallo.

Componente materiale: Una piccola spina.

Sacrificio divino

Invocazione

Livello: Pal 1**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:** No

L'incantatore può sacrificare la propria forza vitale per aumentare i danni inferti. Una volta per round, come azione libera, può sacrificare fino a 10 dei suoi punti ferita (fare questo non provoca un attacco di opportunità). Per ogni 2 punti ferita sacrificati, al successivo attacco riuscito infligge +1d6 danni, fino a un massimo di +5d6 in quell'attacco. La sua capacità di infliggere questo danno addizionale cessa quando il suo attacco va a segno o quando l'incantesimo ha termine. L'incantatore può compiere tanti sacrifici quanti gli sono permessi dalla durata dell'incantesimo. I punti ferita sacrificati contano come danni normali. Ad esempio, un paladino di 8° livello può lanciare questo incantesimo per una durata di 4 round. Se sacrifica 10 punti ferita a round e colpisce in ogni round, può spendere fino a 40 punti ferita e infliggere fino a +20d6 danni addizionali.

Schiavitù mostruosa

Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Dominazione 9**Componenti:** V, S, PE**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Bersaglio:** Una creatura**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Funziona come *dominazione vera*, tranne che il soggetto può essere qualsiasi creatura ed è dominato permanentemente se fallisce il tiro salvezza sulla Volontà iniziale. Un soggetto a cui viene ordinato di compiere un'azione contro la sua natura riceve un tiro salvezza con una penalità di -4 per resistere a compiere quella particolare azione. Se il tiro salvezza viene effettuato con successo, il soggetto rimane comunque in potere dell'incantatore malgrado il suo piccolo ammutinamento. Una volta che un soggetto di *schiavitù* effettua con successo un tiro salvezza per resistere a un ordine specifico, effettua tutti i successivi tiri salvezza per resistere ad eseguire quella specifica azione senza la penalità.

Costo in PE: 500 PE per Dado Vita o livello del soggetto.

Sciame di otyugh

Evocazione (Creazione)

Livello: Pestilenza 9**Componenti:** V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Tre o più otyugh, a non più di 9 m di distanza l'uno dall'altro

Durata: Sette giorni o sette mesi (I) (vedi testo)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Sciame di otyugh genera un gruppo di otyugh da una grande raccolta di rifiuti e spazzatura, come una fogna o una latrina. L'incantatore può scegliere di creare 3d4 otyugh normali o 1d3+1 otyugh Enormi con 15 DV (vedi pagina 14 del *Manuale dei Mostri*). Gli otyugh aiutano volontariamente l'incantatore in combattimento o in battaglia, eseguono una specifica missione, o fungono da guardie del corpo. Rimangono con l'incantatore per sette giorni a meno che non vengano congedati prima. Se gli otyugh vengono creati solo per fare la guardia, la durata dell'incantesimo è di sette mesi. In tal caso, gli otyugh possono solo ricevere l'ordine di sorvegliare un posto o locazione specifici. Gli otyugh evocati per fare la guardia non possono muoversi al di fuori del raggio dell'incantesimo.

Gli otyugh devono essere creati in un'area contenente almeno 2.700 kg di concime, rifiuti o avanzi. Dopo aver lanciato l'incantesimo, gli otyugh non chiamati al servizio di guardia possono lasciare l'area su comando del creatore.

Sepoltura benedetta

Abiurazione [Bene]

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Area: Cadavere toccato

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Tramite questo incantesimo, il chierico interdice un cadavere dalle influenze e gli effetti malvagi. A meno che il cadavere non venga dissacrato o la benedizione contrastata, il cadavere non può essere magicamente animato o ritornare come servitore non morto (un ghoul o un vampiro, per esempio). Inoltre, chiunque cerchi di disturbare il cadavere è colpito da un'improvvisa paura e deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o fuggire dal luogo per 1 minuto per ogni livello dell'incantatore. Se il cadavere protetto viene successivamente riportato in vita, la *sepoltura benedetta* ha fine.

Componente materiale: Il simbolo sacro dell'incantatore e una fiala di acquasanta o sacrilega, a seconda dell'allineamento, che viene spruzzata sul cadavere.

Costo in PE: 100 PE.

Slegare

Abiurazione

Livello: Esorcismo 9, Mag/Str 9

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: 54 m

Area: Esplosione del raggio di 54 m centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Quando viene lanciato un incantesimo *slegare*, un'esplosione di forza si sprigiona dal corpo dell'incantatore e distrugge magicamente qualsiasi incantesimo che contenga, costringa o sigilli, con le eccezioni elencate di seguito.

Slegare nega gli incantesimi di *charme* e *blocco* di tutti i tipi, *serrature arcane* e simili, incantesimi che creano barriere fisiche o magiche (*muro di pietra*, *muro di forza*), *vigilanza* e *interdizione*, *stasi temporale* e incantesimi di *lentezza*, fra gli altri. L'effetto di un incantesimo *statua* viene terminato. Una *giara magica* viene mandata in frantumi (distrutta per sempre) e la forza vitale al suo interno viene soffiata via. Inoltre, qualsiasi incantesimo che contenga effetti magici, inclusi altri incantesimi, immediatamente li rilascia in un raggio di azione di 0 metri (inclusi *bocca magica*, *infondere capacità magiche*, e così via).

Gli incantesimi protettivi come *protezione dal male*, *scudo*, *globo di invulnerabilità*, e simili non sono influenzati da *slegare*. Le creature pietrificate non vengono né rivelate né riportate alla vita. Gli individui legati al servizio non vengono liberati (incluse creature come famigli, cacciatori invisibili, geni ed elementali). Un *campo anti-magia* non viene influenzato, e gli effetti di *slegare* non lo penetrano. Un *cerchio magico contro il male* (o un altro allineamento) che in quel momento tiene prigioniera una creatura viene dissolto.

Le maledizioni e gli incantesimi di *costrizione/cerca* sono negati solo se l'incantatore è di un livello pari o superiore a quello di colui che li ha lanciati.

Tutti questi effetti si verificano indipendentemente dai desideri dell'incantatore. Eventuali effetti magici sulla persona dell'incantatore, o da lui portati o indossati rimangono indisturbati, ma tutti quelli all'interno del raggio diventano efficaci, inclusi quelli degli alleati. L'apertura delle serrature o di altre chiusure fa scattare gli allarmi o le trappole a esse collegate. Qualsiasi creatura liberata può essere o meno amichevole nei confronti dell'incantatore.

Componente materiale: Una calamita e un pizzico di salnitro.

Sonda pensieri

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 6, Mente 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Tempra nega (e vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutti i ricordi e la conoscenza del soggetto diventano accessibili all'incantatore, dai ricordi in profondità sotto la superficie a quelli ancora richiamabili facilmente. È possibile scoprire la risposta a una domanda per round, scoprendo tutto quello che il soggetto ne sa. È anche possibile sondare un soggetto addormentato, sebbene il soggetto possa effettuare un tiro salvezza sulla Volontà

contro la CD dell'incantesimo *sonda pensieri* per svegliarsi dopo ogni domanda. I soggetti che non desiderano essere sondati possono tentare di spostarsi al di fuori del raggio di azione del potere, a meno che non siano ostacolati in qualche modo. L'incantatore pone le domande telepaticamente, e le risposte a quelle domande arrivano direttamente nella sua mente. Non è necessario che l'incantatore e il bersaglio parlino la stessa lingua, e le creature meno intelligenti possono fornire solo le corrispondenti immagini mentali in risposta alle domande.

Spine

Trasmutazione

Livello: Chr 3, Drd 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma di legno toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Funziona come *rovi*, tranne che l'arma colpita guadagna un bonus di potenziamento +2 ai suoi attacchi, e la sua portata di minaccia è raddoppiata.

Spruzzo tagliente

Invocazione

Livello: Chr 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)

Area: Cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo fa sì che l'umidità nell'aria cominci a scintillare, si rapprenda e spruzzi via dalle dita dell'incantatore, conficcandosi in tutte le creature nel cono di effetto. Ogni creatura nell'area subisce 1d6 danni, più 1 danno per livello dell'incantatore fino a un massimo di +5. Un tiro salvezza sui Riflessi è permesso per dimezzare i danni.

Tempesta divina

Invocazione

Livello: Chr 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)

Effetto: Disco rotante di armi, fino a un raggio di 9 m

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Riflessi nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un disco rotante di armi, del tipo preferito dalla sua divinità. Queste armi roteano attorno a un punto centrale, creando una barriera circolare immobile. Qualsiasi creatura che passa attraverso la *tempesta divina* subisce 1d6 danni, più altri 2 danni per

livello dell'incantatore (massimo +20). L'incantatore può scegliere il piano di rotazione delle armi: orizzontale, verticale od obliquo.

Le creature che si trovano nell'area della *tempesta divina* quando viene invocata possono schivarla e non subire alcun danno se effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi. Una volta che la *tempesta divina* è al suo posto, qualsiasi creatura che vi entri o che passi attraverso il disco subisce automaticamente i danni indicati.

Una *tempesta divina* fornisce metà copertura (+4 CA) per chiunque si trovi al di là di essa.

Focus divino: Una minuscola replica dell'arma della divinità su una catena d'argento.

Tocco di follia

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Follia 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può frastornare una creatura vivente se effettua con successo un attacco a contatto. Se la creatura non supera il tiro salvezza sulla Volontà, la sua mente è annebbiata e non compie azioni per 1 round per livello dell'incantatore. La creatura frastornata non è stordita (quindi gli attaccanti non hanno particolari vantaggi contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, usare capacità mentali e così via.

Urlo di follia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Follia 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1d4+1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto non può trattenersi dall'urlare, delirare e balzare in giro come se fosse completamente pazzo. Questo incantesimo rende impossibile alla vittima di fare nient'altro che correre in giro ululando, abbassa di 4 la Classe Armatura del soggetto, rende impossibili i tiri salvezza sui Riflessi tranne che ottenendo 20, e rende impossibile l'uso di uno scudo.

Zefiro divino

Abiurazione

Livello: Chr 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 4,5 m

Area: Un'emanazione del raggio di 4,5 m, centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Zefiro divino crea un'interdizione immobile contro le creature del fuoco, come i giganti del fuoco. Le creature del fuoco che entrano o si fermano nell'area subiscono 1d4 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 5d4 (tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare). Questi danni continuano per ogni round in cui la creatura rimane nell'area, e il tiro salvezza sulla Tempra è permesso a ogni round.

Zelo

Abiurazione

Livello: Pal 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

APPENDICE: CHIERICI MOSTRUOSI

Praticamente tutte le specie più intelligenti hanno le loro divinità, e molte di tali divinità hanno dei chierici. Il *Manuale dei Mostri* elenca divinità e informazioni di dominio per molti tipi di chierici non umani. Queste informazioni sono riassunte nella tabella A-1 (vedi pagina 100).

Blibdoolpoolp

Blibdoolpoolp, antica divinità dei kuo-toa, è caotica malvagia. È anche nota come Madre del Mare e Frusta delle Fruste. Solo i kuo-toa la venerano. È stravolta dal suo odio per le razze che vivono in superficie e scacciarono i suoi figli nel regno sotterraneo in un passato leggendario, e protegge ferocemente il suo popolo pianificando la sua vendetta finale. I domini con cui è associata sono Acqua, Distruzione e Male. La sua arma preferita è il bastone tenaglia (vedi descrizione dei kuo-toa nel *Manuale dei Mostri*).

Callarduran Smoothhands

Callarduran Smoothhands, la divinità patrona degli gnomi delle profondità, o *svirfneblin*, è neutrale. È noto come il Fratello delle Profondità, il Maestro della Pietra, il Signore delle Terre Profonde e lo Gnomo delle Profondità. Gli *svirfneblin* lo venerano come un dio di protezione, della terra e delle miniere. I domini con cui è associato sono Bene, Guarigione, Protezione e Terra. La sua arma preferita è l'ascia da battaglia. È in buoni rapporti con Garl Glittergold, mentre odia le divinità dei drow, dei kuo-toa, dei duergar, e dei mind flayer.

Deep Sashelas

Deep Sashelas, creatore e patrono degli elfi acquatici, è caotico buono. I suoi titoli sono Signore delle Profondità Marine, Principe Delfino, Il Saggio, l'Amico dei Marinai, e (per gli elfi acquatici) il Creatore. Regna sugli oceani, sugli elfi acquatici, sulla conoscenza, sulla bellezza e sulla magia dell'acqua. I domini con cui è associato sono Acqua, Bene, Caos e Protezione. La sua

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore invoca uno scudo divino per proteggersi mentre si avvicina a un avversario di sua scelta. L'incantatore deve scegliere il nemico nel momento in cui lancia l'incantesimo. Guadagna un bonus di deviazione +4 alla sua CA contro tutti gli attacchi di opportunità dai nemici che non siano quello scelto. Inoltre, può muoversi fra i nemici come se fossero alleati per la durata dell'incantesimo, purché termini il suo movimento più vicino al nemico scelto rispetto a quando lo ha cominciato.

arma preferita è il tridente. È un alleato di Corellon Larethian e di Eadro, e un nemico spietato di Sekolah, Lolth, Blibdoolpoolp e Panzuriel.

Diirinka

Patrono dei degenerati derro, Diirinka è caotico malvagio. È noto come il Grande Sapiente, il Maestro Crudele, e il Lich del Profondo. È una divinità di magia e conoscenza, patrono dei sapienti derro, e dio della crudeltà. I domini con cui è associato sono Caos, Distruzione, Inganno e Male. La sua arma preferita è il pugnale (generalmente avvelenato).

Eadro

Creatore dei marinidi e dei locathah, Eadro è neutrale. I suoi nomi sono Acqua della Vita e Irroratore delle Branche. Domina gli abissi dell'oceano e protegge le razze che ha creato. I domini con cui è associato sono Acqua, Animale e Protezione. La sua arma preferita è la lancia.

Grande Madre

Mostruosa divinità dei beholder, la Grande Madre è caotica malvagia. Non ha altri nomi. Le sue aree di influenza includono magia, fertilità e tirannia, ed è anche interessata alla difesa dei beholder... particolarmente contro i nemici drow. I domini con cui è associata sono Caos, Forza, Male e Morte. La sua arma preferita è il suo terribile morso.

Gruumsh

Gruumsh, dio degli orchi, è caotico malvagio. I suoi titoli sono Un Occhio e Colui-Che-Non-Dorme-Mai. Gruumsh è il principale dio degli orchi. Esorta i suoi seguaci a essere forti, a eliminare i deboli, e a prendere tutto il territorio che secondo Gruumsh appartiene loro di diritto (cioè praticamente tutto). I domini con cui è associato sono Caos, Forza, Guerra e Male. L'arma preferita di Gruumsh è la lancia. Nutre un odio particolare per Corellon Larethian, Moradin e i loro seguaci.

Hruggek

Hruggek, divinità dei bugbear, è caotico malvagio. È noto come il Decapitatore e il Signore delle Imboscate. È il dio della violenza e del combattimento, che trova la gioia

in abili imboscate e attacchi furtivi. I domini con cui è associato sono Caos, Guerra, Inganno e Male. La sua arma preferita è la morning star.

Kaelthiere

Kaelthiere è neutrale malvagia. I suoi titoli sono Fiamma Nera, Fiamma Divorante, e Divoratrice. Attira seguaci da molte razze, incluse le salamandre, gli efreet e gli azer, ma anche quegli umani e quei membri di altre razze comuni che hanno un malsano interesse nel fuoco. Rappresenta gli aspetti distruttivi del fuoco, invece che la sua utilità. I domini con cui è associata sono Distruzione, Fuoco, Guerra e Male. La sua arma preferita è la lancia.

Kurtulmak

Kurtulmak, dio dei coboldi, è legale malvagio. È noto come Scaglia d'Acciaio, Stregone Cornuto, e Pungicoda. È il patrono delle arti della guerra e delle miniere, e le leggende dicono che rubò il dono della stregoneria da una divinità dei draghi per darlo al suo popolo. I domini con cui è associato sono Fortuna, Inganno, Legge e Male. La sua arma preferita è la mezza lancia. È un nemico giurato di Garl Glittergold.

Laduguer

Il tetto e severo Laduguer, dio dei duergar, è legale malvagio. È noto come l'Esiliato, Protettore Grigio, Signore delle Arti, Conduttore di Schiavi, il Sorvegliante e il Crudele. È il patrono dell'artigianato (particolarmente la creazione di armi magiche) e anche della protezione, della magia e della sua razza di nani grigi. I domini con cui è associato sono Guerra, Legge, Male e Terra. La sua arma preferita è il martello da guerra.

Laogzed

Dio dei trogloditi eternamente affamato, Laogzed è caotico malvagio. Noto come il Divoratore e il Mangiatore di Anime, Laogzed è una divinità del mangiare, della golosità e della distruzione insensata. I domini con cui è associato sono Caos, Distruzione, Male e Morte. La sua arma preferita è il giavellotto.

Lolth

Lolth, la dea ragno degli elfi scuri, è caotica malvagia. Viene chiamata Demoniaca Regina dei Ragni, Regina delle Fosse della Ragnatela Demoniaca, Tessitrice di Caos, e Nera Madre dei Drow. Governa i ragni, il male, l'oscurità, il caos, gli assassini e la razza drow. I domini con cui è associata sono Caos, Distruzione, Inganno e Male. La sua arma preferita è la frusta.

Maglubiyet

Il dio goblin Maglubiyet è neutrale malvagio. È chiamato il Gran Capitano, Signore della Battaglia, Occhi di Brace e il Potente. È il patrono e il signore di goblin e hobgoblin, e manovra la guerra e il governo di entrambe le razze. I domini con cui è associato sono Caos, Distruzione, Inganno e Male. La sua arma preferita è l'ascia da battaglia.

Merrshaulk

Merrshaulk è il dio caotico malvagio degli yuan-ti. I suoi titoli includono Maestro della Fossa, Signore

Serpente, Serpente Addormentato e Creatore di Veleno. I suoi interessi e la sua influenza si conformano a quelli degli yuan-ti da lui creati: rettili, trappole, veleno e omicidio. I domini con cui è associato sono Caos, Distruzione, Male e Vegetale. La sua arma preferita è la spada lunga.

Panzurriel

Una strisciante e viscida creatura del male, Panzurriel è neutrale malvagio. Viene chiamato il Vecchio del Profondo, l'Esiliato e Colui dai Molti Tentacoli. È il patrono dell'omicidio, della confusione e della sovversione, ed è venerato dalle creature malvagie del mare: merrow, sahuagin, scrag, e in particolare i kraken. I domini con cui è associato sono Acqua, Distruzione, Guerra e Male. La sua arma preferita è il bastone ferrato. È un nemico giurato di Deep Sashelas, che gli ha troncato il piede sinistro e lo ha bandito dal Piano Materiale.

Sekolah

Dio dei sahuagin, il vorace Sekolah è legale malvagio. È il Grande Squalo, il Gioioso Cacciatore, e la Voce dagli Abissi. Oltre a essere il patrono dei sahuagin, è la divinità del saccheggio, della caccia e della tirannia. I domini con cui è associato sono Forza, Guerra, Legge e Male. La sua arma preferita è il tridente.

Semuanya

Semuanya, l'insensibile divinità dei lucertoloidi, è neutrale. È il Sopravvissuto, il Creatore e il Custode nella tradizione dei lucertoloidi. È interessato solo alla sopravvivenza e alla diffusione dei lucertoloidi. I domini con cui è associato sono Acqua, Animale e Vegetale. La sua arma preferita è il randello grande.

Shekinester

Shekinester, la dea dei naga dal triplice aspetto, come Donatrice di Potere è neutrale, ma come Tessitrice è caotica malvagia, e come Conservatrice è legale buona. La Tessitrice è messaggera di attiva distruzione, e apre la strada alla nuova creazione spazzando via la vecchia. La Donatrice di Potere è dispensatrice di saggezza. La Conservatrice mantiene l'esistenza e custodisce gli spiriti dei morti. I domini con cui è associata sono Conoscenza, Distruzione, Magia e Protezione. La sua arma preferita è il suo morso.

Sixin

Divinità degli xill, alieno e rettiliforme, Sixin è legale malvagio. È noto come Il Più Alto fra gli xill più civilizzati, mentre gli xill barbarici lo chiamano il Devastatore o il Selvaggio. Ha due aspetti, corrispondenti ai due rami del suo popolo: è una brutale divinità della guerra, ma anche un'astuta divinità di intrighi e inganni. I domini con cui è associato sono Forza, Legge, Male e Viaggio. La sua arma preferita è la spada corta.

Skerrit

Skerrit, dio dei centauri, è neutrale buono. È noto come il Forestale, un cacciatore e protettore delle terre silvane. Protegge le comunità dei centauri e mantiene l'equilibrio naturale. I domini con cui è associato sono

Animale, Guarigione, Sole e Vegetale. La sua arma preferita è la lancia.

Le divinità dei Draghi

Le divinità dei draghi sono tutte creature di Io, il Drago dai Nove Volti che accoglie in sé tutti gli opposti e gli estremi della razza draconica. Nessuna delle divinità dei draghi ha un'arma preferita; gli incantesimi *arma spirituale* lanciati dai loro chierici si manifestano come teste di drago pronte ad azzannare.

Aasterinian

La caotica neutrale Aasterinian è una divinità esuberante che ama imparare attraverso il gioco, l'invenzione e il piacere. È la messaggera di Io, ed è un enorme drago d'ottone che ama sconvolgere lo status quo. I domini con cui è associata sono Caos e Inganno.

Bahamut

Il drago di platino Bahamut è legale buono. È il Signore del Vento del Nord, signore dei draghi buoni, e una divinità di saggezza, conoscenza, profezie e canto. I domini con cui è associato sono Aria e Bene.

Chronopsis

Chronopsis è neutrale: silenzioso, indifferente e distaccato. È il dio draconico del fato, della morte e del giudizio. I domini con cui è associato sono Conoscenza e Morte.

Falazure

Il terrificante Drago della Notte è neutrale malvagio. È il signore del risucchio di energia, della non morte, della decomposizione e dello sfinimento. I domini con cui è associato sono Male e Morte.

Io

Il Drago dai Nove Volti è neutrale, perché accoglie fra i suoi aspetti tutti gli allineamenti. È anche noto come il Drago della Concordia, la Grande Ruota Eterna, il Divo-rotore di Ombre e Signore degli Dei, oltre che Creatore dei Draghi. I domini con cui è associato sono Conoscenza, Magia, Protezione e Viaggio.

Tiamat

Tiamat, il drago cromatico, è legale malvagio. Si proclama Creatrice dei Draghi Malvagi, e le sue cinque teste portano ciascuna il colore di un tipo di drago malvagio. Gode di passatempi perversi come la tortura, la discordia e la distruzione. I domini con cui è associata sono Legge e Male.

Le divinità dei Giganti

Le divinità dei giganti sono la progenie di Annam.

Annam

Annam è neutrale. È noto come il Primo, il Progenitore dei Mondi e il Grande Creatore. È una divinità onnisciente dello studio, della filosofia e della meditazione profonda, e allo stesso tempo un lussuoso e impulsivo dio della fertilità. I domini con cui è associato sono Conoscenza, Magia, Sole e Vegetale. La sua arma preferita è il colpo senz'armi.

Grolantor

Divinità caotica malvagia dei giganti delle colline, Grolantor ha anche svariati seguaci fra ogre ed ettin. Rifiuta qualsiasi titolo tranne il suo nome. È un dio della caccia e del combattimento, e la sua ostinata stupidità sospinge lui e i suoi seguaci in più scontri di quanti riescano a gestire. I domini con cui è associato sono Caos, Male, Morte e Terra. La sua arma preferita è il randello.

Hiatea

Principale dea fra le divinità dei giganti, Hiatea è neutrale buona. È la dea della natura, dell'agricoltura, della caccia e del parto, ed è venerata da molte femmine di giganti, indipendentemente dal loro allineamento, per il suo eroismo e la sua prodezza. I domini con cui è associata sono Animale, Bene, Sole e Vegetale. La sua arma preferita è la lancia.

Iallanis

Come la sua sorella maggiore Hiatea, Iallanis è neutrale buona. È la dea dell'amore, del perdono, della misericordia e della bellezza, e cerca sempre di riunire in armonia le diverse razze dei giganti. I domini con cui è associata sono Bene, Forza, Guarigione e Sole. La sua arma preferita è il colpo senz'armi.

Memnor

Memnor è astuto, affascinante, intelligente, colto... e profondamente, intensamente (neutrale) malvagio. È un dio dell'orgoglio, dell'agilità mentale e del controllo, e i suoi strumenti preferiti nei suoi piani per usurpare il titolo di Annam sono i malvagi giganti delle nuvole. I domini con cui è associato sono Conoscenza, Inganno, Male e Morte. La sua arma preferita è la morning star.

Skoraeus Stonebones

Divinità dei giganti delle pietre, Skoraeus è neutrale. Chiamato Re della Roccia, è una divinità riservata che si occupa solo degli affari dei giganti delle pietre. I domini con cui è associato sono Conoscenza, Guarigione, Protezione e Terra. La sua arma preferita è il martello da guerra.

Stronmaus

Il potente Stronmaus è neutrale buono. È chiamato il Signore delle Tempeste, il Dio Sorridente e Testa di Tuono. Domina il sole, il cielo, il clima e la gioia. I domini con cui è associato sono Bene, Caos, Guerra e Protezione. La sua arma preferita è il martello da guerra. È un nemico giurato di Memnor.

Surtr

Surtr dai capelli di fiamma è legale malvagio. Il Signore dei Giganti del Fuoco è preoccupato principalmente di condurre al successo il suo popolo nel mondo. I domini con cui è associato sono Fuoco, Guerra, Inganno e Male. La sua arma preferita è lo spadone.

Thrym

Thrym, divinità dei giganti del gelo, è caotico malvagio. È il signore di freddo e ghiaccio, e anche una divinità

della magia. I domini con cui è associato sono Distruzione, Guerra, Magia e Male. La sua arma preferita è l'ascia grande.

Vaprak

Il rapace dio degli ogre, Vaprak è caotico malvagio. È noto come il Distruttore. È un dio del combattimento, della distruzione, dell'aggressione, della frenesia e dell'avidità. I domini con cui è associato sono Caos, Distruzione, Guerra e Male. La sua arma preferita è il randello grande.

Esterni e Signori Elementali

Da qualche parte fra i più grandi dei mortali e le divinità minori si trovano esseri soprannaturali di enorme potere: principi demoni, arcidiavoli, potenti celestiali, signori slaad, dominatori elementali e altri. Questi potenti esterni a volte richiedono la lealtà dei mortali o lavorano insieme ai chierici, ma non sono divinità e non possono concedere incantesimi ai loro seguaci. I mortali non li venerano, ma solo un pazzo non rispetterebbe la loro potenza. Le creature del loro stesso allineamento li trattano con grande reverenza.

I chierici di Hextor e Erythnul spesso lavorano in col-

laborazione con diavoli e demoni (rispettivamente), a volte sotto il patronato di arcidiavoli e principi demoni. Più raramente, i chierici di Heironeous o Pelor lavorano in associazione con i planetari o i solar. In alcuni casi, queste potenti creature estendono la loro speciale protezione a certi gruppi: Il principe demone Yeenoghu, per esempio, è patrono degli gnoll. Gli gnoll venerano Erythnul, ma Yeenoghu ricopre il ruolo di guida o sostenitore per tutta la razza, occupandosi dei loro interessi e fornendo loro assistenza quando così gli pare.

Oltre a Yeenoghu, altri principi demoni conosciuti sono Alvarez, Alzrius, Baphomet, Demogorgon, Eldanoth, Fraz-Urb'luu, Graz'zt, Juiblex, Kostchtchie, Lissa'aera, Lupericio, Lynkhab, Verin e Vucarik.

Gli arcidiavoli conosciuti sono Baalzebul (Belzebù), Bel, Belial, Dispater, Fierana, Glasya, Levistus, Lamagard, Mammon, Martinet, e Mephistopheles (Mefistofele).

I signori elementali comprendono Ben-Hadar (bene acqua), Chan (bene aria), Imix (male fuoco), Ogremosh (male terra), Olhydra (male acqua), Sunnis (bene terra), Yan-C-Bin (male aria) e Zaaman Rul (bene fuoco).

I nomi dei potenti celestiali, slaadi e formiani non sono comunemente noti.

TABELLA A-1: DIVINITÀ MOSTRUOSE

Divinità	Allineamento	Domini	Tipici fedeli
Blibdoolpoolp	Caotica malvagia	Acqua, Distruzione, Male	Kuo-toa
Callarduran Smoothhands	Neutrale	Bene, Guarigione, Protezione, Terra	Svirfneblin
Deep Sashelas	Caotico buono	Acqua, Bene, Caos, Protezione	Elfi acquatici
Diirinka	Caotico malvagio	Caos, Distruzione, Inganno, Male	Derro
Eadro	Neutrale	Acqua, Animale, Protezione	Locathah, marinidi
Grande Madre	Caotica malvagia	Caos, Forza, Male, Morte	Beholder
Gruumsh	Caotico malvagio	Caos, Forza, Guerra, Male	Orchi
Hruggek	Caotico malvagio	Caos, Guerra, Inganno, Male	Bugbear
Kaelthiere	Neutrale malvagia	Distruzione, Fuoco, Guerra (lancia), Male	Creature del fuoco malvagie
Kurtulmak	Legale malvagio	Fortuna, Inganno, Legge, Male	Coboldi
Laduguer	Legale malvagio	Guerra, Legge, Male, Terra	Duerger
Laogzed	Caotico malvagio	Caos, Distruzione, Male, Morte	Trogloditi
Lolth	Caotica malvagia	Caos, Distruzione, Inganno, Male	Driders, drow (elfi)
Maglubiyet	Neutrale malvagio	Caos, Distruzione, Inganno, Male	Goblin, hobgoblin
Merrshaulk	Caotico malvagio	Caos, Distruzione, Male, Vegetale	Yuan-ti
Panzuril	Neutrale malvagio	Acqua, Distruzione, Guerra, Male	Creature acquatiche malvagie
Sekolah	Legale malvagio	Forza, Guerra, Legge, Male	Sahuagin
Semuanya	Neutrale	Acqua, Animale, Vegetale	Lucertoloidi
Shekinester	Neutrale	Conoscenza, Distruzione, Magia, Protezione	Naga
Sixin	Legale malvagio	Forza, Legge, Male, Viaggio	Xill
Skerrit	Neutrale buono	Animale, Guarigione, Sole, Vegetale	Centauri
Divinità dei draghi			
Aasterinian	Caotica neutrale	Caos, Inganno	Draghi caotici
Bahamut	Legale buono	Aria, Bene	Draghi buoni
Chronopsis	Neutrale	Conoscenza, Morte	Draghi
Falazure	Neutrale malvagio	Male, Morte	Draghi
Io	Neutrale	Conoscenza, Magia, Protezione, Viaggio	Draghi
Tiamat	Legale malvagia	Legge, Male	Draghi malvagi
Divinità dei giganti			
Annam	Neutrale	Conoscenza, Magia, Sole, Vegetale	Giganti
Grolantor	Caotico malvagio	Caos, Male, Morte, Terra	Giganti delle colline, ettin e ogre
Hiatea	Neutrale buona	Animale, Bene, Sole, Vegetale	Giganti (specialmente femmine)
Iallanis	Neutrale buona	Bene, Forza, Guarigione, Sole	Giganti buoni (nuvole, tempeste, pietre)
Memnor	Neutrale malvagio	Conoscenza, Inganno, Male, Morte	Giganti delle nuvole malvagi
Skoraeus Stonebones	Neutrale	Conoscenza, Guarigione, Protezione, Terra	Giganti delle pietre
Stronmaus	Neutrale buono	Bene, Caos, Guerra, Protezione	Giganti delle tempeste e delle nuvole
Surtr	Legale malvagio	Fuoco, Guerra, Inganno, Male	Giganti del fuoco
Thrym	Caotico malvagio	Distruzione, Guerra, Magia, Male	Giganti del gelo
Vaprak	Caotico malvagio	Caos, Distruzione, Guerra, Male	Ogre

CHIAMATI A SERVIRE

Un Supplemento Internet
per Difensori della Fede

di James Wyatt

Una cerca divina può essere un ottimo modo per dare il via a un'avventura, non solo per i chierici, ma per qualsiasi personaggio o gruppo che abbia giurato fedeltà a una divinità patrona. Naturalmente, ogni divinità ha un suo obiettivo personale, quindi la natura di tale cerca può variare enormemente da divinità a divinità. Nel nostro supplemento in esclusiva per internet, James Wyatt, co-autore di Difensori della Fede: Una Guida per Chierici e Paladini, suggerisce alcune cerche specifiche relative ad alcune divinità, destinate sia ai giocatori che interpretano personaggi devoti che ai DM bisognosi di uno spunto per una nuova avventura. Ecco un'anteprima...

Difensori della Fede: Una Guida per Chierici e Paladini fornisce suggerimenti per cerche sacre (o sacrileghe) e missioni che ogni chiesa potrebbe richiedere o imporre ai propri chierici per conto della divinità. Una cerca divina può essere un ottimo modo per dare il via a un'avventura, non solo per i chierici, ma per qualsiasi personaggio o gruppo che abbia giurato fedeltà a una divinità patrona.

Naturalmente, ogni divinità ha un suo obiettivo personale, quindi la natura di tale cerca può variare enormemente da divinità a divinità. Inoltre, come evidenziato in *Difensori della Fede*, anche quelle chiese che adorano la stessa divinità potrebbero evidenziare aspetti diversi della divinità o della sua area di influenza, e quindi richiedere cerche totalmente differenti.

Questi suggerimenti, ordinati per divinità, vi saranno d'aiuto nella veste di giocatori di un chierico, un pala-

dino o di un altro personaggio devoto, oppure come DM bisognosi di uno spunto per la prossima avventura.

Boccob, Dio della Magia: Intraprendi cerche riguardanti la magia e la conoscenza: recupera volumi, pergamene e libri di incantesimi perduti; scopri un'antica biblioteca; crea un oggetto meraviglioso speciale. Scopri un artefatto maggiore o minore, o proteggine uno da coloro che vorrebbero distruggerlo. Porta alla luce segreti nascosti. Mantieni l'equilibrio dell'universo: impedisci al bene, al male, alla legge o al caos di ottenere la supremazia, oppure aiuta le forze opposte a guadagnare potenza a loro volta. Boccob, una divinità distante e imperscrutabile, invia i suoi seguaci in cerche il cui obiettivo finale non è mai chiaro, e che favoriscono solo gli scopi segreti della divinità.

Corellon Larethian, Dio degli Elfi: Aiuta la razza elfica, combatti al fianco di un esercito di elfi contro una banda di orchi o un esercito di umani malvagi intenzionati a devastare i boschi; fungi da emissario diplomatico per conto degli elfi presso una nazione vicina; recupera un antico artefatto perduto di una perduta nazione elfica. Opponiti ai servitori di Gruumsh. Spodesta un sovrano umano tirannico che cerca di esercitare il suo dominio sugli elfi.

Bonus! Schede di Pianificazione Incantesimi!

Disponibili in esclusiva! Esamina le nostre schede dei personaggi aggiornate e studiate su misura per i chierici, i paladini, le guardie nere e le nuove classi di prestigio di *Difensori della Fede*. Le schede includono: liste di incantesimi specifiche per ogni classe di personaggio (compresi i nuovi incantesimi da Difensori).

- Riquadri per contrassegnare quali incantesimi il personaggio ha preparato per lanciare
- Spazio per scrivere tre nuovi domini, per riportare "i domini di prestigio"
- Sistema di controllo della durata degli incantesimi

CHIAMATI A SERVIRE

Un Supplemento Internet
per Difensori della Fede

di James Wyatt

Difensori della Fede: Una Guida per Chierici e Paladini fornisce suggerimenti per cerche sacre (o sacrileghe) e missioni che ogni chiesa potrebbe richiedere o imporre ai propri chierici per conto della divinità. Una cerca divina può essere un ottimo modo per dare il via a un'avventura, non solo per i chierici, ma per qualsiasi personaggio o gruppo che abbia giurato fedeltà a una divinità patrona.

Naturalmente, ogni divinità ha un suo obiettivo personale, quindi la natura di tale cerca può variare enormemente da divinità a divinità. Inoltre, come evidenziato in *Difensori della Fede*, anche quelle chiese che adorano la stessa divinità potrebbero evidenziare aspetti diversi della divinità o della sua area di influenza, e quindi richiedere cerche totalmente differenti.

Questi suggerimenti, ordinati per divinità, vi saranno d'aiuto nella veste di giocatori di un chierico, un paladino o di un altro personaggio devoto, oppure come DM bisognosi di uno spunto per la prossima avventura.

Boccob, Dio della Magia: Intraprendi cerche riguardanti la magia e la conoscenza: recupera volumi, pergamene e libri di incantesimi perduti; scopri un'antica biblioteca; crea un oggetto meraviglioso speciale. Scopri un artefatto maggiore o minore, o proteggine uno da coloro che vorrebbero distruggerlo. Porta alla luce segreti nascosti. Mantieni l'equilibrio dell'universo: impedisci al bene, al male, alla legge o al caos di ottenere la supremazia, oppure aiuta le forze opposte a guadagnare potenza a loro volta. Boccob, una divinità distante e imperscrutabile, invia i suoi seguaci in cerche il cui obiettivo finale non è mai chiaro, e che favoriscono solo gli scopi segreti della divinità.

Corellon Larethian, Dio degli Elfi: Aiuta la razza elfica, combatti al fianco di un esercito di elfi contro una banda di orchi o un esercito di umani malvagi intenzionati a devastare i boschi; fungi da emissario diplomatico per conto degli elfi presso una nazione vicina; recupera un antico artefatto perduto di una perduta nazione elfica. Opponiti ai servitori di Gruumsh. Spodesta un sovrano umano tirannico che cerca di esercitare il suo dominio sugli elfi.

Elhonna, Dea delle Terre Boschive: Proteggi i boschi: uccidi un mostro malvagio che semina la distruzione; convinci i taglialegna a risparmiare un boschetto sacro; salva una creatura silvana che è stata catturata; aiuta una comunità di folletti a difendersi da un attacco. Usa la diplomazia per portare la pace tra gli elfi, gli umani o i centauri in lotta fra loro, oppure convincili a unirsi contro un nemico malvagio comune. Cerca un antico spirito della natura, forse una driade, un treant o una ninfa vecchi oltre mille anni, o un santuario costruito tra i rami più alti di un albero gigantesco.

Erythnul, Dio del Massacro: Semina la distruzione:

assumi il controllo di un'organizzazione, di un insediamento o di una nazione (uccidendo la persona che attualmente ne ha il comando), sconvolgi le trattative di pace più delicate (uccidendo i diplomatici), o metti fine a un ordine di paladini caritatevoli (uccidendoli tutti). Devasta un tempio di Pelor; distruggi un artefatto sacro a Heironeous; impedisce a un gruppo di avventurieri ficanaso di recuperare una reliquia perduta di St. Cuthbert.

Fharlanghn, Dio delle Strade: Esegui una missione che preveda un viaggio: traccia una nuova strada verso una terra inesplorata; riapri le vie di comunicazione con una colonia o un avamposto perduto; visita una civiltà vicina al solo scopo di apprendere di più su di essa. Scopri perché nessuno riesce ad attraversare un certo valico (una valanga, banditi, mostri?). Segui un falco migratore nel suo viaggio attraverso il cielo: potrebbe condurti a una reliquia, a un chierico, o a un'altra cerca.

Garl Glittergold, Dio degli Gnomi: Aiuta la razza degli gnomi: spaventa i nani minatori e impedisce loro di violare i giacimenti reclamati dagli gnomi facendo uso di trucchi e scherzi; metti un governante pomposo al posto che si merita; scaccia un gigante minaccioso. Opponiti ai servi di Kurtulmak, il dio dei coboldi. Risolvi un complicato enigma al fine di vincere un premio magico.

Gruumsh, Dio degli Orchi: Sostieni la razza degli orchi: guida un gruppo di predoni contro gli umani o gli elfi; riconquista una fortezza orchesca espugnata dai nani; metti in fuga quegli avventurieri che provocano guai nelle terre degli orchi. Sfida un chierico debole e prendine il posto. Contrasta i servitori di Corellon Larethian e di Moradin. Cattura un bambino mezzorco nato nelle terre umane in modo che possa essere cresciuto dagli orchi.

Heironeous, Dio del Valore: Compi un atto di valore: sconfiggi un potente nemico malvagio (spesso di natura soprannaturale, come un esterno malvagio o un non morto); promuovi l'onore e la giustizia; prova l'onore e il coraggio di un individuo. Gli assalti frontali sono comuni. Recupera quegli oggetti sacri come una particolare spada o un'armatura. Combatti i servitori di Hextor, specialmente i Pugni di Hextor (descritti ne *Il Pugno e la Spada*). Aiuta la gente bisognosa, dai principi in difficoltà ai contadini vessati. Punisci i colpevoli e proteggi gli innocenti.

Hextor, Dio della Tirannia: Compi atti di tirannia: conquista un villaggio, una città o una nazione e governala tramite la paura; organizza una squadra che abbia il compito di dominare su un quartiere tra i più poveri e che estorca una quota di "protezione" dai negozi del posto; cattura altri esseri umani e vendili come schiavi o costringili a combattere al servizio di un regno militare-malvagio. Recupera armi e armature sacrileghe. Combatti i servitori di Heironeous e i paladini ovunque si trovino.

Kord, Dio della Forza: Compi imprese di liberazione: libera gli schiavi, i prigionieri o i soldati arruolati a forza; spodesta i tiranni; sconfiggi gli attaccabrighe. Infrangi le catene, sia quelle materiali che quelle concettuali, ovunque si trovino. Combatti per il diritto di tutti alla libertà e alla ricerca della felicità. Sconfiggi

nemici malvagi potenti: un diavolo, o un drago che prenda dei sacrifici. Cerca quegli oggetti e quelle magie che migliorano il corpo e lo spirito di un chierico, come le *cinture della Forza*. Opponiti ai seguaci di Hextor, che rappresentano la tirannia, e di Erythnul, che ostacolano la libertà.

Moradin, Dio dei Nani: Aiuta la razza dei nani: sostieni un esercito di nani contro i predoni orchi che calano dalle montagne; usa la diplomazia per raggiungere la pace con una comunità elfica vicina; recupera la perduta *Ascia dei Signori dei Nani*. Opponiti ai servitori di Gruumsh. Sostieni la legittima regina dei nani contro l'usurpatore che ha assassinato suo padre. Mantieni l'ordine e le tradizioni della comunità.

Nerull, Dio della Morte: Esegui missioni di morte: uccidi per il puro gusto di uccidere; diffondi un'epidemia magica; dà la caccia a un mago che è sfuggito alla morte. Cerca lo stato di non morte; diventa un lich, un fantasma o un vampiro. Guida le orde di non morti contro i vivi per ucciderli e aggiungerli alla tua schiera.

Obad-Hai, Dio della Natura: Proteggi le terre selvagge: difendi un boschetto sacro da tutti gli intrusi (buoni o malvagi); proteggi una bestia potente da coloro che vorrebbero ucciderla (forse guidati da un chierico di Elhonna); impedisci a una comunità di folletti di sterminare i bugbear con cui condividono il bosco (e viceversa). Collabora con un circolo di druidi per impedire a un gruppo di minatori di violare una catena montuosa disabitata.

Olidammara, Dio dei Ladri: Missioni? Cerche? Olidammara il caotico si aspetta che i suoi seguaci trovino da soli il loro cammino nella vita, di certo seguendo il suo esempio, ma non certo obbedendo ai suoi ordini.

Pelor, Dio del Sole: Lotta per la causa del bene: uccidi una potente creatura malvagia (una creatura non morta, o un mostro che diffonde un'epidemia); cerca oggetti magici potenti e benigni (oggetti di guarigione, di luce o per la lotta contro i non morti): aiuta i malati, i feriti e i poveri. Riempi il mondo delle tue buone azioni. Opponiti ai seguaci di Nerull e delle altre divinità malvagie.

St. Cuthbert, Dio del Castigo: Compi atti di giustizia: scopri un criminale e consegnalo alla giustizia; stabilisci l'ordine in una città di frontiera senza legge; scova un servitore malvagio nascosto tra le schiere dei fedeli. Vendica un delitto o un altro crimine commesso contro la chiesa. Recupera un artefatto relativo alla verità, alla giustizia e alla punizione.

Vecna, Dio dei Segreti: Porta alla luce i segreti più oscuri: cerca un libro perduto di magia malvagia; ricatta una persona potente scoprendo i suoi segreti più oscuri, oppure rivela tali segreti al fine di spodestare il potente. Seduci un mago buono ad esplorare i segreti più malvagi e conducilo alla follia. Cerca l'*Occhio* o la *Mano di Vecna* e usa questi artefatti per accumulare potere personale.

Wee Jas, Dea della Morte e della Magia: Avventurati in una cerca che riguardi la conoscenza magica: scopri

incantesimi perduti o il procedimento per creare un artefatto minore; apprendi il segreto per diventare un lich; cerca un potente volume o un oggetto necromantico. Crea un oggetto magico o studia un nuovo incantesimo. Contatta un mago morto dai Piani Esterni e fatti rivelare le sue conoscenze magiche. Indaga su uno strano fenomeno magico.

Yondalla, Dea degli Halfling: Aiuta la razza degli halfling: risolvi una disputa tra due bande di halfling in lotta fra loro; guida le difese della comunità contro un gruppo di giganti ostili; usa la diplomazia per raggiungere un accordo con un tracotante barone umano. Ergiti a difesa della comunità quando la gente più grossa cerca di abusare degli halfling. Scopri perché i raccolti non danno frutto e poni fine a questa situazione. Guida una banda di halfling in un territorio inesplorato per fondare un nuovo insediamento, oppure guidali verso una terra nativa degli halfling distante e quasi leggendaria... o verso una terra promessa.

A PROPOSITO DELL'AUTORE

James Wyatt ha scritto decine di articoli per la rivista DRAGON e cinque avventure per DUNGEON prima di entrare nello staff della Wizards nel Gennaio 2000. Tra le sue opere più recenti figura l'avventura *La Voce nei Sogni*.

Il progettista di giochi è la sua quinta carriera, dopo aver tentato di fare strada come assistente per l'infanzia, ministro sacro, scrittore tecnico e web designer. Ha una moglie di nome Amy e un figlio di tre anni, Carter.

Crediti Aggiuntivi

Supervisione: Carrie Bebris

Produzione Web: Sue Cook

Sviluppo Web: Mark Jindra

Progetto Grafico: Sean Glenn, Cynthia Fliege

Basato sul gioco originale DUNGEONS&DRAGONS® di Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS&DRAGONS® ideata da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS&DRAGONS e DUNGEON MASTER sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi e le fattezze dei personaggi sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.

Questo materiale è protetto dalle leggi sul diritto d'autore vigenti negli Stati Uniti d'America. Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni qui contenute è proibito, senza l'esplicito permesso scritto della Wizards of the Coast, Inc.

Questo prodotto è un'opera di finzione. Qualsiasi somiglianza verso individui, organizzazioni, luoghi o eventi reali è puramente casuale.

© Wizards of the Coast, Inc. tutti i diritti riservati. Realizzato negli U.S.A.

INCANTESIMI DA PALADINO

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		

Il livello di incantatore è pari alla metà del livello di classe di paladino

1° LIVELLO

☐☐☐ Arma magica

☐☐☐ Benedire l'acqua

☐☐☐ Benedire un'arma

☐☐☐ Benedizione

☐☐☐ Contrastare elementi

☐☐☐ Creare acqua

☐☐☐ Cura ferite leggere

☐☐☐ Favore divino

☐☐☐ Individuazione dei non morti

☐☐☐ Individuazione del veleno

☐☐☐ Lettura del magico

☐☐☐ Protezione dal male

☐☐☐ Resistenza

☐☐☐ Sacrificio divino

☐☐☐ Virtù

2° LIVELLO

☐☐☐ Allineamento imperscrutabile

☐☐☐ Maledizione del bruto

☐☐☐ Mira benedetta

☐☐☐ Resistere agli elementi

☐☐☐ Rimuovi paralisi

☐☐☐ Ritarda veleno

☐☐☐ Scudo su altri

☐☐☐ Zelo

3° LIVELLO

☐☐☐ Arma magica superiore

☐☐☐ Cerchio magico contro il male

☐☐☐ Cura ferite moderate

☐☐☐ Dissolvi magie

☐☐☐ Guarire cavalcatura

☐☐☐ Preghiera

☐☐☐ Rimuovi cecità/sordità

☐☐☐ Rivela bugie

4° LIVELLO

☐☐☐ Arma della divinità

☐☐☐ Aspetto della divinità inferiore

☐☐☐ Cura ferite gravi

☐☐☐ Dissolvi il male

☐☐☐ Interdizione alla morte

☐☐☐ Libertà di movimento

☐☐☐ Neutralizza veleno

☐☐☐ Spada sacra

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		

1° LIVELLO

☐☐☐ Arma magica

☐☐☐ Cura ferite leggere

☐☐☐ Devastazione

☐☐☐ Evoca mostri I*

☐☐☐ Incuti paura

☐☐☐ Infliggi ferite leggere

2° LIVELLO

☐☐☐ Cura ferite moderate

☐☐☐ Evoca mostri II*

☐☐☐ Forza straordinaria

☐☐☐ Frantumare

☐☐☐ Infliggi ferite moderate

☐☐☐ Oscurità

☐☐☐ Rintocco di morte

3° LIVELLO

☐☐☐ Contagio

☐☐☐ Cura ferite gravi

☐☐☐ Evoca mostri III*

☐☐☐ Infliggi ferite gravi

☐☐☐ Oscurità profonda

☐☐☐ Protezione dagli elementi

4° LIVELLO

☐☐☐ Cura ferite critiche

☐☐☐ Evoca mostri IV*

☐☐☐ Infliggi ferite critiche

☐☐☐ Libertà di movimento

☐☐☐ Veleno

* Solo creature malvagie

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

INCANTESIMI DA CACCIATORE CONSACRATO

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

5°

1° LIVELLO

Alterare se stesso

Animare corde

Calmare emozioni

Comando

Devastazione

2° LIVELLO

Blocca persone

Charme

Individuazione dei pensieri

Luce diurna

3° LIVELLO

Congedo

Conoscenza delle leggende

Interdizione alla morte

Rivela bugie

4° LIVELLO

Dominare persone

Sigillo di giustizia

5° LIVELLO

Campo anti-magia

Esilio

INCANTESIMI DA SACRO LIBERATORE

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

1° LIVELLO

Arma magica

Benedire un'arma

Benedizione

Contrastare elementi

Cura ferite leggere

Favore divino

Individuazione dei non morti

Individuazione del veleno

Resistenza

Rimuovi paura

Virtù

2° LIVELLO

Aiuto

Calmare emozioni

Cura ferite moderate

Forza straordinaria

Resistere agli elementi

Rimuovi paralisi

Ritarda veleno

Scudo su altri

3° LIVELLO

Arma magica superiore

Cerchio magico contro il male

Cura ferite gravi

Dissolvi magie

Preghiera

Rimuovi maledizione

Rivela bugie

4° LIVELLO

Cura ferite critiche

Dissolvi il male

Interdizione alla morte

Libertà di movimento

Neutralizza veleno

Spada sacra

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			

INCANTESIMI DA CAVALIERE DEL CALICE

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Arma magica
- ☐☐☐ Benedire l'acqua
- ☐☐☐ Benedire un'arma
- ☐☐☐ Contrastare elementi
- ☐☐☐ Devastazione
- ☐☐☐ Evoca mostri I
- ☐☐☐ Favore divino
- ☐☐☐ Individuazione del caos
- ☐☐☐ Individuazione del male
- ☐☐☐ Protezione dal male
- ☐☐☐ Rimuovi paura

2° LIVELLO

- ☐☐☐ Aiuto
- ☐☐☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐☐☐ Arma spirituale
- ☐☐☐ Consacrare
- ☐☐☐ Evoca mostri II
- ☐☐☐ Forza straordinaria
- ☐☐☐ Resistere agli elementi
- ☐☐☐ Suono dirompente
- ☐☐☐ Vigore
- ☐☐☐ Zelo

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

3° LIVELLO

☐☐☐ Cerchio magico contro il male

☐☐☐ Dissolvi magie

☐☐☐ Epurare invisibilità

☐☐☐ Evoca mostri III

☐☐☐ Grido

☐☐☐ Luce incandescente

☐☐☐ Preghiera

☐☐☐ Protezione dagli elementi

☐☐☐ Veste magica

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Alleato planare inferiore
- ☐☐☐ Ancora dimensionale
- ☐☐☐ Arma della divinità
- ☐☐☐ Arma magica superiore
- ☐☐☐ Aspetto della divinità inferiore
- ☐☐☐ Congedo
- ☐☐☐ Dissolvi il male
- ☐☐☐ Punizione sacra
- ☐☐☐ Rivelare bugie

INCANTESIMI DA CACCIATORE DI MORTI

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

1° LIVELLO

- ☐☐☐ Arma magica
- ☐☐☐ Cura ferite leggere
- ☐☐☐ Invisibilità ai non morti
- ☐☐☐ Rimuovi paura

2° LIVELLO

☐☐☐ Cura ferite moderate

☐☐☐ Fiamma perenne

☐☐☐ Forza straordinaria

☐☐☐ Scurovisione

3° LIVELLO

- ☐☐☐ Cura ferite gravi
- ☐☐☐ Fermare non morti
- ☐☐☐ Luce incandescente
- ☐☐☐ Protezione dagli elementi

4° LIVELLO

- ☐☐☐ Cura ferite critiche
- ☐☐☐ Interdizione alla morte
- ☐☐☐ Libertà di movimento

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:.....

Durata:

Round/minuti

INCANTESIMI DA CAVALIERE DEL CIRCOLO INTERMEDIO

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

- 1° LIVELLO
- ☐☐☐

Arma magica
- ☐☐☐

Benedire un'arma
- ☐☐☐

Benedizione
- ☐☐☐

Cura ferite leggere
- ☐☐☐

Favore divino
- ☐☐☐

Individuazione dei non morti
- ☐☐☐

Individuazione del veleno
- ☐☐☐

Lettura del magico
- ☐☐☐

Protezione dal male

- 2° LIVELLO
- ☐☐☐

Allineamento imperscrutabile
- ☐☐☐

Presagio
- ☐☐☐

Scudo su altri
- 3° LIVELLO
- ☐☐☐

Arma magica superiore
- ☐☐☐

Cura ferite moderate
- ☐☐☐

Dissolvi magie
- ☐☐☐

Preghiera
- ☐☐☐

Rivela bugie

INCANTESIMI DA TEMPLARE

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

- 1° LIVELLO
- ☐☐☐

Arma magica
- ☐☐☐

Benedizione
- ☐☐☐

Cavalcatura
- ☐☐☐

Comando
- ☐☐☐

Favore divino
- ☐☐☐

Incuti paura
- ☐☐☐

Scudo della fede
- ☐☐☐

Scudo entropico

- 2° LIVELLO
- ☐☐☐

Aiuto
- ☐☐☐

Arma spirituale
- ☐☐☐

Blocca persone
- ☐☐☐

Calmare emozioni
- ☐☐☐

Estasiare
- ☐☐☐

Forza straordinaria
- ☐☐☐

Scudo su altri
- ☐☐☐

Vigore

- 3° LIVELLO
- ☐☐☐

Cecità/sordità
- ☐☐☐

Dissolvi magie
- ☐☐☐

Epurare invisibilità
- ☐☐☐

Luce diurna
- ☐☐☐

Luce incandescente
- ☐☐☐

Preghiera
- ☐☐☐

Protezione dall'energia negativa
- ☐☐☐

Veste magica
- 4° LIVELLO
- ☐☐☐

Arma magica superiore
- ☐☐☐

Libertà di movimento
- ☐☐☐

Potere divino
- ☐☐☐

Status

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			

INCANTESIMI DA CHIERICO

TIRO SALVEZZA INCANTESIMO

MOD.
SAG.

CD SALVEZZA INC.	FOCUS INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
		0		0
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

DOMINI

nome
potere concesso

1
2
3
4
5
6
7
8
9

nome
potere concesso

1
2
3
4
5
6
7
8
9

nome dominio di prestigio
potere concesso

1
2
3
4
5
6
7
8
9

LIVELLO 0

Cura/infliggi spontaneo: 1 pf

- ☐ Creare acqua
- ☐ Cura ferite minori
- ☐ Guida
- ☐ Individuazione del magico
- ☐ Individuazione del veleno
- ☐ Infliggi ferite minori
- ☐ Lettura del magico
- ☐ Luce
- ☐ Purificare cibo e bevande
- ☐ Resistenza
- ☐ Riparare
- ☐ Virtù

1° LIVELLO

Cura/infliggi spontaneo: 1d8+1/livello (max +5)

- ☐ Ananema
- ☐ Arma magica
- ☐ Azione casuale
- ☐ Benedire l'acqua
- ☐ Benedizione
- ☐ Comando
- ☐ Comprensione dei linguaggi
- ☐ Contrastare elementi
- ☐ Cura ferite leggere
- ☐ Devastazione
- ☐ Evoca mostri I
- ☐ Favore divino
- ☐ Foschia occultante
- ☐ Incuti paura
- ☐ Individuazione dei non morti
- ☐ Individuazione del bene
- ☐ Individuazione del caos
- ☐ Individuazione del male
- ☐ Individuazione della legge
- ☐ Infliggi ferite leggere
- ☐ Invisibilità ai non morti
- ☐ Maledire l'acqua
- ☐ Pietra magica
- ☐ Protezione dal bene
- ☐ Protezione dal caos
- ☐ Protezione dal male
- ☐ Protezione dalla legge
- ☐ Rimuovi paura
- ☐ Santuario
- ☐ Scudo della fede
- ☐ Scudo entropico
- ☐ Sepoltura benedetta
- ☐ Visione della morte

2° LIVELLO

Cura/infliggi spontaneo: 2d8+1/livello (max. +10)

- ☐ Aiuto
- ☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐ Animale messaggero
- ☐ Arma spirituale
- ☐ Blocca persone
- ☐ Calmare emozioni
- ☐ Consacrare
- ☐ Cura ferite moderate
- ☐ Dissacrare
- ☐ Estasiare
- ☐ Evoca mostri II
- ☐ Fiamma divina
- ☐ Forza straordinaria
- ☐ Frantumare

- ☐ Infliggi ferite moderate
- ☐ Oscurità
- ☐ Parlare con gli animali
- ☐ Presagio
- ☐ Rendere integro
- ☐ Resistere agli elementi
- ☐ Rimuovi paralisi
- ☐ Rintocco di morte
- ☐ Riposo inviolato
- ☐ Ristorare inferiore
- ☐ Ritarda veleno
- ☐ Rovi
- ☐ Scopri trappole
- ☐ Scudo su altri
- ☐ Silenzio
- ☐ Spruzzo tagliente
- ☐ Suono dirompente
- ☐ Vigore
- ☐ Zefiro divino
- ☐ Zona di verità

3° LIVELLO

Cura/infliggi spontaneo: 3d8+1/livello (max. +15)

- ☐ Acqua dolce
- ☐ Animare morti
- ☐ Camminare sull'acqua
- ☐ Catena di occhi
- ☐ Cecità/sordità
- ☐ Cerchio magico contro il bene
- ☐ Cerchio magico contro il caos
- ☐ Cerchio magico contro il male
- ☐ Cerchio magico contro la legge
- ☐ Contagio
- ☐ Creare cibo e acqua
- ☐ Cura ferite gravi
- ☐ Dissolvi magie
- ☐ Epurare invisibilità
- ☐ Evoca mostri III
- ☐ Fiamma della fede
- ☐ Fiamma perenne
- ☐ Fondersi nella pietra
- ☐ Getto di spade
- ☐ Glifo di interdizione
- ☐ Infliggi ferite gravi
- ☐ Legame telepatico inferiore
- ☐ Localizza oggetto
- ☐ Luce diurna
- ☐ Luce incandescente
- ☐ Maledizione del bruto
- ☐ Mano in aiuto
- ☐ Maschera della bestia
- ☐ Mira benedetta
- ☐ Muro di vento
- ☐ Occultare oggetto
- ☐ Oscurità profonda
- ☐ Parlare con i morti
- ☐ Parlare con i vegetali
- ☐ Preghiera
- ☐ Protezione dagli elementi
- ☐ Protezione dall'energia negativa
- ☐ Respirare sott'acqua
- ☐ Reticolo di rovi
- ☐ Rimuovi cecità/sordità
- ☐ Rimuovi malattia
- ☐ Rimuovi maledizione
- ☐ Scagliare maledizione
- ☐ Scolpire pietra
- ☐ Spine
- ☐ Veste magica

4° LIVELLO

Cura/infliggi spontaneo: 4d8+1/livello (max. +20)

- ☐ Alleato planare inferiore
- ☐ Ancora dimensionale
- ☐ Arma della divinità
- ☐ Arma magica superiore
- ☐ Artigli della bestia
- ☐ Camminare nell'aria
- ☐ Castigare
- ☐ Congedo
- ☐ Controllare acqua
- ☐ Cura ferite critiche
- ☐ Divinazione
- ☐ Evoca mostri IV
- ☐ Immunità agli incantesimi
- ☐ Infliggi ferite critiche
- ☐ Infondere capacità magica
- ☐ Interdizione alla morte
- ☐ Inviare
- ☐ Libertà di movimento
- ☐ Linguaggi
- ☐ Neutralizza veleno
- ☐ Occhio del tempo atmosferico
- ☐ Parassiti giganti
- ☐ Potere divino
- ☐ Predatore
- ☐ Recitazione
- ☐ Resistenza fisica incrollabile
- ☐ Respingere parassiti
- ☐ Ristorare
- ☐ Rivela bugie
- ☐ Status
- ☐ Veleno

5° LIVELLO

- ☐ Agilità divina
- ☐ Cerchio di devastazione
- ☐ Cerchio di guarigione
- ☐ Colpo infuocato
- ☐ Comando superiore
- ☐ Comunione
- ☐ Cuore d'orso
- ☐ Dissolvi il bene
- ☐ Dissolvi il caos
- ☐ Dissolvi il male
- ☐ Dissolvi la legge
- ☐ Distruggere viventi
- ☐ Espiazione
- ☐ Evoca mostri V
- ☐ Giusto potere
- ☐ Inaridire
- ☐ Muro di pietra
- ☐ Piaga degli insetti
- ☐ Profanare
- ☐ Resistenza agli incantesimi
- ☐ Rianimare morti
- ☐ Santificare
- ☐ Scrutare
- ☐ Sigillo di giustizia
- ☐ Spezzare incantamento
- ☐ Spostamento planare
- ☐ Transizione eterea
- ☐ Visione del vero

6° LIVELLO

- ☐ Alleato planare
- ☐ Animare oggetti
- ☐ Banchetto degli eroi

INCANTESIMI DA CHIERICO

6° LIVELLO	7° LIVELLO	8° LIVELLO	9° LIVELLO
□□□ Barriera di lame □□□ Camminare nel vento □□□ Costrizione/cerca □□□ Creare non morti □□□ Dissolvere superiore □□□ Esilio □□□ Evoca mostri VI □□□ Ferire □□□ Forma eterea □□□ Glifo di interdizione superiore □□□ Guarigione □□□ Guscio anti-vita □□□ Parola del ritiro □□□ Proibizione □□□ Scopri il percorso	□□□ Blasfemia □□□ Controllare tempo atmosferico □□□ Dettime □□□ Distruzione □□□ Evoca mostri VII □□□ Giusta ira dei fedeli □□□ Onda di fanghiglia □□□ Parola del caos □□□ Parola sacra □□□ Repulsione □□□ Resurrezione □□□ Rifugio □□□ Rigenerazione □□□ Ristorare superiore □□□ Scrutare superiore	□□□ Alleato planare superiore □□□ Aura sacra □□□ Aura sacrilega □□□ Campo anti-magia □□□ Catena di caos □□□ Creare non morti superiori □□□ Evoca mostri VIII □□□ Guarigione di massa □□□ Mantello del caos □□□ Ragno mentale □□□ Rivela locazioni □□□ Scudo della legge □□□ Simbolo □□□ Tempesta di fuoco □□□ Terremoto	□□□ Evoca mostri IX □□□ Implosione □□□ Legare anima □□□ Miracolo □□□ Portale □□□ Proiezione astrale □□□ Resurrezione pura □□□ Risucchio di energia □□□ Tempesta di vendetta

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

INCANTESIMI DA PUGNO SACRO

TIRO SALVEZZA INCANTESIMO

CD SAL- VEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
☐	1°	☐	☐
☐	2°	☐	☐
☐	3°	☐	☐
☐	4°	☐	☐

MOD.
SAG

2° LIVELLO

- ☐ Aiuto
- ☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐ Cura ferite moderate*
- ☐ Forza straordinaria
- ☐ Infliggi ferite moderate*
- ☐ Parlare con gli animali
- ☐ Presagio
- ☐ Resistere agli elementi
- ☐ Rintocco di morte
- ☐ Riposo inviolato
- ☐ Ristorare inferiore
- ☐ Ritarda veleno
- ☐ Rovi**
- ☐ Vigore

3° LIVELLO

- ☐ Camminare sull'acqua
- ☐ Catena di occhi
- ☐ Cerchio magico contro il bene*
- ☐ Cerchio magico contro il caos*
- ☐ Cerchio magico contro il male *
- ☐ Cerchio magico contro la legge*
- ☐ Contagio*
- ☐ Cura ferite gravi*
- ☐ Epurare invisibilità
- ☐ Fiamma della fede
- ☐ Fiamma perenne
- ☐ Fondersi nella pietra
- ☐ Glifo di interdizione
- ☐ Infliggi ferite gravi*
- ☐ Luce diurna
- ☐ Maledizione del brutto

- ☐ Occultare oggetto
- ☐ Oscurità profonda
- ☐ Parlare con i vegetali
- ☐ Protezione dagli elementi
- ☐ Protezione dall'energia negativa
- ☐ Respirare sott'acqua
- ☐ Rimuovi malattia*
- ☐ Rimuovi maledizione*
- ☐ Scagliare maledizione*
- ☐ Scolpire pietra
- ☐ Spine**
- ☐ Veste magica

4° LIVELLO

- ☐ Artigli della bestia
- ☐ Camminare nell'aria
- ☐ Cura ferite critiche*
- ☐ Divinazione
- ☐ Infliggi ferite critiche*
- ☐ Infondere capacità magica
- ☐ Interdizione alla morte
- ☐ Libertà di movimento
- ☐ Linguaggi
- ☐ Neutralizza veleno*
- ☐ Potere divino
- ☐ Resistenza fisica incrollabile
- ☐ Ristorare
- ☐ Status
- ☐ Veleno*

* È il Dungeon Master a decidere quali di questi incantesimi sono adeguati all'organizzazione del personaggio.

** Anche se tecnicamente è possibile lanciare questi incantesimi, un pugno sacro rischia di infrangere la sua disciplina con le azioni che ne conseguono.

1° LIVELLO

- ☐ Arma magica **
- ☐ Benedire l'acqua
- ☐ Comprensione dei linguaggi
- ☐ Contrastare elementi
- ☐ Cura ferite leggere*
- ☐ Favore divino
- ☐ Infliggi ferite leggere*
- ☐ Invisibilità ai non morti
- ☐ Maledire l'acqua*
- ☐ Pietra magica**
- ☐ Protezione dal bene*
- ☐ Protezione dal caos*
- ☐ Protezione dal male*
- ☐ Protezione dalla legge*
- ☐ Santuario
- ☐ Scudo della fede
- ☐ Scudo entropico
- ☐ Sepoltura benedetta

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐

DIFENSORI DELLA FEDE

Una Guida per Chierici e Paladini

La dedizione divina conferisce potere ai crociati

Questo volume esplora in dettaglio i prescelti dalle divinità nel gioco di D&D, i chierici e i paladini. Il volume offre molti modi di personalizzare chierici e paladini, tra cui:

- Nuovi talenti, classi di prestigio, armi ed equipaggiamento.
- Nuovi usi per le prove di scacciare non morti, nuovi oggetti magici e incantesimi ideati appositamente per chierici e paladini.
- Informazioni sulle organizzazioni speciali come i Coltelli Ghignanti e gli Osservatori Stellari.
- Mappe dettagliate di templi che i giocatori e i Dungeon Master possono usare come basi operative o come strutture nemiche da conquistare o distruggere.

Indispensabile sia per i giocatori che per i Dungeon Master, questo volume permette di rendere ancora più esaltante ogni campagna.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede Legale: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web www.25edition.it



Visita il sito web www.wizards.com/dnd

ISBN 88-8288-037-0



9 788882 880378

L 39000